

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE

LEANDER CORDEIRO DE OLIVEIRA

**“NÓS SOMOS GENTE... GENTE COMPUTADA IGUAL A VOCÊ”:
A CONSTRUÇÃO DE UM ESTRANHAMENTO DO COMPUTAR**

TESE DE DOUTORADO

CURITIBA
2020

LEANDER CORDEIRO DE OLIVEIRA

**“NÓS SOMOS GENTE... GENTE COMPUTADA IGUAL A VOCÊ”:
A CONSTRUÇÃO DE UM ESTRANHAMENTO DO COMPUTAR**

Tese apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Tecnologia e Sociedade, do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Linha de Pesquisa: Mediações e Culturas.

Orientadora: Prof^a Dr^a. Marília Abrahão Amaral

CURITIBA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Oliveira, Leander Cordeiro de

"Nós somos gente-- gente computada igual a você-- [recurso eletrônico] : a construção de um estranhamento do computar / Leander Cordeiro de Oliveira. -- 2020.

1 arquivo texto (265 f.): PDF; 9,35 MB.

Modo de acesso: World Wide Web

Título extraído da tela de título (visualizado em 9 jun. 2020)

Texto em português com resumo em inglês

Tese (Doutorado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2020

Bibliografia: f. 225-234.

1. Tecnologia - Teses. 2. Identidade de gênero. 3. Teoria Queer. 4. Arte e tecnologia. 5. Computação - Aspectos sociais. 6. Computação - Aspectos sociológicos. 7. Relações de gênero. I. Amaral, Marília Abrahão. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade. III. Título.

CDD: Ed. 23 -- 600

Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba
Bibliotecário: Adriano Lopes CRB-9/1429

TERMO DE APROVAÇÃO DE TESE

A Tese de Doutorado intitulada **“Nós Somos Gente... Gente Computada Igual a Você”**: A Construção de um Estranhamento do Computar, defendida em sessão pública pelo(a) candidato(a) **Leander Cordeiro de Oliveira**, no dia 8 de maio de 2020, foi julgada para a obtenção do título de Doutor em Tecnologia e Sociedade, Área de concentração Tecnologia e Sociedade, Linha de pesquisa Mediações e Culturas, e aprovada em sua forma final, pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Marília Abrahão Amaral – Presidente - UTFPR

Prof. Dr. Luiz Ernesto Merkle - UTFPR

Prof. Dr. Ecivaldo de Souza Matos – UFBA

Profa. Dra. Máira de Souza Nunes – UNINTER

Prof. Dr. Jamil Cabral Sierra – UFPR

Profa. Dra. Isabela Gasparini - UDESC

A via original deste documento encontra-se arquivada na Secretaria do Programa, contendo a assinatura da Coordenação após a entrega da versão corrigida do trabalho.

Curitiba, 08 de maio de 2020.

Carimbo e Assinatura do(a) Coordenador(a) do Programa

aos que se identificam no não se identificar e assim se resignificam
se multi-pluri-trans-significam
se transbordam
e no transbordar se encontram
e estranhamente inspiram

aos que por estes caminhos computam
e ao computarem se expressam, criam, ultrapassam
e estranhamente inspiram

aos que se forçam presentes,
existem e até mais que existem, resistem, reexistem
e estranhamente inspiram

Uma luz difusa isola no meio do palco o personagem que diz estas palavras. Nem as suas vestimentas, nem a sua maquiagem combinam com sua voz grave e seu peito viril coberto de pelos. Uma touca rendada trespassada de fitinhas de cetim azul enquadram seu rosto estampado de purpurina, onde um cílio de papelão corta-lhe o queixo. Do canto de sua boca bem desenhada pelo batom vermelho pende um charuto. Um cocar de penas cobre suas costas, e suas coxas estão envoltas numa saia enviesada de brocado marrom, deixando somente intuir suas botas pretas. Acompanhado de um som que estoura nos quatro cantos da sala, prossegue:

*Nem senhores, nem senhoras
Gente dali, gente daqui
Nós não somos homens, também não somos mulheres
Nós somos gente... gente computada igual a você
Vocês querem uma flor, nós temos*

aponta para outro personagem que vai chegando:

*Vocês querem uma porrada, nós também temos
Só não temos duas coisas:
Não tem destino e não tem sexo*

e dirigindo-se à audiência:

*Agora você, como está a sua cabeça?
E você?
Agora venham com tudo fazer uma nova cabeça
Porque dentro de já, já, já,
Vai pintar uma família,
Muito pirada e muito maravilhosa*

do limiar da mancha de luz vão surgindo outras figuras:

*Agora não se assustem não e lembrem
que foi uma palavra mágica
DZZZIIII...*

Numa explosão de música, gritos, luzes que piscam, corridas de cima para baixo, o palco é invadido de "ocaliscas, vedetes, viúvas, pierrôs, prostitutas clowns e rumbeiras": a família Dzi Croquettes se apresenta.

**Monólogo de Abertura do espetáculo
Gente Computada Igual a Você - Dzi Croquettes**
(Lobert, 1979, p. 30 e 31)

RESUMO

OLIVEIRA, Leander Cordeiro de. “**Nós Somos Gente... Gente Computada Igual a Você**”: a construção de um estranhamento do computar. 2020. 265 f. Tese de doutorado em Tecnologia e Sociedade – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

Observando a atual construção normativa permeada na sociedade, em especial no que diz respeito às questões de gênero e sexualidade, inclusive em espaços onde se faz computação, esta pesquisa busca construir uma problematização desta situação na área, compreendendo os *labs* e espaços de criação e experimentação, dentro da perspectiva Hacker e Maker, enquanto possíveis fomentadores de aberturas e rupturas na área. Analisou-se os movimentos existentes na área como forma de pensar como os estudos Queer podem trazer outros olhares para o computar as vistas de uma desconstrução de normatividades. Desta forma, articulando a crítica construída a partir de uma frente de ação, organizou-se a oficina-coletivo chamada Performatividade • Arte • Tecnologia (PAT), onde buscou-se discutir as questões das dissidências, em especial de gênero e sexualidade, a partir de linguagens artísticas e tecnológicas. Formou-se, assim, o tripé que deu base para a pesquisa: computar-estranhamento-arte. Pensar conexões entre as teorizações Queer (de estranhamento) e a ética que emerge dos movimentos Hacker e Maker deu origem ao caminho de análise desta pesquisa que foi denominado como haqueerização, ou seja, um processo de hackeamento que se dá também pela crítica de estranhamento. Na conexão entre a construção de uma crítica pós-identitária acerca do computar, com as ações e desdobramentos do PAT, tenta-se compreender as possibilidades na construção de um computar mais aberto e menos normativo, um estranhamento do computar, passando por um processo de apropriação que surge de demandas de pessoas e grupos, em seus fazeres, saberes e quererem que não ocupam, necessariamente, a centralidade da área ou em esferas mais amplas da sociedade. O estranhamento (*Queering*) se dá, desta forma, a partir de narrativas dissidentes e da diferença como caminho para pensar um computar que foge ao habitual, construído a partir de apropriações de pessoas que não necessariamente estão presentes na área e em sua formação disciplinar e institucional.

Palavras-chave: Computação. Computar. Teoria Queer. Estranhamento. Dissidência. Movimentos Hacker e Maker.

ABSTRACT

OLIVEIRA, Leander Cordeiro de. **“We Are People... Computed People Just Like You”**: the construction of a computing queering. 2020. 265 p. Doctoral thesis in Technology and Society - Postgraduate Program in Technology and Society, Federal Technological University of Paraná. Curitiba, 2020

Observing a normative construction permeated in society especially regarding to gender and sexuality issues, including spaces of computing, this research sought to weave a problematization of this situation in computing area. We understood the labs and spaces for creation and experimentation based on Hacker and Maker perspective as possible openings and breakings promoters. We analyzed the existing movements in the area as a way to think about how Queer studies can bring other perspectives to computing for normative deconstruction. In this way, articulating the criticism weave from an action we organized the workshop-colletive called Performativity • Art • Technology (PAT) to discuss gender and sexuality dissidence through artistic and technological languages. Thus, we formed the research tripod: computing-queering-art. Thinking about connections between Queer theories (queering) and the ethics from the Hacker and Maker movements we organized the research category called haqueerization, a hacking process that also occurs through queering criticism. In the connection between the construction of a post-identity critique with PAT's actions and developments about computing we looked for the possibilities in the construction of a more open and less normative computing. This leados to a queering computing going through appropriation process that comes from people and groups demands, in their actions, knowledge and wishes that do not necessarily occupy centrality in the area or broader spheres of society. The queering occurs from dissidence and difference narratives as a way to think about computing that escapes the usual in its disciplinary and institutional formation as in this research through people appropriations in PAT workshop-collective.

Palavras-chave: Computing. Queer Theory. Queering. Dissidence. Hacker and Maker Movements.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 . Algumas etapas de construção da pesquisa.....	96
Figura 2 . A articulação da ação/extensão para a construção da oficina-coletivo....	101
Figura 3 . As tramas pelas quais a pesquisa vem se construindo.....	102
Figura 4 . Dimensões da Pesquisa.....	104
Figura 5 . Categorias de análise.....	105
Figura 6 . Infográfico de resumo das estratégias de Light (2011).....	109
Figura 7 . Infográfico de resumo das discussões de Levy (1994).....	114
Figura 8 . Algumas das produções da prática de Glitch.....	143
Figura 9 . Rascunhos da construção do banner e <i>tags</i> feitas no diário.....	159
Figura 10 . Planta baixa da disposição das obras no espaço.....	161
Figura 11 . Imagens da obra de FM.....	172
Figura 12 . Trama de análise da obra Lar Doce Lar.....	176
Figura 13 . Imagens da obra de LR.....	177
Figura 14 . Trama de análise da obra Games para Quem?.....	180
Figura 15 . Imagens usadas como referência pelos artistas, incluindo obra de Zhang Muchen na Bienal de Curitiba 2017.....	181
Figura 16 . Trama de análise da obra de BR e BRR.....	183
Figura 17 . Registros do processo de produção do artista.....	185
Figura 18 . Frames da vídeo performance de UV.....	187
Figura 19 . Trama de análise da obra de UV.....	189
Figura 20 . Imagens relacionadas a produção de FHA e LO.....	190
Figura 21 . Trama de análise da obra @oquetemarca	193
Figura 22 . A concepção da instalação.....	194
Figura 23 . Conversas coletadas em diversos fóruns de jogos.....	196

Figura 24 . O processo de impressão 3D do controle.....	197
Figura 25 . Trama de análise da obra Controle Tóxico.....	199
Figura 26 . Imagens coletadas no decorrer dos encontros.....	200
Figura 27 . Trama de análise da obra PAT.doc.....	202
Figura 28 . A trama das obras.....	204
Figura 29 . Nuvem de categorias.....	205
Figura 30 . Reflexões e <i>brainstorms</i> sobre a oficina-coletivo.....	241
Figura 31 . Identidade visual da oficina-coletivo.....	242
Figura 32 . Primeira postagem na página da oficina-coletivo.....	243
Figura 33 . Primeira postagem na página da oficina-coletivo.....	244
Figura 34 . Formulário de inscrição.....	245
Figura 35 . Evento criado no Facebook e banner para divulgação.....	246
Figura 36 . Imagem para divulgação da defesa.....	265

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 . Planejamento dos encontros.....	122
Tabela 2 . Planejamento x consolidação dos encontros.....	124
Tabela 3 . Membros do grupo e produções.....	127

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 . As idades dos interessados.....	126
Gráfico 2 . As identidades de gênero dos interessados.....	126

PRÓLOGO

*Eles não definem o que podemos fazer
Eles não definem quem devemos ser
Eles não definem o que eu quero dizer
E quem eu devo querer, por quem eu sinto prazer
Eles não definem o que eu devo entender
Eles não definem o meu amanhecer
Eles não definem
Eles não definem
Eu tive que deixar acontecer
Não me defina
Não me deprima
Não menospreze o meu poder
Não me defina
Viva sua vida e redefina teu ser
Não me defina por GA31¹*

A construção da pesquisa interdisciplinar pode ser bastante desafiadora. A mescla de visões precisa ser levada com cuidado para que seja possível manter a coerência e o fio condutor. Da mesma forma, é importante certo cuidado no desenvolvimento de uma pesquisa que traz teor de engajamento, mesmo que tenha consciência, por toda a discussão no campo de Ciência Tecnologia e Sociedade (CTS) que o Programa de Pós-graduação e Tecnologia e Sociedade (PPGTE) me trouxe, de que os descolamentos buscando a neutralidade não são situações possíveis. Este cuidado diz respeito principalmente ao fato de estarmos trabalhando diretamente com pessoas, o que exige um constante cuidado ético que diz respeito à articulação acadêmica de existências, pautas e lutas. Estes pontos foram lutas constantes que enfrentei no decorrer do processo de doutoramento e sei que enfrentarei no decorrer de minha vida profissional.

Compreender que não parto de uma fala minha, mas sim de uma carga que traz muitas vozes - de meu tempo ou não - é uma compreensão importante para pensar esta ética. Falo em conjunto com as pessoas que se interessaram e

¹ Este trecho faz parte da música Não me Defina de GA31. O vídeo pode ser assistido no link <https://www.youtube.com/watch?v=HekQ_UqPTHE>

aceitaram construir este percurso comigo, com meu grupo de pesquisa, com os teóricos que discutimos, com minha professora orientadora atual e demais professores e professoras que passam e passaram por minha vida, com todas as minhas colegas, meus familiares e amigos.

Os caminhos de minha formação, bacharel em Ciência da Computação e mestre em Engenharia de Computação, foram vivenciados em uma área que se considera exata, com forte relação com as ciências ditas “duras”. Exata no sentido de que tem suas metodologias, processos e construções, de forma geral, pautadas no desenvolvimento do artefato, de suas estruturas, dos sistemas, das linguagens de programação, em uma rigidez que se demonstra fruto de ideais de formalização, sistematização, universalização, generalização, além de uma errônea concepção de neutralidade científica e tecnológica. Esta construção é absorvida para a cultura da área e acaba, devido a concepção intrínseca do sujeito pela cultura, por estar presente também nas pessoas que fazem este percurso de formação. A dificuldade que tenho em desenvolver uma simples escrita textual em primeira pessoa, por exemplo, já é um desafio que acabou sendo deixado de lado devido a um desconforto que acredito estar relacionado com esta formação e com meu histórico de pesquisa e atuação. Reservo este espaço para colocar em teste esta habilidade e vislumbrar novas maneiras de me colocar como sujeito social-pesquisador.

Esta reflexão acerca dos valores que estão conectados à área de computação refletem questões que, de certa forma, também me motivaram para o desenvolvimento desta pesquisa. Além disso, a busca por um doutoramento que permitisse construir conexões entre meus fazeres e saberes computacionais com as ciências sociais, por meio dos estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), no caso do Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE), trouxe perspectivas outras para atuar, pesquisar, desenvolver trabalhos e projetos, que passam a refletir nos olhares que venho construindo para o mundo e, mais especificamente, para a área de computação.

No percurso anterior ao doutoramento, de aproximadamente oito anos na área de computação, ainda que empiricamente, se fez muito da construção desta proposta de pesquisa. Posso dizer que minha primeira experiência significativa com trabalho em campo aconteceu no meio da graduação participando de um projeto de extensão chamado RONDON. Pela primeira vez me deslocava de meus lugares de

conforto para vivenciar realidades outras e conhecer diferentes maneiras e possibilidades para os computadores - mesmo que ainda não compreendesse essa perspectiva ou tivesse aprofundamento teórico ou metodológico para absorver toda aquela situação. Ainda assim, durante os anos que seguiram se construiu um sujeito com determinada visão de pesquisa que se viu desafiado frente a estas novas perspectivas.

As discussões da linha de Mediações e Culturas trouxeram grande parte do que compreendo hoje acerca dos estudos de gênero e dos estudos Queer e, pela ligação com o Grupo Xuê, grupo de pesquisa do qual faço parte, tem sido possível construir uma conexão interdisciplinar entre estes mundos, entendendo os computadores também enquanto culturas, mediações, comunicações. Esta configuração que envolve minha formação prévia com as possibilidades trazidas pelo PPGTE, pela linha de pesquisa em Mediações e Culturas, pelo Grupo Xuê formaram um terreno fértil para que minhas ideias pudessem crescer e se transformar neste trabalho.

Mesmo tendo trabalhado na maior parte destes anos com pesquisas relacionadas à informática na educação, isso ainda se dava dentro de uma percepção muito específica acerca do que significava “fazer ciência”, “fazer tecnologia” e “fazer computação”. Durante o desenvolvimento de minha pesquisa de mestrado, ao me aprofundar na área de Interação Humano Computador — em especial a terceira onda —, Design de Interação, Design Participativo, percebi que havia uma lacuna em minha formação que eu sentia a necessidade de preencher a partir de um envolvimento com as ciências sociais e com as perspectivas críticas sobre a política, a ciência e a tecnologia, um desejo que já havia brotado no início de minha graduação, mas que estava sendo postergado desde então.

Aprofundar-me nos estudos de gênero, e mais especificamente nos estudos Queer, foi um importante desafio. Nesse processo, me encontrei, constantemente confrontando minhas certezas e ideias estáveis com questionamentos cada vez mais férteis, que têm surgido para me tirar de uma posição que hoje classifico como inerte e me colocado em movimento. Movimento este que passo a perceber presente também nesta pesquisa, suas indagações e suas ações.

Como será discutido no decorrer deste texto, Himanen (2003) nos lembra da importância de articularmos nossas vidas profissionais com nossas atuações sociais,

de forma que as esferas da vida pessoal e profissional se encontrem de forma plena e deem sentido a nossa existência. Trazer motivações que me movem enquanto sujeito, como a arte e as discussões sociais, por exemplo, para as esferas de minha atuação profissional acabaram por ser uma conquista que esta pesquisa me permitiu. Posso dizer que é de forma apaixonada que os temas desta tese se entrelaçam na construção do que chamamos de tripé da pesquisa: computar-estranhamento-arte².

A arte, além de ser um caminho pelo qual sempre busquei expressão, ainda que tímida, tem demonstrado ser um dos principais caminhos pelos quais as dissidências têm construído suas expressões, como traz Colling (2017, 2018). Ainda que ela surja para esta pesquisa pelo caminho da educação em arte, trazida pelas pessoas que abraçaram a ideia de se envolver em nossa busca, surgiu no melhor momento e da melhor maneira. Permitiu a união das frentes desta pesquisa em algo que é significativo para todas as pessoas que se envolveram com ela.

A discussão de Merkle sobre a necessidade de trazer o olhar pós-identitário para o espectro do computar, pensando além da rigidez disciplinar e do que ele chamou de “bases estruturalistas e sistêmicas” (Merkle, 2010, p. 5), faz pensar a necessidade de ir além dos saberes canônicos da área que não têm dado conta dos fatores socioculturais inerentes à tecnologia. Movimento este que pode evidenciar reflexos das construções também presentes nas hierarquias socioculturais estabelecidas de forma mais ampla, fora dos muros da universidade, onde o jogo de identidade e diferença constrói margens e abjeções, reflexão crítica que parece ter sido deixada de lado pelos caminhos tradicionais pelos quais tem percorrido a computação.

O estranhamento que passei a sentir a partir do envolvimento com estas novas áreas de estudo, novas perspectivas de perceber, analisar e atuar no mundo, são um pouco do que pretendo trazer neste trabalho. Estranhamento este, que durante este processo, passei a entender como potencialidade de ser e agir

² Este tripé significa as três principais discussões articuladas na tese. Optamos pela forma "verbo-substantivo masculino-substantivo feminino" para fazer fluir as três principais temáticas que sobressaem no texto, em uma associação livre de palavras que não segue um formato homogêneo (de gêneros homogêneos) "verbo-verbo-verbo". Também compreendemos que os três termos não estão igualmente presentes em volume no texto e que a computação, compreendida e discutida a partir do termo "computar" e o estranhar/estranhamento trazido pela Teoria Queer são as principais discussões teórico-epistemológicas que sustentam a pesquisa. A arte, ou a educação em arte mais especificamente, surge durante o processo, como maneira de buscarmos os caminhos outros que a pesquisa discute.

socioculturalmente, que explica algumas de minhas construções e que me mostra caminhos para seguir a vida. A fertilidade que o estranhamento parece trazer junto a possibilidades que surgem dele, como o questionar, por exemplo, tem me colocado em movimento, é uma das formas pelas quais este texto foi escrito. É por estas motivações que as perguntas colocadas em inúmeras partes deste texto estão presentes. São formas que encontrei de guiar o pensamento e construir uma narrativa que alinhasse pesquisa e pesquisador.

Nas inúmeras e constantes conversas que tenho com minha amiga e orientadora, sempre nos traz ânimo a ideia, talvez utópica, de construir uma computação menos rígida, menos normativa, pautada em outras formas para que nossa área possa ser percebida enquanto uma ciência também social. Pode ser um caminho que vem se mostrando árduo - talvez deveras estranho aos olhos normativos, o que tenho percebido nas interações de exposição desta proposta em fóruns da área - mas que nos motiva e faz mover a um saber computacional que ainda precisa ser muito explorado.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	20
2 ESTRANHANDO O COMPUTAR.....	29
2.1 Por Que Estranhar o Computar?.....	31
2.2 Cultura Hacker: o computar pelas margens.....	45
2.3 As aproximações entre Hacker e Maker: labs e espaços de criação.....	54
2.4 Teoria Queer: as bases do estranhamento.....	57
2.4.1 Teoria Queer: políticas do estranhamento.....	68
2.5 Estranhando o Computar.....	79
3 OS CAMINHOS DA PESQUISA.....	91
3.1 Em Busca de uma “Haqueerização”: o caminho para as categorias de análise.....	104
4 A OFICINA-COLETIVO PERFORMATIVIDADE • ARTE • TECNOLOGIA (PAT).....	116
4.1 Os Encontros da Oficina-Coletivo.....	132
4.1.1 Encontro 1 – Apresentação, os envolvidos e a construção coletiva da oficina-coletivo (Eixo 1).....	133
4.1.2 Encontro 2 – História da arte: do renascentismo a arte contemporânea (Eixo 1).....	135
4.1.3 Encontro 3 – Arte contemporânea e arte performática (Eixo 1).....	137
4.1.4 Encontro 4 – Arte e tecnologia (Eixo 1).....	140
4.1.5 Encontro 5 – Glitch Art: Prática (Eixo 1).....	142
4.1.6 Encontro 6 – Mostra Queermuseu: cartografias da diferença na arte brasileira (Eixo 1).....	144
4.1.7 Encontro 7 – Gênero e Sexualidade (Eixo 1).....	148
4.1.8 Encontros 8 e 9 – Discussão e concepção das poéticas 1 e 2 (Eixo 2)...	151
4.1.9 Encontros 10, 11, 12 e 13 – Produção dos projetos 1, 2, 3 e 4 (Eixo 3)..	155
4.1.10 Encontro 14 e 15 – Organização da Socialização 1 e 2 (Eixo 4).....	164

4.1.11 Socialização – Mesa de Debates PAT (Eixo 4).....	166
4.2 As Obras.....	171
4.2.1 Lar Doce Lar – FM, 2017.....	172
4.2.2 Games para Quem? – LR, 2017.....	176
4.2.3 Sem Título – BRR e BR, 2017.....	181
4.2.4 Sem Título – UV, 2017.....	184
4.2.5 @oquetemarca – FHA e LO, 2017.....	189
4.2.6 Controle Tóxico – LO e LR, 2017.....	194
4.2.7 PAT.doc – SL e BG, 2017.....	199
4.3 Reflexões Sobre a PAT.....	202
5 UM ESTRANHAMENTO DO COMPUTAR É POSSÍVEL?.....	210
5.1 Trabalhos Futuros.....	222
5.2 Agradecimentos.....	224
REFERÊNCIAS.....	225
APÊNDICES.....	235
Apêndice A: Projeto para registro da Oficina-Coletivo PAT.....	235
Apêndice B: Processo de criação do nome, da logo e de divulgação da oficina-coletivo.....	241
Apêndice C: Divulgação da Mesa de Debates.....	246
Apêndice D: Análise de Visitas à Espaços e Grupos Hacker e Maker.....	247
Apêndice E: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	264
Apêndice F: Convite para Divulgação da Defesa da Tese.....	265

1 INTRODUÇÃO

*Estou vivendo como um mero mortal profissional
 Percebendo que às vezes não dá pra ser didático
 Tendo que quebrar o tabu e os costumes frágeis das crenças limitantes
 Mesmo pisando firme em chão de giz
 De dentro pra fora da escola é fácil aderir a uma ética e uma ótica
 Presa em uma enciclopédia de ilusões bem selecionadas
 E contadas só por quem vence
 Pois acredito que até o próprio Cristo era um pouco mais crítico em relação a
 tudo isso
 E o que as crianças estão pensando?
 Quais são os recados que as baleias têm para dar a nós,
 Seres humanos, antes que o mar vire uma gosma?
 Exu nas Escolas - Elza Soares e Edgar³*

Espaços se constroem carregando diferentes valores, advindos de lutas de poder, que acabam enviesando suas ocupações e delimitações, bem como, intrinsecamente, influenciam as pessoas que os tomam (Hall, 1997). A constituição dos espaços, também compreendidos aqui como cultura (Hall, 1997), em que se dá o fazer computacional passa pelo mesmo processo, construindo-se por meio de valores e práticas advindas de um contexto sociocultural que representa as relações entre os sujeitos e suas percepções envolvidas nestes processos, criando margens e centros, incluídos e excluídos, em processos que repetem as dissonâncias da sociedade.

Algumas pesquisas vêm demonstrando que grupos que se constroem a partir das esferas de diferença e de dissidência não se sentem satisfatoriamente representados nos ambientes em que a computação e as engenharias são construídas (Stout e Wright, 2016; Trenshaw et al., 2013; Cech e Waidzunus, 2011; Grogan, 2014), processo que também se estende a outros contextos educacionais, como a universidade, de forma geral (Bilimoria e Stewart, 2009), e até mesmo nos níveis iniciais, na escola (ABGLT, 2016).

³ Este trecho faz parte da música Exu nas Escolas de Elza Soares e Edgar. A música pode ser acessada no link <<https://www.youtube.com/watch?v=NmDsmHtOgyw>>.

Situações abjetas⁴, resultando em opressões, marginalizações e/ou até mesmo violência, podem surgir em diferentes contextos socioculturais, conforme escreveu Butler (2009, 2017), sendo que uma das maneiras pelas quais isso ocorre se relacionada aos indivíduos que não vivenciam gênero e sexualidade dentro da matriz normativa de valores socialmente imposta, ou seja, dentro da compulsoriedade⁵ da heterossexualidade, da cisgeneridade⁶ e das representações binárias de gênero. Neste ponto, também é possível pensar outras construções que podem vir a ser opressoras e marginalizadoras, com é o caso de recortes de classe, de raça e etnia, de geração, por exemplo. Butler (2009, 2017) afirma que se deve lutar contra situações de opressão que levam a precariedade de grupos e atores sociais que vivem sob a marcação da diferença. A autora reforça que este enfrentamento é uma luta contínua diante de uma sociedade que se constrói por meio de sistemas descentralizados em esferas como a política, a medicina, a religião, a mídia, a educação, dentre outras, que estão constantemente impregnados pelos valores conservadores e de opressão hetero-cis-normativa do *status quo*, o que leva às situações de abjeção e silenciamento de diversos grupos sociais e pessoas (Butler, 2009, 2017).

É neste sentido que a discussão e compreensão de demandas e realidades insurgentes, a problematização e exposição destas situações, em conjunto com a tomada de espaços é um importante caminho para um rompimento destas situações. Quando Butler (2009) fala sobre performatividade de gênero, esclarece que tal conceito é característica iminente às pessoas e aos discursos, fazendo com que as relações que constroem o que se compreende por gênero estejam permeados na sociedade, nos indivíduos, em suas ações, atuações e reações. Dessa forma se influenciam sistemas de normas e regras que regem a vida social. É por meio da performatividade que as pessoas significam e ressignificam o gênero, a sexualidade e suas relações, encontrando possibilidades de reiterar e também de transpor as

⁴ A ideia de abjeção discutida aqui se relaciona com as construções entendidas como fora de uma dignidade, pela degradação, vistas a partir de uma inscrição de desprezo. No caso desta discussão, se relaciona com as fugas da normatividade, como é o caso do gênero e da sexualidade. O conceito de abjeção discutido nesta pesquisa tem relação direta com as teorizações de Butler (2009, 2017) e será abordado na sequência do texto.

⁵ O termo compulsoriedade é entendido aqui como uma obrigatoriedade, uma determinação que neste caso está relacionada ao regime da heterossexualidade e da cisgeneridade.

⁶ O termo cisgênero diz respeito à pessoa que se identifica com o gênero que lhe foi atribuído em seu nascimento.

normas estabelecidas. E é também por meio justamente do mecanismo da performatividade que se torna possível desconstruções e/ou reconstruções destes valores.

É importante observar que por meio dos atritos (e do estranhamento) em esferas socioculturais que esta performatividade pode construir novos valores, e conseqüentemente trazer à luz saberes, fazeres e querereres de pessoas dissidentes que se encontravam, até então, em situação precarizada, de apagamento em contextos e situações, que podem e devem ser seus por direito. É nesta seara que caminha a Teoria Queer, compreendendo gênero e sexualidade como construções socioculturais, possuindo uma forte relação com buscas pela desconstrução de normatizações (Butler, 2007, 2009, 2017; Preciado 2011, 2014; Louro, 2001, 2016; Jamil, 2017; Couto Junior, 2016). Louro (2016) explica a importância do processo de estranhamento, mais especificamente voltados à educação no caso de seus estudos, mas que podem ser traduzidos para as mais diversas esferas, uma vez que este pode desencadear processos de desestabilização que fazem com que as pessoas percebam, compreendam, entendam a importância do seu diferente, da diferença que está em cada uma/um, das relações de alteridades para as constituições do mundo.

No desenvolvimento desta pesquisa, o entendimento acerca dos espaços nos quais se constrói o fazer computacional - o computar - não está limitado à institucionalidade, como às universidades, os cursos de educação formal ou os espaços de trabalho, por exemplo, mas envolve também a informalidade, nos quais as problemáticas percepções expostas também se mantêm presentes, uma vez que se discute justamente uma cultura da área. Além disso, compreender os espaços informais em que a computação também se constrói, faz perceber novas perspectivas, espaços de ruptura⁷, pautados na ação social, no engajamento, em ideias que se mostram críticas diante do *status quo* da área e da sociedade, movimento que faz perceber o quão social é o computar.

⁷ A palavra ruptura é utilizada no decorrer desta pesquisa no mesmo sentido em que Miskolci explica o uso do termo para “assinalar algumas diferenças dessa produção em relação à anterior” (Miskolci, 2014, p.13). Neste sentido, ruptura refere-se à um computar que ultrapassa os limites da institucionalidade, das construções normativas, dos apagamentos de gênero e/ou sexualidade. Reflete justamente um computar mais aberto, estando relacionado ao estranhamento proposto pela Teoria Queer, o que está atrelado aos objetivos centrais desta proposta.

Vale pontuar que o computar é compreendido como uma ação humana no mundo pela qual as pessoas, ao se apropriarem da computação, seus artefatos, linguagens e potencialidades constituem a cultura e os sujeitos ao mesmo tempo em que são constituídas por estes de forma intrínseca. O computar, nesta perspectiva, aborda as maneiras pelas quais ocorrem estes processos no mundo, levando em conta realidades diversas, que não se encontram necessariamente em espaços de centralidade social, cultural ou acadêmica (Merkle, 2020).

Em relação às normatividades da área, as frentes feministas têm trazido luz à certas questões. Castelini (2018) faz uma construção histórica neste sentido, apontando que as mulheres, apesar de estarem cada vez menos presentes na área, foram imprescindíveis para que a computação se construísse como é conhecida na contemporaneidade. A autora também desenvolve uma análise do workshop promovido pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) chamado Women in Information Technology (WIT) que já se encontra em sua 13ª edição. A partir da análise da autora percebe-se que existe um forte viés identitário nas ações que vem sendo desenvolvidas. Aponta-se, assim, a importância de problematizar estas construções frente as demandas de outros grupos sociais que permanecem a margem da área, trazendo a visão dos estudos Queer para pensar as normatizações do computar. Estas demandas de outros grupos são trazidas no decorrer das discussões deste trabalho (em especial na seção 2.1), mas vale salientar aqui que dizem respeito à esferas que vão além dos estereótipos binários de gênero (masculinidades e feminilidades), abordando também a sexualidade, o gênero enquanto campo epistemológico, a raça e etnia, dentre outros marcadores. Busca-se, assim, problematizar as relações de poder/saber de forma ampla, compreendendo as construções de identidade que se dão também no entorno do computar.

Neste sentido se mostrou importante compreender diferentes ambientes/espços que se relacionam com concepções menos rígidas sobre a computação, dentre eles os movimentos Hacker e Maker⁸, os labs, ou ainda, os espaços de criação (estes espaços estão discutidos principalmente nas seções 2.2 e

⁸ Os movimentos Hacker e Maker dizem respeito à fazeres computacionais construídos, em geral, de maneira comunitária, podendo ser pautados por desejos e anseios próprios de cada grupo. Os processos de apropriação sobre a tecnologia são intrínsecos a estes movimentos e dizem respeito a um fazer tecnológico que se dá a partir de realidades concretas, as vezes escapando de desejos de mercado (o que pode ser problematizado em algumas frentes).

2.3). É importante não reduzir tais movimentos a um sentido de instrumentalização, em suas relações artefatuais, de softwares, salas ou espaços físicos. Pelo contrário, deve-se perceber suas ramificações enquanto processos de articulação social, que se dão no entorno de demandas e anseios de comunidades e grupos, a partir de fazeres tecnológicos e artísticos que são críticos e pautados no social (Fonseca, 2014; Silva, 2017). Ainda assim, é importante problematizar o quanto as construções normativas da área podem seguir presentes no entorno destes espaços já que estão atrelados de alguma forma à computação e as suas construções socioculturais (Ames et al., 2018).

O exercício de deslocar os olhares acerca do computar de suas vias formais se mostra importante para um percurso de desconstrução da área. A pesquisa de Fonseca (2014) traz discussões que fazem compreender as potencialidades de um fazer artístico, de experimentação, de gambiarra, de testes e de versões não necessariamente finalizadas, que se dão por meio dos muitos mecanismos que a tecnologia computacional permite. Essa perspectiva se opõe aos ideais de um sistema acabado, de um software ou hardware voltados aos seus limites definidos por processos fechados e alinhados a objetividade. É discutido nesta pesquisa este computar que não necessariamente se consolida, que se faz a partir de protótipos, apropriações, testes, que se dá pelas bordas, que é visto a partir da margem⁹ e por quem ela é habitada.

Vale apontar que pesquisadores rastreiam o início de um movimento Hacker entre as décadas de 50 e 60 no Massachusetts Institute of Technology (MIT) entre um grupo de jovens aficionados por ferromodelismo que desenvolviam projetos para aprimorar, além de seus ferromodelos, o espaço físico que tinham disponível na universidade (Levy, 1994). Dessa relação surgiu um vocabulário que era utilizado na comunicação entre os envolvidos, no qual destaca-se o termo *hack* que, a princípio, significa “um projeto empreendido ou um produto construído não apenas para cumprir um objetivo construtivo, mas por algum prazer selvagem, considerando mero envolvimento”¹⁰ (Levy, 1994, p.18, tradução do autor).

⁹ Os termos borda ou margem são utilizados em referência ao que não se encontra no centro, na centralidade. Neste caso, as dissidências, as diferenças, os espaços de abjeção, por exemplo, podem ser entendidas como vivências marginalizadas na sociedade.

¹⁰ Originalmente “a project undertaken or a product built not solely to fulfill some constructive goal, but with some wild pleasure taken in mere involvement, was called a ‘hack’”. (Levy, 1994, p.18)

O movimento Maker, por sua vez, se intersecciona com o Hacker em alguns aspectos, sendo que ambos podem até mesmo ser confundidos em algumas situações. O movimento Maker ganha destaque a partir de sua apropriação em perspectivas educacionais (Blikstein, 2013, 2008; Fonseca, 2014; Silva, 2017). Tanto Hacker, quanto Maker compartilham da ideia da gambiarra e da bricolagem, não existindo um consenso sobre as diferenças entre o que define um espaço Hacker ou um espaço Maker (Mattos et. al., 2015). Lembrando que neste último há ainda um maior envolvimento de artefatos físicos e da ideia de construção e prototipagem (Silva, 2017), podendo às vezes extrapolar os artefatos digitais e eletrônicos, estes mais relacionados ao movimento Hacker.

Apesar da visão progressista que se atrela principalmente ao movimento Maker, algumas vezes ligada a valores instrumentalistas e fetichistas (Fonseca, 2014; Silva, 2017), é importante construir uma reflexão crítica acerca destes espaços e das pessoas envolvidas neles, uma vez que o computar também é concebido a partir destas perspectivas e diz respeito à quem constrói estes espaços e movimentos. Neste sentido, é importante questionar se existem e quais são os olhares para as discussões Queer (trazidas nas seções 2.4) por parte destes.

Para compreender o que seriam culturas e como estes movimentos podem ser compreendidos a partir desta perspectiva, o autor Hall (1997) explica que condutas são concebidas e reguladas por meio dos variados sistemas de significados utilizados pelos seres humanos. A ação de cada pessoa no meio social, desta forma, torna-se significativa tanto para aqueles que estão diretamente envolvidos com determinada comunidade, atividade, grupo social quanto para aqueles que estão em seu entorno (Hall, 1997). Esses sistemas de códigos e significados são o que permitem a regulação das relações interpessoais e são o que, considerando um conjunto e seus atravessamentos, constituem as culturas. Assim, segundo Hall (1997) pode-se compreender que toda ação social é cultural e uma prática de significação. Ao tomar por base esta concepção, os ambientes debatidos também assim o fazem, permeados por contextos sociais e culturais com seus ritos, individualismos, e jeitos de absorver, influenciar (e talvez problematizar) sujeitos e grupos, em sentidos que podem promover aberturas para determinadas realidades e fechamentos para o que for considerado como diferença ou dissidência nesta relação.

A discussão acerca da necessidade de problematizar a computação a partir da perspectiva da Teoria Queer e do estranhamento, levando em conta espaços informais e não institucionalizados para a área, as vistas de construções menos normativas, mais democráticas e abertas, e por meio de uma ação participante são as bases para que esta pesquisa se construísse (mais discussões neste sentido são apresentadas no Capítulo 3 e 4). Faz-se, desta forma, importantes questionamentos¹¹ em cima destas reflexões: de que maneiras têm se construído as críticas à computação enquanto uma área normativa em relação às construções de gênero e sexualidade? Como a construção desta crítica, a partir de uma perspectiva Queer e de estranhamento, pode ajudar no tensionamento desta cultura normativa? Os espaços Hacker e Maker, os *labs* de criação e experimentação podem ser vistos como pontos de abertura na área? Quais caminhos precisam ser percorridos para que a área passe por um processo de desconstrução às vistas de menos normatividade e mais abertura? Que computadores surgem a partir deste processo?

Tais questionamentos, de certa forma, levam a uma reflexão mais ampla, que envolve os pontos tratados pelas perguntas acima. Tenta-se articular, assim, a principal pergunta de pesquisa:

É possível pensar em um estranhamento do computar a partir dos movimentos Hacker e Maker na forma de laboratórios e espaços de criação?

Para que seja possível construir as reflexões acerca deste questionamento, definiu-se o seguinte objetivo para a pesquisa:

Investigar formas de pensar um estranhamento do computar a partir dos movimentos Hacker e Maker.

¹¹ Os questionamentos são articulados nesta tese também como forma de conduzir as discussões. Não estão diretamente respondidos, mas fazem parte da construção da tese como um todo e vão sendo abordados no decorrer do texto.

Desdobrando este objetivo, é possível pontuar os seguintes objetivos específicos:

- a. Aprofundar os estudos sobre gênero, Teoria Queer, os processos e políticas do estranhamento, as culturas Hacker e Maker, os espaços e *labs* de criação e a ética relacionada a estes movimentos;
- b. Desenvolver ações com grupos e pessoas que se compreendem a partir das esferas da diferença e da dissidência e que estejam envolvidas com as discussões tratadas por esta pesquisa;
- c. Construir um conjunto de categorias de análise que permita pensar um processo de haqueerização às vistas de um estranhamento do computar;
- d. Construir uma análise das ações desenvolvidas com estes grupos e pessoas a partir da haqueerização e da busca de um estranhamento do computar.

O desenvolvimento da pesquisa a partir das perspectivas Hacker e Maker e das discussões sobre as dissidências e diferenças de gênero e sexualidade traz a tona um forte teor de participação e envolvimento com comunidades. Como problematizou Freire (2015), é importante que a extensão e a ação acadêmica sejam vistas a partir da dialogicidade, de processos profundos de comunicação, como forma de não construir situações de exploração e desconsideração de saberes, fazeres e querereres das comunidades com a qual atua. Esta discussão ética que Freire (2015) traz foi um importante ponto de partida para pensar as ações desenvolvidas no âmbito desta pesquisa.

Foi assim, como forma de pensar os espaços de criação e experimentação, alinhados às perspectivas Hacker e Maker, que organizou-se a oficina-coletivo chamada Performatividade • Arte • Tecnologia (PAT). Esta organização foi fruto de uma articulação que envolveu demandas da comunidade para trabalhar questões de gênero, arte e tecnologia envolvendo as perspectivas das dissidências de gênero e sexualidade, da Teoria Queer, da arte e do ativismo, da tecnologia e do computar. A arte surge no escopo da pesquisa principalmente a partir dos contatos com as pessoas envolvidas, pelas discussões da educação em arte. Foi dessa forma que o

tripé computar-estranhamento-arte, que dá base para a pesquisa, se formou (as discussões sobre esta construção estão presentes principalmente nos Capítulos 3 e 4). Denota-se, assim, a importância da frente de ação/extensão que foi trabalhada desde o princípio do desenvolvimento da pesquisa, apresentando caráter de base e permitindo tecer fortes relações entre prática e teoria.

Em meio a estas temáticas, levando em conta o objetivo descrito, vale pontuar que a construção desta pesquisa se atrela mais diretamente a área e subáreas da computação, com especial olhar para a Interação Humano-Computador (IHC), para Informática na Educação, para a Educação em Informática e tendo como pano de fundo os Estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS). É a partir destas lentes, em cima da crítica construída no entorno dos estudos CTS que esta pesquisa seguiu, passando pelos estudos de gênero, pelos estudos Queer, pelos movimentos Hacker e Maker. Assim, foi possível pensar e refletir acerca da computação e do computar epistemologicamente, enquanto ciência e tecnologia que se constroem nas relações sociais.

Desta forma, a tese foi construída da seguinte forma: Estranhando o Computar (Capítulo 2) apresenta as discussões teóricas que se relacionam com a tese. O capítulo inicia trazendo questionamentos sobre a necessidade de um estranhamento do computar, segue discutindo os movimentos Hacker e Maker, a Teoria Queer e o estranhamento e é finalizado articulando o que entende-se como um estranhamento do computar. Os Caminhos da Pesquisa (Capítulo 3) busca resgatar os processos pelos quais este estudo passou e as maneiras pelas quais se organizou. Também aborda uma discussão sobre o processo de haqueerização, a construção do arcabouço de análise para a tese. Na sequência, A Oficina-Coletivo Performatividade • Arte • Tecnologia (PAT) (Capítulo 4) apresenta as articulações para a organização desta ação, assim como os encontros e as obras e produções dos artistas que estiveram envolvidos com o grupo. O capítulo se encerra trazendo algumas reflexões sobre a PAT. Por fim, em Um Estranhamento do Computar é Possível? são trazidas as discussões que sobre o percorrido por esta pesquisa, seus desdobramentos, reflexões e processos futuros.

2 ESTRANHANDO O COMPUTAR

*Já faz algum tempo, você pensou assim:
 Tanta gente no mundo e ninguém sente igual a mim
 Tombou na realidade e a verdade encontrou
 Sua humanidade tava em todos só você que não notou
 Foi só você que não notou [...]*

*Você não existe
 E eu também não
 Tudo que tem nessa vida é fruto da imaginação
 A realidade
 Surge na nossa interação
 Suas ideias emanam a luz de toda a criação
 Você não existe por Potyguara Bardo¹²*

Os sistemas de significações socioculturais, conforme discute Hall (1997), são constituidores do nosso mundo e influenciam a todas as pessoas que estão em seu interior e entorno. Os espaços do computar¹³, em um entrelaçamento entre o desenvolvimento tecnológico e as relações sociais e culturais, se carregam de valores, lutas e hierarquias. Tanto os artefatos, quanto as pessoas presentes neste meio, acabam por absorver, refletir, refratar valores, dentro dos espectros do social e cultural. É importante que, para formar este panorama, sejam consideradas também os contextos mais amplo da sociedade, afinal a área não está deslocada da sociedade e da cultura e estas influenciam o computar diretamente. Desta forma, é possível compreender os espectros políticos e sociais da computação, tanto específicos, enquanto cultura da área, mas também localizados no mundo e em suas mais amplas disputas de poder.

Winner (1986) defende que os artefatos tecnológicos carregam valores políticos e para isso o autor traz para seu debate, exemplos que corroboram na

¹² Este trecho faz parte da música *Você Não Existe* de Potyguara Bardo. O vídeo pode ser acessado no link <<https://www.youtube.com/watch?v=t7XSWyHxMxk>>

¹³ Usa-se o termo computar e/ou computares no decorrer do texto em um sentido de compreender a computação dentro de seu espectro mais amplo e inclusivo, que foge aos saberes e fazeres consolidados da área de computação. Dessa forma, tenta-se interpretar e englobar variadas instâncias em que o computar aconteceu, acontece e pode vir a acontecer, considerando, seus aspectos sociais e culturais, além de puramente tecnológicos, artefatuais e institucionais.

reflexão no sentido de compreender o espectro político da tecnologia. Dentre outros casos, a energia solar é usada como exemplo pelo autor como um importante descentralizador das fontes de energia comumente utilizadas (carvão, nuclear, hídrica), o que traz possibilidades mais conectadas com valores políticos de democracia e igualdade que os demais sistemas centralizados e fechados. Os exemplos trazidos pelo autor que fomentam sistemas centralizados estariam no entorno da energia nuclear. Para Winner (1986), a energia solar permite que, em uma instância técnica, seus sistemas sejam construídos de maneira desagregada e amplamente distribuída. Dessa forma, ao lidar com sistemas mais acessíveis, compreensíveis e controláveis, é possível aos indivíduos e comunidades locais administrarem os seus recursos conforme suas demandas e necessidades, além de modifica-los conforme o tempo passa.

Esse exemplo apresenta de forma direta a maneira como os artefatos ou tecnologias podem agregar valores que influenciam diretamente em perspectivas políticas, o que, ao ser conectado com as discussões de Hall (1997), faz perceber o quanto os valores culturais são absorvidos e reiterados pelas tecnologias, em um processo que faz de uma separação destes espectros quase impossível. Dessa forma é possível compreender as faces políticas, sociais e culturais da tecnologia e, conseqüentemente, suas influências nas mais diversas esferas da sociedade.

Para construir uma reflexão sobre a computação e as políticas do estranhamento, a próxima seção aborda uma problematização da área no que diz respeito a suas construções normativas e identitárias. Nas seções que seguem foram trazidas discussões sobre as culturas *Hacker* e *Maker* a fim de compreendê-las enquanto pontos de abertura e ruptura na área, que constroem reflexões que rompem com certas construções de normatividades. Posteriormente, a computação foi problematizada considerando suas frentes institucionalizadas ou não a partir de uma perspectiva de estranhamento, sob o olhar da Teoria Queer e suas bases teóricas.

2.1 Por Que Estranhar o Computar?

Ao buscar exemplos que estejam mais conectados com a computação, o mais emblemático caso que pode ser citado é o dos softwares livres (*free software*) e softwares abertos (*open software*). Nestes casos, é possível que as pessoas se apropriem dos artefatos em diferentes instâncias, que vão desde uma simples utilização ferramental, até mesmo a reconfigurações, reprogramações, recortes, uniões de trechos ou de softwares inteiros para se adaptar e atender a situações específicas. Esta frente na utilização de software, em especial no caso dos softwares abertos, tem forte caráter político contestador e de liberdade, conforme pode ser lido no documento de ideais da Free Software Foundation (A Definição..., 2020).

Discussão esta que leva a pensar sobre os sujeitos que ocupam os espaços da computação. Vale destacar que existe um estereótipo muito forte atrelado a tecnologia¹⁴ e aos seus entusiastas. As figuras dos *nerds* ou *geeks*, como entusiastas da área, que têm seus gostos específicos, consomem determinados produtos e artefatos culturais, já delimita uma cultura específica neste entorno e, assim, acaba por criar uma identidade para o grupo, conforme debateram Bicca *et al.* (2013).

Os autores (Bicca *et al.*, 2013) pontuam que ocorreram ressignificações no entorno desta identidade que já foi bastante pejorativa, mas que conseguiu sair de uma posição de inferioridade e estigmatização. Esta reconstrução pode ser percebida pelo sucesso de pessoas como Steve Jobs e Bill Gates, por exemplo, e a partir da famosa frase deste último: “sejam legais com os nerds, há chances de você acabar trabalhando para um deles” (Bicca *et al.*, 2013).

Apesar destas ressignificações no que diz respeito às pessoas da área de computação, é importante não atrelar esta identidade de uma forma reducionista e generalizadora a todas e todos que constroem o que se compreende por computação. Conforme será discutido a seguir, têm surgido problematizações no sentido de compreender quais pessoas estão se envolvendo com a área em sua

¹⁴ Vale salientar que tecnologia neste trecho é compreendida de forma reducionista, relacionada mais estritamente aos mercados de TI (Tecnologia da Informação) e inovação, no entorno da cultura nerd que está presente no imaginário popular e foi debatida por Bicca *et al.* (2013).

constituição contemporânea e como estas pessoas carregam seus valores para a área, o que reflete em seus espaços e tecnologias, e de forma mútua, também influencia na construção destes/as enquanto sujeitas/os.

Um exemplo de situação contraditória é o próprio o caso dos movimentos *free/open* software. Mesmo que de forma ampla compartilhem dos valores e perspectivas de liberdade e contestação citados anteriormente, alguns autores problematizam as relações que se dão nas diferentes esferas destes movimentos. Os autores Ames et al. (2018) trazem como exemplo o caso do movimento no Vietnã, que tem demonstrado como foco a tradução de softwares e a “evangelização” como forma de disseminação e engajamento de novas pessoas aos ideais do movimento. Devido a estes focos, a contribuição dos envolvidos tem deixado de lado a produção de código, o que faz com que os nomes centrais do movimento, estes centrados em países que tem como idioma o inglês, desqualifiquem e desvalidem as contribuições do grupo vietnamita para o movimento *free/open* software.

Isso traz para a discussão diversas problematizações e rachaduras internas ao movimento. Ames et al. (2018), além de apontar o discurso de subalternização que essas comunidades ocupam em relação às centralidades globais, apontam que os integrantes vietnamitas são todos homens, que replicam lógicas e construções masculinistas, como é o caso de lideranças autoritárias e valores moralistas. A necessidade de tradução nos softwares traz especificidades a realidade vietnamita, deixando esta comunidade fora da lógica de produção apreciada pelas lideranças centralizadoras, baseadas na lógica norte-americana, que acabam por invalidar esta comunidade.

Esta construção traz contradições que vão de encontro com a ideia de um movimento *free/open* software que pretensamente transcende culturas e trabalha para valores como liberdade e contestação ao tempo em que engrenam em suas lógicas a desvalorização de especificidades culturais contextualizadas, promovendo que poucas vozes falem pelo todo, sufocando especificidades e fazendo com que comunidades, como a vietnamita, neste caso, sejam situadas em uma posição subalternizada frente ao movimento (Ames et al., 2018). Além disso, o fomento à valores considerados como masculinistas demonstram quem domina este espaço. No caso do grupo vietnamita transitam apenas homens, o que não é muito diferente nas demais esferas, o que faz com que estejam presentes e sejam reproduzidas

atitudes que excluem grupos e sujeitos/as, como as mulheres, mas também outros que não se enquadram nesta construção de normativa de masculinidade.

Esses processos também constroem a área da computação e terão fortes influências em como as pessoas fazem uma leitura da área. É importante compreender que esta construção da área se dá em um resgate histórico que, em geral, coloca a centralidade na máquina-computador e deixa de lado os processos que de fato levam a máquina-computador a se construir, ou seja, os desejos dos grupos e pessoas que a construíram (Mahoney, 2005). Uma inversão nesta perspectiva traz a tona movimentos que levaram e levam a computação a se construir.

Alguns movimentos feministas vêm questionando a computação. Estes movimentos caminham por perspectivas diversas, mas que se alinham em frentes que parecem estar atreladas a fortes visões identitárias, cristalizando os estereótipos de feminilidade e masculinidade e, muitas vezes, os compreendendo como inatos aos sujeitos. Esta visão acaba por deixar de lado algumas questões problematizadas pela terceira onda feminista e dos estudos de gênero¹⁵, que fomenta a necessidade de trazer a crítica para o ponto de compreender as estruturas que mantêm as hierarquias de poder estáveis, como é o caso justamente das binaridades (onde entram os estereótipos de masculinidade e feminilidade) e da matriz heteronormativa, discutidas pelas teóricas Queer. Este tipo de discurso e ação pode acabar se aproximando do enrijecimento dos estereótipos e, dessa forma, dificulta os processos de rompimento das construções que tornam a área normativa na constituição de suas culturas e espaços.

A denúncia da baixa participação de mulheres, aliada ao trabalho para ampliar esta participação, tem como frente no Brasil o Programa Meninas Digitais, da Sociedade Brasileira de Computação (SBC). Este movimento vem se consolidando e, inclusive, tem como desdobramento um workshop chamado Women in Information Technology (WIT), evento integrante do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC), que está em sua 12ª edição e congrega uma comunidade que vem desenvolvendo pesquisas e ações para o envolvimento de temáticas de feminismos, gênero e engajamento com a computação. Em suas

¹⁵ Os estudos de gênero e teorias feministas serão abordados e aprofundados na sequência do texto, tendo especial destaque a Teoria Queer e as políticas de estranhamento.

primeiras edições, o evento tinha como foco apenas palestras e painéis, abrindo submissão de artigos curtos em suas últimas três edições (2016, 2017, 2018) e de artigos completos na edição de 2019.

Pricila Castellini (2018) fez uma análise das publicações do evento e demonstrou que a maioria tem foco em descrever ações e questionários, voltados a discutir a participação de mulheres na área em diferentes níveis de ensino. Sua pesquisa demonstrou que as discussões ainda estão bastante relacionadas com um movimento identitário, reforçando as construções binárias e seus estereótipos relacionados ao masculino e feminino, centrados na matriz de inteligibilidade heteronormativa. A autora enfatiza que

a área ainda precisa acompanhar essa concepção de sociedade (e de programação) livre, autônoma, sem preconceitos, sem julgar modos 'certos' de fazer, mas considerando que existe uma pluralidade de abordagens que são diferentes para cada pessoa e é ainda mais visível pela sustentação de um discurso histórico e cultural (Castellini, 2018, p. 34)

É importante destacar que, mesmo com estes apontamentos, estas iniciativas têm aberto portas para que outras pautas possam ser levantadas e discutidas. Na edição de 2017, por exemplo, foi publicado um artigo, relacionado a presente pesquisa, que trouxe uma discussão sobre políticas pós-identitárias, através da Teoria Queer, para um computador pensado a partir da perspectiva da diferença (Oliveira e Amaral, 2017). Ainda assim, as discussões que problematizam as estruturas que performativamente constroem as relações de gênero a partir de binarismos e da heterossexualidade compulsória não se fazem presentes nas publicações e nos eventos.

Castellini (2018) também faz um resgate histórico acerca do que pode ser compreendido como um apagamento histórico da mulher na computação. No fim da década de 1940, na época da construção do ENIAC, as mulheres eram consideradas “computadoras”, no sentido de pessoas que computavam cálculos a mão em trabalhos que eram considerados de menor importância na época e que eram gerenciados por homens, o que se relaciona com as disparidades históricas das forças de trabalho (Castellini, 2018). A computação é considerada, pela autora, como masculina e androcêntrica, uma vez que os valores masculinos se tornaram centralizadores e têm permanecido construídos historicamente e culturalmente.

Dentro desta perspectiva, é possível a compreensão de que os valores, sobre os quais a computação se constrói, são os de racionalidade e lógica, comumente associados à esfera do masculino de forma essencializada e até mesmo biologicista. Diferenciações estas que historicamente têm privilegiado homens em detrimento às mulheres na cultura ocidental, uma vez que colocadas lado a lado, binaridades como razão e emoção, firmeza e suavidade, dentre outras, desvelam relações que se apresentam díspares (Wajcman, 2010).

A relação que se faz entre o masculino e as máquinas é uma construção cultural, resultado de um processo histórico que, em torno do fim do século XIX fez com que as engenharias civil e mecânica se tornassem referência na definição do que é tecnologia, em um processo que deixou de lado artefatos e formas de conhecimento associadas às mulheres. Assim, atrelaram-se à tecnologia os ideais de masculinidade ligados a façanhas corporais e individuais, reinterpretando a feminilidade como algo incompatível nesta esfera (Wajcman, 2010).

Lembrando que, como esclarecem as autoras (Wajcman, 2010; Castelini, 2018) estas construções estão nas esferas culturais e sociais. O que parece ter passado despercebido neste discurso é uma reflexão sobre as estruturas anteriores às construções que fazem destes estereótipos socioculturais o que são e que os colocam em diferentes patamares nos processos de hierarquização social.

Os espaços da computação, desta forma, com o passar do século XX e a valorização das tecnologias computacionais, foram sendo tomados por homens e renegados às mulheres (Castelini, 2018). Este é um processo histórico importante de ser resgatado para que seja possível compreender como a computação se apresenta nos dias atuais em sua constituição sociocultural normativa. Ligado a esta construção histórica da computação enquanto área e disciplina, Mahoney (2005) problematiza o fato do foco do resgate histórico ser a máquina-computador e não os processos que a formaram.

Quando se constrói este resgate tendo este foco, os demais processos que fazem com que a área de computação seja o que ela é, deixam de lado as relações socioculturais que refletem diretamente nela, fazendo com que o discurso neste entorno seja tecnocêntrico e determinista no sentido de que valoriza a máquina em detrimento aos seres humanos e as relações que a criaram (Veraszto et al., 2008). A agência deixa de estar no ser humano para estar na esfera de uma pretensa

autonomia, o que desconsidera os contextos sociais, culturais, políticos que criaram a tecnologia (Veraszto et al., 2008). Nesse caso, ainda, esta perspectiva vem escondendo o envolvimento de sujeitos que estão fora da esfera de masculinidade, tornando o discurso da área massivamente masculinista e excluindo do resgate histórico as feminilidades e estereótipos outros que fizeram parte da construção histórica da computação, além de suas lutas, anseios e valores.

Na contemporaneidade, conforme relatou Wajcman (2010), a concepção da computação e da tecnologia como áreas masculinas, pode ser percebida a partir dos *Hackers* do MIT, que embora, em alguns casos, neguem uma cultura machista, têm fortes valores pautados em testes violentos e ao desejo de vitória e mérito, algo peculiarmente conectado aos estereótipos de masculinidade e hostil às mulheres, discussão também presente no texto de Ames et al. (2018) ao falar sobre o movimento *open/free software* e os *Hackers* que o constituem. Castelini (2018) aponta, neste sentido, que existem diversas hipóteses para a desigualdade de gênero na área, dando destaque ao fato de outras realidades, que se encontram em espaços de diferença, serem anuladas uma vez que os homens assumem os espaços na área a partir de relações de poder e de construções resultantes de um determinismo biológico, tornando assim a área androcêntrica.

Reforçando esta discussão, Jane Reolo da Silva (2016, 2016a) afirma que devido ao relato da história centrar-se no homem como um herói conquistador, que a partir do domínio da tecnologia torna-se um vencedor, as mulheres acabam ocupando um papel de submissão, fragilidade e dependência da ação do homem para a sobrevivência. Esta situação faz com que as mulheres não tenham o conjunto de referência necessária para a apropriação tecnológica e esta, em geral, se torne um espaço de homens.

Esta relação histórica das mulheres com a tecnologia, adicionando aqui o fato apontado por Wajcman de que as engenharias se construíram como área “branca, masculina e de classe média” (Wajcman, 2010, p. 144, tradução do autor), trazem a tona questionamentos que vão além da questão das mulheres e que envolvem também o tipo de homem ou masculinidade que é validada nos espaços da tecnologia.

É importante que não se compreenda esta situação a partir de um reducionismo do homem aos valores de dominação e força, uma vez que uma teia

de intersecções se faz presente na construção destes sujeitos. Vale lembrar que Butler (2017, 2009) apontou que a concepção do sexo restrito a esfera biológica e do gênero a esfera cultural é bastante problemática, uma vez que o biológico sofre a ação de um pré discurso que também o constrói. Isso ocorre em uma esfera cultural que influencia a leitura da esfera biológica, fazendo com que não seja possível naturalizar as características apontadas até aqui como simplesmente masculinas.

Neste caso, as características apontadas como pertencentes as esferas da masculinidade e da feminilidade não são biológicas ou naturais, mas sim, fazem parte da construção de significados que ocorre sobre ambas, que assim se apresentam e são reforçadas na sociedade, na cultura e conseqüentemente na corporalidade de cada pessoa. É preciso, ainda, compreender a existência da divisão sexual do trabalho, algo que vem a influenciar as esferas da computação, engenharia e tecnologia uma vez que traz desdobramentos para as construções de gênero — e conseqüentemente na participação democrática — de maneira ampla em nossa sociedade, como discute Biroli (2016).

A esfera de problematização feminista na área da computação aponta para que outras perspectivas de normatividades também venham a tona e passem a ser problematizadas. Vale destacar que este não é apontado como um caminho natural, validado ou único, mas sim como uma forma pela qual estas discussões vem se construindo especificamente dentro das perspectivas da área de computação e pelas quais esta pesquisa vem construindo sua trajetória.

Algumas pesquisas, discutidas a seguir, apontam situações abjetas nos espaços da tecnologia também vivenciadas por outros sujeitos que ocupam os espaços de dissidência e de diferença na sociedade, como os LGBTTQIA+¹⁶, por exemplo. Alguns pesquisadores e pesquisadoras têm levantado questões no sentido de compreender as normatividades da área em uma perspectiva que envolve

¹⁶ Sigla para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Travestis, *Queer*, Intersexuais, Assexuais e outras identidades de gênero e orientações sexuais. Vale pontuar que a sigla para o movimento que unifica as dissidências sexuais e de gênero está em constante disputa e modificação. Optou-se por utilizar a sigla mais abrangente possível (LGBTTQIA+), uma vez que diferentes movimentos denunciam apagamentos políticos e assimilacionismos contra os quais lutam. A ordem das letras também se mostra de formas diversas conforme os movimentos e seus posicionamentos políticos e estratégicos. Não há consenso sobre algumas das identidades apontadas pela sigla e inclusive importantes críticas que devem ser pontuadas, como é o caso do *Queer* enquanto identidade, conforme discute Butler em uma entrevista (Ahmed, 2017). No decorrer do texto a sigla pode aparecer de diferentes maneiras.

marcadores sociais diversos e que, em alguns casos, podem ser lidos a partir de lentes de uma interseccionalidade¹⁷ de construções sociais que afetam, de forma conjunta, subjetividades e posições de sujeito. Notou-se, durante este levantamento que poucas destas pesquisas discutem a área da computação especificamente. Desta forma, além da computação, áreas como a engenharia (fortemente ligadas a computação) e as ciências (de forma ampla) estão descritas.

A pesquisa de Stout e Wright (2016) apresenta dados que demonstram a baixa sensação de pertencimento de estudantes LGBTQ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros e *Queers*) na computação, além de seus desejos de mudar de área de estudo e atuação. Responderam a pesquisa 857 estudantes de diversas instituições dos Estados Unidos, dos quais 25% eram mulheres e 75% homens. Deste total, 771 estudantes se declararam heterossexuais, enquanto, em relação a identidades LGBTQ, 9 se declararam lésbicas, 28 gays, 45 bissexuais, 1 transgênero e 3 *Queers*.

As mulheres LGBTQ foram as que indicaram a maior vontade em trocar de área, mesmo grupo que apontou desejo de abandonar a computação devido a sensação de baixo pertencimento, seguidas das mulheres heterossexuais e homens LGBTQ. Especificamente sobre a sensação de pertencimento, as mulheres LGBTQ apresentaram a menor taxa, seguidas de mulheres heterossexuais, homens LGBTQ e, com a maior taxa, os homens heterossexuais. Os autores, ao relacionar os resultados, apontaram que a baixa sensação de pertencimento se torna a principal razão do desejo em abandonar a área de computação, o que acaba reforçando a área como masculina e heterossexual.

A pesquisa de Trenshaw *et al.* (2013), por sua vez, apresenta as falas de estudantes LGBT norte americanos de cursos superiores em engenharias. Estes/as estudantes esclarecem que se sentem sub-representados e até mesmo excluídos pelo meio heteronormativo em que se constituem os cursos de engenharia. Também afirmam que as comunidades LGBT não vêm a área como apropriada para a

¹⁷ A concepção do conceito de interseccionalidade pode ser compreendido a partir do que explica Pocahy como uma “contribuição para compreender-intervir diante das formas de regulação sociocultural das subjetividades, especialmente a partir dos agenciamentos discursivos que produzem as materialidades de raça/etnia, classe, gênero, sexualidade e localidade, entre outros marcadores sociais e culturais de identidade e diferença.” (Pocahy, 2011, p.21).

atuação, e acham necessárias ações afirmativas e de suporte para dar visibilidade aos grupos LGBT no meio acadêmico dentro das engenharias.

O estudo de Cech e Waidzunas (2011) apresenta as vivências de sujeitos LGB na engenharia, trazendo luz para as questões relacionadas ao mecanismo da heteronormatividade que opera na área e torna as vivências destes/as sujeitos/as silenciados no ambiente universitário pretensamente “apolítico” e “meritocrático” onde a pesquisa foi desenvolvida. Os autores apontam que esta situação faz com que estes estudantes vivam situações de isolamento e precisem compartimentar suas vidas, muitas vezes abrindo mão de expressões e manifestações relacionadas as suas vidas privadas e suas culturas para burlar situações de estigmatização.

Foram entrevistados 17 estudantes de engenharia (11 gays, 4 bissexuais e 2 lésbicas), dos quais 9 participaram de uma atividade de grupo focal, sendo esta a primeira vez que alguns interagem ou conheciam outros estudantes LGB cursando engenharia. Os resultados apontaram fortes construções heteronormativas na área, além da importante influência de intersecções entre raça e etnia, gênero, sexualidade e a identidade profissional nas relações, em uma área que causa, conforme apontado pelos entrevistados, isolamento e ansiedade, muitas vezes chegando a afetar a saúde mental.

A pesquisa também apontou que pessoas que vivem fora da binaridade heterossexualidade/homossexualidade passam por situações de ainda menor tolerância que estudantes que se encontram nos polos dessa construção binária, como é o caso dos bissexuais, por exemplo. Se mantém nesta pesquisa também a percepção binária de que as engenharias se relacionam com esferas de masculinidade, devido às construções culturais estereotipadas no entorno da racionalidade e da lógica, o que segundo os autores e em consonância com os valores de masculinidade da área, faz com que mulheres lésbicas e bissexuais sejam consideradas melhores engenheiras do que mulheres heterossexuais, conforme os relatos das entrevistas (Cech e Waidzunas, 2011), por se aproximarem destes estereótipos.

Indo na direção de compreender os espaços da universidade de forma mais ampla, Bilimoria e Stewart (2009) desenvolveram um estudo que buscou compreender o ambiente acadêmico para pessoas LGBT. O estudo traz resultados similares aos das demais pesquisas aqui apresentadas e organiza as informações

em um modelo de consequências na carreira destes/as sujeitos/as, a partir de perspectivas negativas e positivas. O lado positivo, apontado pelas autoras, demonstra valores e maneiras a partir das quais os entrevistados percebem que poderiam ser desenvolvidas ações e práticas para que se pense ambientes e, por que não, culturas inclusivas para os sujeitos/as LGBTs na sociedade.

Estas pesquisas relatadas apontam construções relacionadas aos espaços da tecnologia, seu imaginário e estereótipos. É importante perceber que tais construções ultrapassam os espaços institucionais de formação e ensino, como as universidades, e estão presentes também nos espaços de trabalho. A pesquisa de Grogan (2014) apresenta relatos e estatísticas que demonstram estes valores presentes nos espaços de trabalho, por meio de construções normativas e hierárquicas que dificultam às pessoas expressarem ou serem abertas em relação a suas sexualidades. Esta situação constrói barreiras na carreira de quem ocupa espaços fora das normas de gênero e/ou sexualidade, estendendo a situação presente na universidade relatada anteriormente para além de seus espaços.

Conforme pode ser percebido, essa não é uma situação que se mostra presente somente no ensino superior e nas áreas relacionadas às tecnologias computacionais. Estas construções são fruto de processos que se iniciam muito anteriormente na vida das pessoas e estão permeados pela sociedade por meio de discursos que constantemente constroem e reconstróem abjeções e precariedades no decorrer das vidas humanas. Pessoas que vivenciam gênero e sexualidade fora das matrizes normativas de heterossexualidade e cisgeneridade se deparam com situações abjetas desde a escola. A Associação Brasileira De Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis E Transexuais - ABGLT (2016), desenvolveu uma pesquisa com mais de mil estudantes brasileiros, entre 13 e 21 anos de idade, que se declararam como LGBTs ou como não heterossexuais e/ou não cisgêneros.

Tais estudantes demonstraram, por meio de seus depoimentos, os sérios problemas de marginalização, opressão, silenciamento e invisibilização que vivenciam nos espaços escolares frequentados, uma vez que 73% sofreram agressões verbais devido à orientação sexual e 68% devido à identidade ou expressão de gênero. Em relação a agressões físicas, 27% responderam que passaram por estas situações devido à orientação sexual e 25% pela identidade ou expressão de gênero. Assédio sexual também foi apontado como presente por estas

peessoas, sendo que 56% do grupo de estudantes LGBT responderam que já passaram por tal situação. O estudo levanta importantes questões que trazem as interseccionalidades de marcadores sociais por meio das situações vivenciadas por estudantes, como é o caso da raça e etnia (apontado como frequente por 44,1%) e da religião (apontado como frequente por 40,6%) como motivo de comentários pejorativos.

Pode ser percebido que as complexas relações de quem vivencia gênero e sexualidade fora das matrizes normativas estão presentes em muitas esferas da vida escolar e os dados apontados reforçam as discussões anteriores. As construções dos estereótipos de gênero, que conectam homens e mulheres a determinadas áreas são tramadas desde o início da vida das pessoas e refletem nas cristalizações que as pesquisas mostram nos espaços acadêmicos e escolares. Além disso, essas hierarquias no entorno das construções de gênero são os reflexos das relações de poder-saber que, presentes nas esferas socioculturais mais amplas da sociedade, acabam por se impregnar nas mais específicas, como é o caso da área da computação e das tecnologias.

Este panorama demonstra algumas das possíveis bases pelas quais as engenharias e a computação têm sido problematizadas e percebidas enquanto áreas normativas, além de tentar compreendê-las em seu contexto mais amplo. Especificamente sobre a área da computação, estas pesquisas corroboram com o que foi debatido pelas autoras Castelini (2018), Amaral et al. (2017) e Silva (2016, 2016a) em suas pesquisas, demonstrando as dificuldades que as mulheres enfrentam na área devido a uma dominação por parte do sujeito universal masculino, branco, heterossexual, cisgênero e de classes sociais mais elevadas e que refletirá diretamente na baixa participação de mulheres. Lembrando que estas construções precisam ser colocadas em paralelo com as demais esferas da sociedade, fazendo com que seja possível percebê-las a partir da teia de marcadores que se interseccionam na construção de situações de abjeção e precariedade, conforme debate Pocahy (2011).

Algumas discussões que indicam essa problemática partem da área de Interação Humano-Computador (IHC) que, em sua terceira onda¹⁸, se conecta com as Ciências Sociais e as Humanidades (Bardzell e Bardzell, 2015), ampliando as perspectivas em relação aos contextos e ferramentas que eram discutidas nas ondas anteriores (Bødker, 2015). Essas discussões ganham espaço na IHC a partir do momento em que as pessoas se apropriam das tecnologias computacionais em maior escala e estas passam a estar permeadas pela vida em esferas diversas para além do trabalho (Bødker, 2015). Dessa forma questões outras começam a ser trabalhadas, como é o caso das problematizações de gênero e feministas, analisando a construção da tecnologia computacional a partir destas lentes.

Bødker (2015) discute as apropriações tecnológicas que vem acontecendo com o passar dos anos, sendo este um processo que aumenta a multiplicidade de usos e pessoas envolvidas com as tecnologias computacionais, modificando as maneiras do interagir e trazendo espaço para discutir a computação em diferentes processos de apropriação, menos instrumentais e mais epistemológicos.

Breslin e Wadhwa (2015) abordam a importância das discussões de gênero para a computação, em especial porque estudantes não tem contato com estas teorias, que estão de fora da maioria dos cursos de graduação e pós-graduação. Essa construção, segundo as autoras, leva as discussões de gênero na área, quando acontecem, a serem rasas e geralmente reduzidas a abordagens como a quantidade de homens versus a de mulheres nos campos da tecnologia ou então ao desenvolvimento de tecnologias para mulheres que são menores e de cor rosa. Essas perspectivas são apontadas como problemáticas, uma vez que reforçam os estereótipos de gênero.

Neste caso, Breslin e Wadhwa (2014) trazem a problemática relacionada a abordagens fortemente identitárias, o que leva a situações de “guetificação” de mulheres tanto na atuação dentro da área, mas também como utilizadoras de

¹⁸ Segundo Bødker (2015) a IHC se organiza em três ondas. A primeira trata de questões ligadas a ciência cognitiva e fatores humanos por meio de diretrizes rígidas, métodos formais e testes sistemáticos. A segunda onda trata de grupos trabalhando com coleções de aplicativos, focando em comunidades de prática e contextos de trabalho por meio de teoria da atividade, cognição distribuída, ação situada, design participativo. Já a terceira onda traz uma aproximação com aspectos culturais e estéticos uma vez que as tecnologias computacionais já estão espalhadas para outras esferas da vida além do trabalho. É construída então uma crítica aos valores de eficiência da onda anterior, tendo como maior foco as experiências e os processos socioculturais desdobrados e relacionados com a tecnologia.

tecnologias, em situações que passam a ser estereotipadas. Para as autoras, ao seguir este tipo de perspectiva, se homogeneizam os estereótipos de gênero, encaixando-os dentro de categorias binárias que não levam em consideração diferentes marcadores de identidade como os de raça e etnia, nacionalidade, geração, por exemplo, o que dificulta o processo de desconstrução destes.

Pode ser observado nos dados trazidos até aqui que, ainda problematizando a computação em sua constituição específica de gênero (e em poucas situações de outros marcadores sociais), a relação de binaridade dos estereótipos de gênero permanece mantida. Ainda que poucas autoras, como as citadas anteriormente (Breslin e Wadhwa, 2014, 2015) tragam essa problematização, essa construção e manutenção das binaridades, aparece de forma bastante concreta, inclusive sendo um estruturante dentro da computação e das ações de inserção e inclusão promovidas pelas comunidades. Compreendendo o que discutem Breslin e Wadhwa (2014, 2015) no sentido da quebra dos estereótipos e a partir das teorias pós-identitárias, mostra-se importante buscar outros rompimento neste sentido, desestabilizando os regimes que colocam como verdades essencializadas as construções normativas que mantêm as esferas de poder do *status quo*, o que impacta inclusive nas margens que delimitam disciplinas e áreas do conhecimento.

Merkle (2010) aponta esta necessidade em seu texto, ao escrever que

A crítica feminista à ciência e à tecnologia pode muito bem ser profícua não apenas para fomentar a inclusão de mulheres e outras minorias na profissão, mas também para **mudar a própria profissão, em sua abrangência, em seus fundamentos, implicações e desdobramentos**. [...] Ao apontar para a exploração da contribuição destas autoras, estou indicando o potencial político-epistemológico do feminismo, do Queer, entre outras áreas e engajamentos à transformação do saber, mas no contexto das relações socioeconômicas associadas à informatização. Gostaria de questionar e quiçá transformar a informática e a computação, por meio de uma informatização mais aberta, livre e inclusiva. (Merkle, 2010, p.5, grifo nosso)

O que as problematizações feministas têm demonstrado, seguindo este raciocínio, são situações que fazem questionar a área de computação não somente em relação a participação feminina ou de demais grupos subalternizados. Este exercício é de grande importância para que seja possível chegar às bases da questão, que são mais profundas que um simples fomento à participação e/ou inclusão.

Embora as autoras da área de IHC citadas anteriormente deixem espaços para uma aproximação entre estudos de gênero e a IHC, é Light (2011) que aprofunda a discussão em relação a Teoria Queer. Em seu texto a autora considera os processos de “pensar obliquamente” e “causar problemas” como positivos para o processo de design. Para isso, ela traz algumas reflexões no sentido de compreender a importância de desestabilizar o *status quo*, utilizando a tecnologia e o design como espaços para isso. Os processos debatidos por Light (2011) se conectam fortemente com as bases teóricas do Queer e demonstram valores que estão ligados ao que será discutido no decorrer das seções 2.4 e 2.5 deste trabalho.

O trabalho de Light (2011) é trazido aqui devido ao seu potencial em demonstrar que os processos de estranhamento (*Queering*) podem trazer uma perspectiva crítica para compreender o computar enquanto um fazer, querer e saber humano, intrinsecamente conectado com as construções, e conseqüentemente desconstruções, do mundo e também das identidades. Neste processo, também entender o potencial de apropriação do computar enquanto ferramenta de luta e busca de ruptura do *status quo*.

Ao buscar compreender a importância de estranhar o computar, questão título desta seção, é imprescindível percorrer este caminho de crítica à área como forma de provocar suas estruturas e sua constituição. Estas questões dizem respeito às maneiras pelas quais a computação se construiu/constrói e se compreende como área de conhecimento, quais pessoas estiveram/estão presentes neste processo e receberam/recebem reconhecimento. Refletir sobre algumas trajetórias críticas na área, como, por exemplo, o movimento feminista, os movimentos software livre/aberto, os estudos de IHC e gênero, mesmo que sejam ainda muito pontuais, faz-se necessário para que seja possível problematizar e fazer emergir os saberes e fazeres que venham a se localizar fora de espaços de validação. Neste caminho, passa-se a iniciar um desenho sobre computares outros, que rejeitados pelas centralidades da área, são colocados em posições abjetas e de desvalorização frente aos saberes consolidados da computação.

Seguindo estas reflexões, surgem alguns questionamentos: A computação, em seus espaços “tradicionais”, abraça a diferença e compreende as relações entre identidade e diferença? As computações “tradicionais” ou “canônicas” se constroem em cima de que tipos de valores sociais e culturais? Estão pautados em

normatividades que se limitam às binaridades dos estereótipos de gênero ou alcançam demais marcadores sociais além de masculinidade/feminilidade? É possível pensar um computar a partir de uma política de estranhamento? No que implicaria à área de computação, enquanto esfera de saber-poder, uma desestabilização que segue por estes caminhos?

2.2 Cultura Hacker: o computar pelas margens

A adoção de artefatos computacionais tem acontecido em diversos e diferentes contextos. O computar, com a disseminação destes artefatos, passa a ocupar certo espaço como uma das linguagens do cotidiano contemporâneo, o que faz a comunicação por meio desta “linguagem”¹⁹ demandar um processo de apropriação dos artefatos, seja em seus aspectos físicos ou digitais, o que pode ser uma barreira em determinados contextos. Algumas linguagens de programação, como é o caso do Scratch²⁰, por exemplo, foram criadas com a finalidade de facilitar este processo e podem ser percebidas como iniciativas no sentido de uma democratização e apropriação²¹ do computar, em um sentido de “porta de entrada” para a construção do raciocínio lógico necessário para o desenvolvimento de código de programação (Marques, 2009).

As iniciativas relacionadas aos softwares livres e/ou abertos (A Definição..., 2020), discutidas anteriormente, também possibilitam e defendem uma maior

¹⁹ Linguagem, neste caso, não se restringe a linguagem de programação, mas a um computar que também comunica, que se faz no cultural e no social. Neste sentido Merkle (2010) fala sobre uma das vantagens que devem ser consideradas de a informática e a computação terem sido fortemente influenciadas pelas teorias da linguagem, ser a possibilidade de compreender “a informatização como comunicação de modo mais amplo e aberto” (Merkle, 2010, p. 8).

²⁰ Scratch é uma iniciativa do ano de 2007 do MIT e pode ser acessado pelo site <<https://scratch.mit.edu>>. Segundo Marques (2009) Scratch seguiu das pesquisas com a linguagem LOGO no MIT, com o objetivo de ser fácil, simples e intuitivo no desenvolvimento de competências de programação e exploração de mídias para jovens e crianças.

²¹ Vale salientar que as perspectivas de apropriação e democratização não devem ser entendidas aqui como sinônimos, uma vez que a democratização versa sobre facilitar o acesso, em um processo que passa pela disseminação, podendo ocorrer de formas diversas, mas buscando um resultado democrático e crítico (Silva et al., 2016). A apropriação, por sua vez, pode ocorrer de forma que fará com que as pessoas transformem em significado próprio algo que recebem, em um processo de apreensão deste algo e sua recriação, ou seja, “é produzir um ato de diferenciação que se contrapõe a qualquer tentativa rígida imposta [...], é atividade de invenção, produção de significados” (Chartier, 1995 apud Silva et al., 2016)

apropriação e utilização crítica dos recursos da computação. Através de redes de colaboração, ferramentas podem ser exploradas e ressignificadas em seus contextos de utilização, respondendo a demandas pessoais, comunitárias, de grupos e movimentos sociais. O movimento software livre, como discute Evangelista (2014), possui fortes raízes políticas, com subdivisões internas que demonstram as rachaduras de visões ideológicas e pragmáticas em relação ao uso de softwares não proprietários. O autor pontua a existência de dois grupos principais, *free* e *open*, que apesar da divisão política, compartilham como “luta fundamental a ‘liberdade’ dos usuários de *software*” (Evangelista, 2014, p. 175).

A relação destas visões que buscam problematizar o acesso democrático e aberto às ferramentas computacionais, principalmente o movimento software livre/aberto, tem forte conexão com o movimento *Hacker*. Em seu texto, Evangelista (2014) esclarece o alto status que o termo *Hacker* traz para as pessoas envolvidas no movimento software livre/aberto. Muitas vezes, são chamadas de hackers, somente as pessoas mais antigas e reconhecidas dentro do movimento.

Vale apontar que o movimento *Hacker* surgiu entre as décadas de 1950 e 1960 no Massachusetts Institute of Technology (MIT) entre um grupo de jovens que inicialmente eram aficionados por ferromodelismo (Levy, 1994; Himanen, 2003). Este grupo desenvolvia projetos para aprimorar, além de seus ferromodelos, o espaço que tinha disponível na universidade. Dessa relação surgiram palavras que eram utilizadas pelos participantes em sua comunicação, construindo assim um vocabulário (que está documentado no Jargon File²²). Dentre os jargões, recebe destaque o termo *hack* que, a princípio, significa “um projeto empreendido ou um produto construído não apenas para cumprir um objetivo construtivo, mas por algum prazer selvagem, considerando mero envolvimento”²³ (Levy, 1994, p.18, tradução nossa).

O termo *hack* se conecta ao *Hacker*, que no Jargon File está definido pelos seguintes pontos:

²² Jargon File é um dicionário que contém verbetes que explicam termos e questões relacionadas ao movimento *Hacker*. Este arquivo já foi publicado com o nome de *The New Hackers Dictionary* (3ª Edição, 1996) (Himanen, 2003). Atualmente encontra-se publicado no link <<http://catb.org/jargon/html/>>.

²³ Originalmente “a project undertaken or a product built not solely to fulfill some constructive goal, but with some wild pleasure taken in mere involvement, was called a ‘hack’” (Levy, 1994, p.18).

(1) Uma pessoa que aprecia explorar os detalhes de sistemas programáveis e como ampliar suas capacidades, em oposição a maioria dos usuários, que preferem aprender apenas o mínimo necessário; (2) Alguém que programa de forma entusiasta (até obsessiva) ou que aprecia programar a apenas teorizar sobre programação; (3) Alguém capaz de apreciar os valores Hackers; (4) Pessoa que é boa em programar rapidamente; (5) Especialista em um programa específico ou alguém que frequentemente faz trabalhos usando ou neste programa. Como um/uma Hacker em Unix, por exemplo; (6) Especialista ou entusiasta de qualquer tipo. É possível que seja um/uma Hacker em astronomia, por exemplo; (7) Quem aprecia o desafio intelectual de superar ou contornar de forma criativa as limitações; [...] ²⁴ (Originally Someone..., 2020, tradução nossa)

Torvalds (2003), no epílogo do livro “A Ética dos Hacker e o Espírito da Era da Informação”²⁵ (Himanen, 2003) defende que as pessoas se motivam em suas vidas por três razões, sendo elas a sobrevivência, a vida social e o entretenimento. Em seu texto, o autor explica que estes três fatores atuam em ciclos, fazendo com que as coisas sejam vistas pela ótica da sobrevivência, depois da vida social e na sequência passem para o entretenimento. Neste sentido, ao falar sobre os *Hackers*, Torvalds (2003) explica:

um Hacker é uma pessoa que deixou de utilizar seu computador para sobreviver (ganhar o pão trabalhando) e passou aos dois estágios seguintes. Ele (ou, em teoria, embora em ocasiões muito raras, ela) utiliza o computador para seus vínculos sociais: o correio eletrônico e a Internet são as grandes vias para se conectar a uma comunidade. **Mas para o Hacker, um computador é também entretenimento.** Não me refiro aos jogos, nem tampouco as belas imagens que circulam pela rede. **O computador é entretenimento por si só.**²⁶ (Torvalds, 2003, p. 11, tradução e grifo nossos).

²⁴ Originalmente: “(1) A person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users, who prefer to learn only the minimum necessary; (2) One who programs enthusiastically (even obsessively) or who enjoys programming rather than just theorizing about programming; (3) A person capable of appreciating hack value; (4) A person who is good at programming quickly; (5) An expert at a particular program, or one who frequently does work using it or on it; as in ‘a Unix Hacker’; (6) An expert or enthusiast of any kind. One might be an astronomy Hacker, for example; (7) One who enjoys the intellectual challenge of creatively overcoming or circumventing limitations;” (Originally Someone..., 2020)

²⁵ O livro (Himanen, 2003) apresenta prólogo escrito por Linus Torvalds (Torvalds, 2003) e epílogo escrito por Manuel Castells.

²⁶ Originalmente: “Un <<Hacker>> es una persona que ha dejado de utilizar su ordenador para sobrevivir (<<me gano el pan programando>>) y ha pasado a los dos estadios siguientes. Él (o, en teoría aunque en muy contadas ocasiones, ella) utiliza el ordenador para sus vínculos sociales: el correo electrónico e Internet son las grandes vías para acceder a una comunidad. Pero para el Hacker un ordenador es también entretenimiento. No me refiero a los juegos, ni tampoco a las bellas imágenes que circulan por la red. El ordenador mismo es entretenimiento.” (Torvalds, 2003, p. 11, grifos do autor)

O texto de Tovalds (2003) expressa o fazer *Hacker* em esferas diferenciadas em relação aos usos mais comuns ou planejados que são feitos do computador. O *Hacker*, desta forma, faria um uso das ferramentas do computador enquanto “entretenimento por si só”, se apropriando das possibilidades que esta traz para a sua vida, seus saberes e fazeres e vice-versa. Neste processo, é possível fazer uma leitura no sentido de compreender que estas esferas se nublam, construindo tecnologias e sujeitos de forma intrínseca. Isso demonstra os valores socioculturais intrínsecos na construção da tecnologia, perspectiva defendida por diversos autores do campo CTS, como é o caso de Winner (1986).

Apesar de apontar a presença de mulheres no movimento *Hacker* como “rara”, conforme visto acima, esta questão não é problematizada no texto de Torvalds (2003) e nem no decorrer do livro (Himanen, 2003). Apesar das questões de gênero ou sexualidade não estarem no escopo de discussão dos autores, vale apontar que o texto apresenta pontos que podem ser problematizados frente às discussões que estão sendo trabalhadas por esta pesquisa, sendo a participação de mulheres na área uma delas, assim como suas normatividades.

Esta situação se caracteriza pelo processo que torna a computação androcêntrica, carregada de valores masculinos, como discutiu Silva em sua pesquisa (Silva, 2016; Silva, 2016a). Ames *et al.* (2018) também pontua estas construções dos grupos ligadas a uma dominação masculina sobre o movimento *hacker* em uma esfera mundial. Além das discussões teóricas apontadas, existe no Brasil um espaço que discute feminismo na perspectiva *hacker* chamado MariaLab²⁷ que vem ganhando destaque nos últimos anos por construir importantes problematizações neste sentido.

Como estas questões apontam e diferente do que possa parecer, os movimentos software livre não são homogêneos e em alguns casos procurarem se afastar do caráter político do *Hacker*, conforme apontou Evangelista (2014). Apesar disso, Himanen (2003) os compreende unicidades em alguns pontos, ao construir em seu texto uma importante discussão sobre os valores que estão presentes na cultura/ética *Hacker* e que fazem com que esta esteja em oposição à ética protestante no que diz respeito às visões sobre o trabalho na vida das pessoas.

²⁷ A Manifesta do grupo MariaLab pode ser acessado a partir deste link <<https://www.marialab.org/manifesta/>>

Neste sentido, é válido pontuar que os valores protestantes fazem do trabalho, a partir da ideia de vocação, um centralizador na vida das pessoas, algo com um fim em si mesmo, muitas vezes desconectado e descontextualizado de esferas outras da vida.

Esta visão se construiu com raízes na Reforma Protestante e, anteriormente, nos mosteiros, onde as regras monásticas consideravam como um dever o trabalho atribuído aos sujeitos, alertando de que a inatividade, ou a preguiça, eram “inimigas da alma” (Himanen, 2003, p. 17).

[...] a ideia, essencial nos ensinamentos monásticos, de que **nunca se deve questionar a natureza do próprio trabalho**. A regra monástica de São Benedito explicava, inclusive, que a natureza do trabalho não importava, porque o propósito principal e superior da tarefa não era na verdade fazer algo, mas sim dar uma lição de humildade para a alma do trabalhador, ao fazê-lo cumprir o que lhe foi dito, um princípio que parece seguir vigente em um grande número de empresas.²⁸ (Himanen, 2003, p. 18, tradução e grifos nossos).

Na contemporaneidade, este pensamento está presente no que Himanen (2003) aponta como uma dissolução do ócio em detrimento ao trabalho. O ócio já não é mais algo desejável, sendo visto inclusive como demérito, e o entretenimento está delimitado em espaços de tempo muito específicos e que acabam sendo vivenciados dentro da lógica do trabalho, burocraticamente organizado e restrito. Esta relação se perpetua a partir de tecnologias computacionais cada vez mais ubíquas e pervasivas, como acontece com os smartphones, por exemplo, que servem como mecanismo de controle ao trabalho e a trabalhadora. Dessa forma, o trabalho, e em consequência sua lógica pautada na ética protestante, invade as demais esferas da vida social e as influencia, tomando assim, uma posição de centralidade.

Esta centralidade é rompida pela ética ou cultura *Hacker*, uma vez que o trabalho passa a ser visto como uma das variadas e diversas esferas da vida, na qual também deve haver espaço para o ócio e o entretenimento. A ética *Hacker*

²⁸ Originalmente: “la idea, esencial en las enseñanzas monásticas, de que nunca debe ponerse en tela de juicio la naturaleza del propio trabajo. La regla monástica de San Benito explicaba incluso que la naturaleza del trabajo no importaba, porque el principal y superior propósito de la tarea no era en realidad hacer algo, sino dar una lección de humildad al alma del trabajador al hacerle cumplir lo que se le decía, un principio que parece seguir vigente en buen número de empresas.” (Himanen, 2003, p. 18)

defende, inclusive, que todas estas esferas da vida devem sempre ser pautadas pelas paixões das pessoas. *As/os Hackers* não vivenciam a ética protestante e, devido a isso, suas percepções sobre o dualismo trabalho/ócio estão, de certa forma, borradas.

Os Hackers não consideram que o tempo livre seja automaticamente mais importante que o tempo de trabalho. A convivência de ambos depende de como sejam realizados. Do ponto de vista de uma vida cheia de sentido, **a dualidade trabalho/ócio deve ser abandonada por completo**. Enquanto vivemos nosso ócio ou trabalho, tampouco estamos vivendo de forma autêntica. **O sentido não pode ser encontrado no trabalho ou no ócio, mas tem que surgir da natureza mesma da atividade. Da paixão. Do valor social. Da criatividade.**²⁹ (Himanen, 2003, p. 108, tradução e grifos nossos).

Neste sentido, Himanen (2003) traz a discussão da ética protestante na esfera do trabalho para compreender como estas relações se dão na contemporaneidade, ou conforme define o autor, na era da informação³⁰. O decorrente controle do tempo, que ocorre dentro da perspectiva de otimização e automatização, é um importante ponto trazido pelo autor para demonstrar que a ideia de que “tempo é dinheiro” é fruto da disseminação da ética protestante na sociedade. Essa construção vem a ser questionada pela ética *Hacker*, que compreende que as pessoas deveriam aproveitar seu tempo livre e ter o controle de suas vidas, não se atrelando absolutamente às limitações de uma vida voltada aos bens e construções do capital.

No meio de toda a redução da dignidade e liberdade individual que é feita em nome do ‘trabalho’, a ética *Hacker* também nos lembra que nossa vida é vivida aqui e agora. **O trabalho faz parte do fluxo**

²⁹ Originalmente: “Los Hackers no consideran que el tiempo libre sea automáticamente más importante que el tiempo de trabajo. La conveniencia de ambos depende de cómo sean llevados a cabo. Desde el punto de vista de una vida llena de sentido, la dualidad trabajo/ ocio debe ser abandonada por completo. Mientras vivimos nuestro ocio o trabajo, ni tan sólo estamos viviendo de forma auténtica. El sentido no se puede encontrar en el trabajo o el ocio, sino que tiene que surgir de la naturaleza misma de la actividad. De la pasión. Del valor social. De la creatividad.” (Himanen, 2003, p.108)

³⁰ A era da informação é compreendida aqui a partir da disseminação e apropriação das tecnologias da informação e comunicação (TICs) para as mais diversas esferas da vida das pessoas, perspectiva esta que pode e deve ser problematizada por ser, em muitos aspectos, reducionista e determinista uma vez que os saberes e fazeres da sociedade não podem ser reduzidos aos espectros das TICs.

contínuo da nossa vida, no qual deve haver espaço também para outras paixões.³¹ (Himanen, 2003, p. 37, tradução nossa).

A desconstrução do binário³² trabalho/ócio possibilita situações de rompimento com a percepção destas esferas na vida das pessoas. Neste caso os projetos apaixonados, com fim social e comunitário, podem ser levados à frente, uma vez que a busca do dinheiro pelo dinheiro, passa também a ser questionada. Um exemplo, trazido pelo autor, é o engajamento de grupos *Hacker* na busca e manutenção da liberdade de expressão e da privacidade na internet, o que acaba por refletir em contextos sociais de países e regiões que ainda sofrem com problemas sérios em relação aos direitos humanos.

Neste sentido, trazendo alguns exemplos, existem grupos que defendem uma rede inclusiva, como é o caso do Internet Society³³, que tem como princípios fomentar a não existência de discriminações no uso da internet, além de trabalhar para a difusão da internet e da apropriação das capacidades da rede para pessoas que estejam em situação de opressão ou de abandono por parte de governos e empresas (Himanen, 2003).

Ainda que existam estas frentes, e que haja uma busca por questões relacionadas aos direitos humanos, não é possível generalizar a cultura *Hacker* neste sentido. Como deixaram claro Himanen (2003) e Evangelista (2014), tanto os movimentos *Hackers*, quanto os software livre, não são homogêneos. Uma vez que a ética *Hacker* valoriza justamente a descentralidade (Himanen, 2003), suas práticas, discursos e ferramentas podem ter valores diversos.

A discussão de Ames et al. (2018) traz importantes pontos para pensar sobre estes fazeres descentralizados que se encaixam dentro da perspectiva

³¹ Originalmente: “En medio de toda la reducción de la dignidad y la libertad individual que se hace en nombre del <<trabajo>>, la ética del Hacker también nos recuerda que nuestra vida se vive aquí y ahora. El trabajo forma parte del fluir continuo de nuestra vida, en la cual debe haber espacio, también, para otras pasiones.” (Himanen, 2003, p. 37)

³² A desconstrução de binarismos, como é o caso deste citado, é um importante viés de atuação das políticas Queer e de estranhamento. No caso do binário trabalho/ócio, o estranhamento pode ser um meio para se pensar em um rompimento que permite compreender a complexidade das relações construídas no entorno de binaridades, desvelando uma profundidade na construção destas relações, além da dependência da existência de uma, comumente desvalorizada, para a sustentação da outra valorizada. Essa questão será aprofundada na seção 2.4.

³³ Internet Society é um grupo sem fins lucrativos que trabalha para a ampliação e desenvolvimento de novas aplicações dos sistemas de internet. Pode ser acessado em < <https://www.internetsociety.org> >

Hacker/Maker. Os autores defendem a existência de um fazer *Maker* (ou “*making do*”, no original em inglês) que se dá em diversos lugares do mundo e de diferentes formas, se desenvolvendo conforme contextos e localidades a partir de lutas contra a precariedade e a marginalização frente aos discursos de criatividade e inovação que se atrelam a estas práticas. Nas palavras dos autores, “[d]escobrimos que as práticas de ‘*making do*’ constituem um quadro construtivo alternativo aos discursos dominantes de inovação e criatividade que cercam as visões contemporâneas de *making e hacking*”³⁴ (Ames et al., 2018, p. 2, tradução nossa).

É apresentado no texto de Ames et al. (2018), inclusive, o caso do movimento Software Livre/Aberto no Paraguai como forma de exemplificar as especificidades de fazeres *Maker*. Os autores relatam a massiva presença masculina dentro do movimento no país, o que trouxe fortes valores de masculinidade, autoritarismo, moralismo para o movimento e conseqüentemente para os artefatos em questão. Valores estes que estão presentes no movimento também em outras esferas ao redor do mundo, sendo replicados no contexto paraguaio.

No decorrer do livro de Himanen (2003, p.30), na discussão sobre a maneira como a ética protestante leva a uma otimização do tempo, o que afeta as relações familiares, nota-se a uma lacuna importante sobre as problematizações de gênero, deixando de lado questões que permanecem atreladas ao universo *Hacker*. Existe neste trecho o resquício de uma percepção que ainda vê a mulher a partir do estereótipo da cuidadora e gestora, enquanto o homem como provedor e trabalhador:

Na gestão da vida doméstica entra em jogo uma segunda estratégia empresarial: o trabalho em rede, sobretudo na forma de alimentação externa, como o recurso da comida a domicílio e o de creches (subcontratar produção de alimentos e atenção para os filhos). Hochschild apresenta uma boa descrição deste novo modelo de mãe (ou de pai): **'Ao necessitar de tempo, se vê obrigada cada vez mais a escolher entre ser uma mãe ou comprar uma versão da maternidade ofertada pelo mercado.** Ao confiar em uma crescente série de bens e serviços, passa a ser cada vez mais uma gestora de recursos maternos, supervisionando e coordenando as peças,

³⁴ Originalmente: “We find that practices of ‘making do’ constitute a constructive alternative framing to the dominant discourses of innovation and creativity that surrounds contemporary visions of making and hacking.” (Ames et al., 2018, p. 2).

vindas do exterior, da vida familiar'.³⁵ (Himanen, 2003, p. 30, tradução e grifos nossos).

Apesar de apontar a possibilidade de o pai exercer esta função, ela é mostrada de forma estanque, como apenas uma possibilidade em um discurso que parece manter a mulher atrelada às funções referentes ao lar e aos filhos. Além da questão dos estereótipos de gênero, a percepção de família se mostra limitada, reduzida a uma construção localizada dentro da matriz heterocêntrica³⁶, que desconsidera as diferenças tanto de sexualidade quanto de gênero, além das diversas formas de constituição familiar:

As famílias já não criam suas formas de distração e ócio, se limitam a gerenciar o comando a distância para sintonizar com a assembleia social da televisão. A ironia de Hochschild é incisiva: 'Depois do jantar, algumas famílias sentam-se juntas, mudas, mas confortáveis, assistindo a comédias nas quais **mães, pais e filhos** conversam entre si entusiasmados.'³⁷ (Himanen, 2003, p. 30, tradução e grifos nossos).

Estes trechos demonstram um discurso presente na cultura da área, que ainda vê as pessoas de forma estereotipada em relação a construções de gênero e sexualidade. Apesar de vir sendo questionado, este tipo de discurso é permanente em espaços onde o computador se constrói, o que acaba carregando as tecnologias computacionais de valores que estão associados aos estereótipos de masculinidade (Wajcman, 2010; Silva, 2016; Silva, 2016a).

³⁵ Originalmente: "En la gestión de la vida doméstica entra en juego una segunda estrategia empresarial: el trabajo en red, sobre todo en forma de alimentación externa, como el recurso de la comida a domicilio o el de las guarderías (subcontratar producción de alimentos y atención para los niños). Hochschild da una buena descripción de ese nuevo modelo de madre (o de padre): 'Al carecer de tiempo, se ve obligada cada vez más a escoger entre ser una madre o comprar una versión de la maternidad ofertada en el mercado. Al confiar en una creciente serie de bienes y servicios, pasa a ser cada vez más una gestora de recursos maternos, supervisando y coordinando las piezas, procedentes del exterior, de la vida familiar.'" (Himanen, 2003, p. 30)

³⁶ A matriz heterocêntrica pode ser compreendida como a maneira como as pessoas constroem compulsoriamente suas subjetividades, no que diz respeito às relações de gênero e sexualidade, no entorno de valores heterossexuais. O assunto será tratado com mais profundidade no decorrer do texto, na seção 2.4.

³⁷ Originalmente: "Las familias ya no crean sus formas de distracción y ocio, sino que se limitan a gestionar el mando a distancia para sintonizar la asamblea social de la televisión. La ironía de Hochschild es incisiva: 'Después de cenar, algunas familias se sientan juntas, mudas pero cómodas, mirando telecomedias en que madres, padres e hijos hablan entre sí con brío.'" (Himanen, 2003, p.30)

2.3 As aproximações entre Hacker e Maker: labs e espaços de criação

Na discussão sobre a cultura *Hacker* e de suas frentes de atuação, existem nomenclaturas diferenciadas que atrelam outras questões a estas práticas (Evangelista, 2014; Mattos *et al.*, 2015; Silva, 2017). Neste sentido o movimento *Maker* se intersecciona com o *Hacker* em diversos aspectos, podendo até mesmo ser confundido em algumas situações. Apesar de não haver um consenso sobre as diferenças entre os espaços *Hacker* e os espaços *Maker* (Mattos *et al.*, 2015), pode-se dizer que no movimento *Maker* há um envolvimento maior de artefatos físicos e da ideia de construção e prototipagem, podendo extrapolar os artefatos digitais e eletrônicos, estes mais caros ao movimento *Hacker*.

Conforme relata Silva (2017), as nomenclaturas deste tipo de espaço são variadas, como Maker Space, FabLab, FabLearn, Hacker Space, além de outros mais gerais, como explica o autor:

laboratório de fabricação, laboratório de robótica, laboratório de prototipação, espaço educacional de fabricação, espaços de reciclagem tecnológica, estúdio ou, simplesmente, espaço de construção, denominam o lugar em que a atividade de criação é estimulada e permitida. (Silva, 2017, p. 15).

Estas nomenclaturas estão atreladas a diferentes frentes e visões, que de acordo com Silva (2017), se apresentam de formas distintas, alguns com visões críticas e ligadas a educação, outros com foco maior na replicação e disseminação de técnicas já consolidadas, em uma perspectiva mais tecnocêntrica. Fonseca (2014) também relata diferentes frentes e visões, destacando que os *labs* nos Estados Unidos tem uma forte relação com as indústrias, apresentando poucas pesquisas que se relacionem com questões sociais e politicamente situadas, o que ocorre de forma diferente em espaços europeus. Neste sentido, ao relacionar Paulo Freire e Álvaro Vieira Pinto, Silva (2017) defende a importância de os processos educacionais no Brasil se apropriem dos espaços de construção (*Maker*) em uma perspectiva pedagógica localizada, endógena e crítica, que compreenda a tecnologia fora da ideia da neutralidade, como historicamente construída e de forma a promover a autonomia.

Um exemplo dessa disputa de nomes gira em torno dos *hacklabs* e dos *Hackerspaces*. Fonseca (2014) diz que ambos são vistos como sinônimos e esta é uma confusão que remete às próprias rachaduras dos movimentos Software Livre/Aberto (*free/open source*) (Evangelista, 2014), onde o *Hackerlabs* se remetem às visões mais situadas e políticas do software livre frente aos *Hackerspaces*, que de certa forma, são mais abertos ao empreendedorismo digital e relacionados ao *open source*. Mesmo que exista esta diferenciação, ela não é simétrica e apresenta sobreposições, tanto nos movimentos Software Livre/Aberto quando nos *hacklabs* ou *Hackerspaces*. Isso faz com que no “passar do tempo os dois campos tenham se confundido, e tendam a se confundir ainda mais” (Fonseca, 2014, p. 52).

Ainda sobre esta diferenciação, Fonseca (2014) aponta as nomenclaturas e as afiliações a distintas frentes e perspectivas políticas:

hacklabs costumam estar associados a um contexto ativista europeu, frequentemente (embora nem sempre) ligado a grupos anarquistas ou autonomistas; enquanto os *Hackerspaces* se popularizaram a partir de uma releitura estadunidense dos *hacklabs*, evitando assumir uma politização explícita e sendo mais permeáveis a projetos comerciais e voltados ao mercado. (Fonseca, 2014, p. 73).

Conforme discutido anteriormente, as intersecções entre espaços *Hacker* e *Maker* são grandes e suas diferenças podem ser percebidas, principalmente, a partir da prototipação e da criação física de objetos. Fonseca (2014) cita Chris Anderson para compreender o fazer *Maker* frente ao *Hacker*: “para ele, um dos principais resultados da fabricação digital é expandir o horizonte de atuação da inovação tecnológica - não mais limitada às redes digitais e mídias sociais, mas agora aberta ao ‘mundo dos átomos’” (Anderson, 2012 apud Fonseca, 2014, p. 55).

Desta forma, os *Makerspaces*, FabLabs, FabLearns, dentre outros, são frentes que trazem diferentes maneiras de perceber os laboratórios a partir da perspectiva da construção digital, da computação física e/ou da prototipação, considerando a prototipação como limitante e predefinido frente a perspectiva da gambiarra, na qual é possível uma maior apropriação em um sentido de construção individualizada (Fonseca, 2014).

Para compreender a diferença entre Fablabs (e/ou FabLearns) e *Makerspaces*, é preciso localizar a relação que os primeiros têm com espaços educativos e acadêmicos e os segundos com uma perspectiva mais ampla. Os

“Fablabs voltam-se primordialmente a estudantes universitários de design e engenharia, os *Makerspaces* estariam mais abertos a amadores, *Hackers* e mesmo artesãos” (Fonseca, 2014, p. 55).

Acerca do que chama de *labs* de mídia, ou *labs* experimentais, Fonseca (2014) descreve a importância dos espaços que fomentam a criatividade e um pensar artístico e tecnológico, sendo estas maneiras de reformular questões e construções em vias de novos caminhos para os fazeres e saberes comunitários e locais. O autor aponta, neste sentido, que algumas frentes, principalmente na Europa, buscam se diferenciar de espaços que fomentam a inovação com fins econômicos a partir de uma aproximação com a arte, percebendo os *labs* justamente “por um lado como episódio da própria história da arte moderna e contemporânea e por outro como infraestrutura cultural urbana, acessível a diferentes setores da sociedade” (Fonseca, 2014).

Ao aprofundar esta questão, o autor relaciona a tensão acerca das ideias de protótipo e gambiarra em um sentido de compreender o objeto em seu estado anterior ao final, com uma obra de arte, como um momento de um objeto que não se preocupa com sua posterior produção em série. Isso, dentro da realidade dos *labs* experimentais, poderia se concretizar a partir de uma reflexão crítica e engajada socioculturalmente (Fonseca, 2014). Nessa perspectiva, esta construção passa a ser problemática quando o sentido ou o fim são comerciais, com o foco apontado para os artefatos, deixando de lado suas questões socioculturais e políticas.

Esta questão pode ser compreendida no texto de Himanen (2003) quando o autor, ao trazer pontos da ética *Hacker*, fala da importância da busca por melhores condições de vida a partir de uma crítica às desigualdades sociais promovidas pelo *status quo* e pelo sistema capitalista na era da informação. O autor defende a importância de invertermos a lógica da utilização acrítica dos artefatos tecnológicos e computacionais para que possamos ter maior foco em outras questões importantes da vida que vão além do trabalho, como é o caso, em seu texto, das questões pelas quais as pessoas são apaixonadas, por exemplo.

Uma apropriação tecnológica neste sentido, reconhecendo as cargas políticas e ideológicas da tecnologia frente às iniciativas instrumentalistas, permitiria aos espaços de construção e criatividade atuarem como pontos de reflexão crítica e

social, onde as pessoas e seus anseios são os centralizadores do fazer (*Maker* e/ou *Hacker*). Silva (2017) aponta que

a revolução não está no espaço, nos equipamentos propostos; a revolução poderá acontecer a partir das práticas e do estilo de recepção que acontece com os equipamentos. Mediando uma educação voltada à autonomia e ao diálogo, os espaços de construção digital seriam, assim, revolucionários. (Silva, 2017, p. 217).

A gambiarra, a obra artística, ou o fazer informal, que ultrapassam os fins acríticos, permitiriam pensar os espaços e laboratórios de fabricação em uma perspectiva transformadora, seguindo a reflexão de Silva (2017). São justamente a assimilação e a incorporação reducionistas das reflexões críticas e políticas desenvolvidas nestes espaços, assim como a instrumentalização e os ideais de neutralidade tecnológica e científica, que dificultam sua apropriação por parte dos movimentos ativistas.

Para que se desenvolva uma arte engajada, o ativismo, o debate crítico, Fonseca (2014) defende que os *labs* experimentais precisam se manter na indeterminação, como “espaços em branco”. Nesta fuga, o autor estrategicamente propõe “analisar tais *labs* como espaços em branco, que trabalham ativamente para criar vazios onde o significado surge e desaparece, e assim continua sucessivamente” (Fonseca, 2014, p. 95).

Inclusive a relevância do espaço físico e de grande porte pode ser problematizada neste sentido, já que as configurações neste sentido muitas vezes precisam ser feitas e refeitas estrategicamente em determinados espaços de tempo e localização. Mesmo que o espaço físico e os encontros presenciais não possam ser deixados de lado, é importante compreender que é a partir do dinamismo da rede de contatos e pessoas, seus nodos, que estes passam a existir e, possivelmente, reexistir em outras novas configurações conforme as demandas e necessidades de cada projeto, o que se opõe a uma ideia de infraestrutura física “finalizada” (Fonseca, 2014).

2.4 Teoria Queer: as bases do estranhamento

As discussões levantadas até aqui trazem importantes problematizações para a área da computação. Compreendê-la enquanto uma construção sociocultural, indo além das percepções técnicas e artefatuais, comumente atreladas a ela, é imprescindível para que seja possível caminhar em uma perspectiva que promova uma apropriação de suas possibilidades pelas mais diversas comunidades e grupos sociais. É preciso fazer um movimento na discussão deste texto para compreender as bases teóricas que dão suporte para a discussão pretendida, estendendo a crítica de gênero que existe na área para compreender as relações de construção de identidades e, conseqüentemente, da própria área de computação a partir de um recorte pós-identitário.

A Teoria Queer, neste sentido, acaba por trazer um importante olhar para o computar que é resgatado a partir deste texto e o qual pode se construir nesta perspectiva, pois permite compreender criticamente os fazeres, saberes e quererem nesta esfera, abraçando esta potencialidade política de ação e análise trazida pelo Queer.

A construção do que é conhecido nos dias de hoje como Teoria Queer passa por caminhos históricos que precisam ser compreendidos para que se entenda a formação de suas perspectivas. Os primeiros registros existentes do que se compreende como uma “vida Queerizada ou de atitude Queer”, como escreveu Sierra (2017, p.138), parte dos anos 1970. É nesta época que começam a se desestabilizar os estudos gays e lésbicos, o feminismo e até mesmo as Ciências Humanas de uma forma mais ampla, com a influência de emergências de diferentes culturas musicais, como o hip-hop, por exemplo, e também de diferentes culturas sexuais e de gênero (Sierra, 2017).

Este caminho é percorrido para que na década de 1990 comece a se desenhar um teorizar Queer (Sierra, 2017). Este tipo de teorização, que se conecta principalmente aos estudos culturais e ao pós-estruturalismo, passa a ser denominado de Queer a partir da fala de Teresa de Lauretis em 1990 em uma conferência na Califórnia. É neste momento, com uma palestra chamada “Teoria Queer”, que de Lauretis traz uma importante crítica ao movimento assimilacionista e identitário dos então chamados estudos gays e lésbicos, que mantinham um discurso de matriz binária, confirmando a formação discursiva dominante, do “homem cristão, heterossexual, burguês e branco” (Lugarinho, 2010, p. 107). Para

de Lauretis apenas uma teoria *Queer* poderia ser capaz de chamar a atenção à tudo que está a margem desta construção (Lugarinho, 2010; Ingrey, 2018).

Neste sentido, Sierra (2017) aponta que o contexto do pós-estruturalismo se torna importante, principalmente contribuindo por pensar outro conceito de sujeito e identidade, agora vistos de forma não fixa e não essencial, mas sim móvel, que se forma e reforma continuamente de maneira não linear em relação aos seus contextos e aos sistemas socioculturais do entorno. Passa a inexistir, nesta perspectiva, a ideia de um eu essencializado ou de uma identidade definitiva.

Alinhados às análises de Foucault acerca da sexualidade, os estudos Queer lançam novos olhares aos sujeitos que até então se mantinham invisibilizados não só na sociedade, mas também pela produção do conhecimento e dos saberes que se dava na academia. Spargo (2006) explica a importância dos estudos de Foucault para a Teoria Queer enquanto um catalisador destes estudos, mas esclarecendo que ele não pode ser visto como a origem e nem o destino da Teoria Queer.

Vale salientar que o termo *Queer* pode ser traduzido para o português como ridículo, excêntrico, raro, extraordinário e também estranho, como explica Louro (2016). Anterior à existência desta teorização Queer, a conotação da palavra trazia significação pejorativa, de xingamento, e era usada para se referir a jovens de sexualidade e gênero dissidentes na norte América. A resignificação do termo aconteceu por parte de movimentos sociais que o tomaram como forma de se posicionar contra o deboche e as ofensas, em uma perspectiva de não-assimilacionismo, carregada de contestação e oposição às homofobias e normatividades, em especial a heteronormatividade compulsória (Louro, 2016; Spargo, 2006; Sierra, 2017).

A autora Louro (2016), ao discorrer sobre o termo e sua tradução, explica a importância de levar em consideração os contextos localizados e as construções específicas que podem estar nos entornos. Neste sentido, o “Queer”, na língua inglesa, pode ser um verbo, um substantivo ou um adjetivo, sempre se referindo a uma contrariedade ao que é “normal ou normalizante” (Louro, 2016, p. 66). No contexto de seu surgimento, como um adjetivo, a palavra tem teor de xingamento, em um sentido equivalente a “bicha”, “sapatão”, “viado”, “estranho” que são usados no Brasil.

Ao ser apropriado pelo ativismo e pelas teorias, o Queer também passa a ser visto como verbo, como uma ação. Spargo (2006) explica que a teoria Queer fez com que o termo Queer fosse colocado em movimento, de forma que desestabiliza as suposições acerca dos saberes da sexualidade e gênero no que diz respeito às formas de ser e fazer.

Desta forma é possível compreender que o Queer luta contra as normatizações, podendo estas estarem ligadas a heterossexualidade compulsória (e aos estereótipos identitários neste entorno) ou as problemáticas situações ligadas às identidades gay/lésbica (Spargo, 2006) que cristalizam o movimento LGBT e acabam por negligenciar pautas. As problematizações promovidas pelo Queer enquanto política pós-identitária são os pontos que fazem ser importante um olhar para o computar passando por esta teorização. Este viés torna possível pensar nos movimentos da computação a partir de uma perspectiva deslocada, um olhar que escapa dos movimentos identitários e passa a tentar compreender a constituição da área e suas estruturas, que a constroem e mantém delimitada e acessível somente a um grupo específico de pessoas.

Ao discutir acerca dos movimentos homossexuais, Sant'Ana (2016) explica que o Queer traz diferentes perspectivas de reflexões e ações frente ao que chama de "militância tradicional" ou "militância institucionalizada" em um movimento que se iniciou a partir da década de 1980 com o avanço da AIDS/HIV nos Estados Unidos, com a crise do feminismo heterocentrado, branco e colonial e com a crise cultural causada pela assimilação da incipiente cultura gay pelo capitalismo. Esses seriam os fatores primordiais que levaram a uma mudança no olhar acerca das pessoas não-heterossexuais daquela época (Sant'Ana, 2016).

Essas questões levaram a contestação e busca da desconstrução dos essencialismos das identidades, que tenta criar verdades absolutas sobre os gêneros e as sexualidades e não deixa margem para rupturas ou trânsitos, e, conseqüentemente, ao paradigma da igualdade. Essas ideias ganham destaque dentro das políticas Queer, que defendem que "é preciso entender as diferentes subjetividades para construir políticas que possam atender suas necessidades próprias" (Sant'Ana, 2016, p. 17).

Apesar das vertentes teóricas terem surgido em torno da década de 1990 e do termo Queer ter sido ressignificado também por esta época, como discutido,

certas vivências e frentes artísticas já atuavam anteriormente em vieses que compreenderíamos como Queer na contemporaneidade, conforme discutiu Sant’ana (2017, 2016). O autor faz um resgate de frentes artísticas que, na efervescente cena artística do nordeste brasileiro da década de 1970, questionavam fortemente normas e convenções sociais na época da ditadura militar. Pautas sobre a desnaturalização da sexualidade, quebra dos binarismos de gênero, a consideração de atravessamentos como raça e religiosidade estavam presentes nas obras do cineasta pernambucano Jomar Muniz de Britto e do grupo de teatro Vivencial, por exemplo (Sant’Ana, 2017, 2016).

Lugarinho (2010) constrói uma discussão neste sentido, apontando outras possíveis fontes de uma atitude Queer anterior a apropriação desta nomenclatura nos EUA. Trazendo como referência o Manifesto Antropófago³⁸ de Oswald de Andrade, que teve forte influência no modernismo brasileiro, o autor diz que “[t]raduzir de maneira imediata o termo Queer da sociedade central para a sociedade da periferia é trair a própria antropofagia que nos confere identidade” (Lugarinho, 2010, p.109). Nestas inscrições, para pensarmos uma Teoria Queer brasileira, é preciso que esta se dê em um processo de apropriação (deglutição) e de transformação de seus valores centrais para os nossos valores periféricos, ou seja, é preciso que se garanta para o Queer “que o trânsito de sentidos seja permanente, que a atualização seja constante, que os modelos possam ser traídos, que os esquecidos sejam resgatados, e que os silenciados possam falar” (Lugarinho, 2010, p.111).

Sobre as genealogias do Queer no Brasil, Sant’Ana (2016) aponta importantes situações que demonstram rachaduras internas na compreensão das teorias e vivências. O autor discute a existência de duas frentes, uma ligada ao eixo sul-sudeste e outra ao nordeste. Sant’Ana (2016, p. 15) discute estas diferenças apontando dualidades

Definitivamente, a perspectiva Queer vista daqui (Nordeste-emergente-subalternizado historicamente) é sensivelmente diferente daquela de lá (Sudeste-Sul-desenvolvido-elitizado). Os trópicos do Nordeste talvez tenham odor de dendê, suor e carne de charque.

³⁸ Manifesto Antropófago é o título original do texto escrito por Oswald de Andrade que deu fundamento ao Movimento Antropofágico. O texto também é conhecido como Manifesto Antropofágico.

Seja mais ensolorado, mais orgiástico, menos branco e esteja sujo de mangue. (Sant'Ana, 2016, p.15).

Essas perspectivas se diferenciam em alguns pontos, mas para o autor as pesquisas ligadas ao nordeste estão mais próximas dos movimentos sociais e das vivências das dissidências, ao tempo em que no sul-sudeste o foco se mantém mais forte no discurso acadêmico (Sant'Ana, 2016). Ele explica que há uma importante mudança de perspectiva para o eixo do nordeste, que retira as dissidências da situação de “objeto de pesquisa” ou a necessidade destes se adequarem e alinharem a seriedade e sisudez do discurso acadêmico, festejando as diversidades e diferenças e rompendo com construções dogmáticas.

Um resgate histórico que ajuda a pensar o Queer no Brasil desde outras épocas também está presente no texto de Simões e Fachinni (2009), ao tratar das fugas da repressão militar a partir da contracultura. Os autores citam o tablóide O Pasquin, criado em 1969 no Rio de Janeiro, como uma frente de oposição ao regime. A publicação popularizou expressões como o “desbunde”, utilizadas para expressar algo com estar “fora do sistema” e a negação da “carence”. Outros exemplos como o grupo de teatro Dzi Croquettes, o grupo musical Secos & Molhados, além de artistas como Caetano Veloso são citados pelos autores (Simões e Fachinni, 2009; Thürler et al., 2017) como importantes nomes deste movimento que atuava no contexto brasileiro de forma questionadora antes mesmo de um vivenciar ou teorizar denominado como Queer.

Ganha destaque neste ponto o grupo Dzi Croquettes, que em 1972 montou o espetáculo chamado **Andrógino: Gente Computada Igual a Você**. Fortemente relacionado com shows de cabaré, o espetáculo brincava com o farsesco, o duplo sentido e a ironia, valorizando o metamorfosear-se como uma forma de escapar do inteligível e do esperado. Dentro da perspectiva do “desbunde”, o musical apresentava figurinos ousados, maquiagem e purpurina, de forma que era grande o contraste dos corpos masculinos em roupas consideradas como femininas, criando espaço de abertura para as dissidências (Thürler et al., 2017; Lobert, 1979).

O grupo se construiu e desenvolveu seus trabalhos, conforme relata Lobert (1979), tentando escapar às normas e regras sociais, o que trouxe importante reconhecimento de público e crítica, que na época da ditadura, se reconheceu, às suas maneiras, com o que era apresentado no palco pelo grupo. Vale destacar

trecho do monólogo de abertura citado por Lobert (1979) e que inspira o título desta pesquisa:

Nem senhores, nem senhoras
 Gente dali, gente daqui
 Nós não somos homens, também não somos mulheres
Nós somos gente ... Gente computada igual a você
 [...]
 E agora você, como está a sua cabeça?
 E você?
 Agora venham com tudo fazer uma nova cabeça
 (Lobert, 1979, p. 30, grifo do autor)

Ao ser *gente computada*, como *todos*, os Dzi Croquettes parecem se apoiar em um ponto comum que, na visão deles, conecta a todas as pessoas. Para a época, esta conexão parece fazer alusão a uma assimilação de *todos* por um sistema maior que nos *computa*. Essa conexão, para esta pesquisa, é entendida como um computar-linguagem, que comunica, constrói e se faz a partir de relações socioculturais e interpessoais que se dão no entorno de um *computar*.

Em meio a um forte teor desconstrutivo e uma busca por uma “nova cabeça”, a utilização do termo “computada” no texto e no título do espetáculo está marcada e parece se localizar em uma perspectiva que compreende os sujeitos dentro de relações sociais e culturais que ultrapassariam as questões de gênero e sexualidade, temas óbvios ao grupo, e se fazem interseccionadas também pela tecnologia. Outro ponto da peça reforça esta questão e traz a influência da então emergente máquina-computação na sociedade da época:

Florestas de concreto canalizam o vento
Destrói o trovador o meu herói computador
 Do céu corre um lamento, uma paz ausente
 E volto a paz antiga, fujo do presente
 E deixo a cidade lá pra trás
 (Lobert, 1979, p. 45, grifo do autor)

A máquina, nestes trechos apresentada como computador (e que pode ser entendida no contexto desta pesquisa como o computar), parece ter sido acionada no decorrer do espetáculo para possibilitar o resgate de uma questão mais ampla que, interseccionada a outras relações trazidas no decorrer do texto, influenciavam o social e cultural da época.

A relação entre as máquinas/tecnologias é uma forte discussão de Haraway (2009). Para a autora, há uma hibridização entre os seres humanos e a tecnologia, a ponto das pessoas se conceberem como ciborgues, seres híbridos que unem características e ultrapassam a ideia de um humano “puramente” biológico, neste sentido. Esta teorização está atrelada a ideia de que a tecnologia também concebe o ser humano a ponto de estar interiorizada, mesclada, influenciando constantemente a vida cotidiana. Ao mesmo tempo em que constitui o ser humano, é fruto de seu saber e fazer no mundo, ou seja, uma relação intrínseca. A miniaturização das máquinas, neste caso, denota poder no sentido de que sua ubiquidade e pervasividade são muitas vezes imperceptíveis, deixando a ideia do ciborgue, desta forma, escondida juntamente a sua dimensão política.

O ciborgue para Haraway (2009) representa transgressão de fronteiras, de binarismos, levando a fusões inesperadas e talvez até perigosas. Ainda é possível que, dentro de certa perspectiva, uma sociedade ciborguiana possa estar representada por dominação e controle, mas que de outra perspectiva passa a ser um rompimento de fronteiras e dicotomias (sendo uma delas a dicotomia humano-máquina, além das de gênero e sexualidade) e que traz realidades sociais e corporais onde não haja medo da parcialidade das identidades permanentes e de posições que se localizam justamente na contradição.

A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. Uma visão única produz ilusões piores do que uma visão dupla ou do que uma visão de um monstro de múltiplas cabeças. (Haraway, 2009, p.46)

Ainda, a ideia de Haraway (2009) faz pensar acerca da técnica e da tecnologia enquanto uma materialização das habilidades humanas. A técnica e tecnologia, não deixando de lado o computar, seriam os saberes, fazeres e consequentemente os quererres humanos transformados em matéria, passando a existirem como artefatos. Não esquecendo que antes de artefatos, continuam sendo saberes, fazeres e quererres que são originalmente das pessoas.

No caso do espetáculo dos Dzi Croquettes, em plena década de 1970, com os primeiros passos para uma maior disseminação da computação sendo dados, a promessas das tecnologias computacionais em se espalhar para as mais diversas

esferas da vida e da sociedade, o chamado pela máquina-computador ou o computar parece se conectar com essa perspectiva. A máquina poderia tomar as tarefas humanas e esse era um medo que fazia parte do imaginário popular e, em algumas esferas, ainda faz. Com o nome do espetáculo, os Dzi Croquettes lembram que, por fim, todas as pessoas são “gente computada”, dentro de um sistema, que no caso desta pesquisa pode ser remetido ao sistema sexo-gênero, ao sistema tecnológico ou aos demais sistemas de poder.

A emergência destas vivências e discussões (Thürler et al., 2017; Sant’Ana, 2016; Lugarinho, 2010; Simões e Facchini, 2009;), já antes mesmo da existência de uma teorização e denominação Queer, demonstra a forte relação, influência e base dos movimentos e ativismos para que futuramente se consolidassem linhas de pensamento, que a partir da década de 1990, com a nova onda feminista (terceira) e suas teorizações e problematizações acabariam por criar o que é compreendido na contemporaneidade como uma Teoria Queer. É válido pontuar aqui a importante relação entre teoria e prática, ou ainda, salientar que a relação de dicotomia que existe entre ambas precisa ser repensada, uma vez que teoria e prática não são polos extremos de um vetor, mas sim estão em uma relação de interdependência, contidas uma na outra. A teoria influencia e constrói a prática, da mesma forma que a prática também tem o mesmo influente papel para a teoria, como aponta e discute Papert (2008).

É a partir da apropriação do termo, conforme descrito anteriormente, que alguns grupos começaram a questionar as políticas de identidade do movimento homossexual dominante (Simões e Facchini, 2009; Lugarinho, 2010). Vale salientar que a terceira onda feminista não é, por si, a Teoria Queer, sendo esta somente uma parte dos estudos e frentes que são caracterizados como uma terceira onda do feminismo acadêmico. Foi também entre as décadas de 1990 e 2000 que esta terceira onda começa a tomar forma, em especial discutindo e problematizando os paradigmas estabelecidos nas anteriores, tendo especial destaque a obra *Problemas de Gênero (Gender Trouble)* de Judith Butler (Ribeiro, 2014; Connel e Pearse, 2015). A partir deste ponto começam-se a debater com maior profundidade teórica, dentro da perspectiva guarda-chuva do termo gênero, questões como a sexualidade, a linguagem, as identidades, representação e diferença, por meio de

teorizações de Michel Foucault, Jacques Derrida e Gilles Deleuze (Connel e Pearse, 2015).

No sentido de compreender uma atuação Queer, Louro (2016) aponta que “Queer representa claramente a diferença que não quer ser assimilada ou tolerada, e, portanto, sua forma de ação é muito mais transgressiva e perturbadora” (Louro, 2016, p. 39). É da apropriação da palavra, dada pela vivência dos “estranhos”, que a teoria Queer passou de uma ofensa a um termo afirmativo, carregado de um importante valor de desconstrução. Desconstrução esta que, compreendida politicamente, não atua somente nas vivências de quem toma o termo como ação, mas também em construções socioculturais normativas, além das formulações teóricas e epistemológicas. Neste sentido Spargo diz que

Em teoria, Queer está perpetuamente em confronto com o normal, a norma, seja ela a heterossexualidade dominante ou a identidade gay/lésbica. Queer é definitivamente excêntrico, anormal. (Spargo, 2006, p.37)

A autora Louro (2016) esclarece que os estudos Queer não se caracterizam por um grupo homogêneo de teóricos e teorias, existindo importantes desacordos e divergências em seus debates, algo que Sant’Ana (2016) aponta ao tratar de uma genealogia Queer brasileira. Apesar disso, existe um alinhamento a algumas percepções mais amplas, como é o caso da teoria pós-modernista e pós-estruturalista e das estratégias desconstrutivas e descentradoras, problematizando as noções clássicas de identidade, sujeito, agência (Sierra, 2017; Spargo 2006).

Um importante exemplo destas divergências foi a crítica de Paul B. Preciado³⁹ (2014) a Butler, ao problematizar as teorizações da autora que, segundo Preciado, colocaram as questões de gênero em um espectro discursivo e deixaram de lado suas materialidades.

Preciado (2014) retoma a discussão acerca da materialidade ao trazer o foco para as questões do poder farmacopornográfico sobre os corpos, apontando a importância de pensar a inscrição de práticas e efeitos do gênero no corpo, levando a transformações deste. Ao discutir a linha de análise de Butler, que passa pela

³⁹ É importante salientar que Preciado inicialmente utilizava o nome de Beatriz Preciado. O autor passou por um processo de transição de gênero e, ao se denominar como homem trans, atualmente assina seus textos como Paul B. Preciado. Este processo é contado pelo autor em seu livro Texto Yonqui.

performance e pela performatividade⁴⁰, compreendidas como mecanismos pelos quais a autora compreende gênero como uma paródia, Preciado aponta:

Se essa linha de análise foi extremamente produtiva sobretudo na criação de estratégias políticas de autodenominação, bem como em operações de resignificação e reapropriação da injúria Queer, ela se torna problemática assim que [Butler] completa o processo, já iniciado em Problemas de Gênero, de redução da identidade a um efeito de discurso, ignorando as formas de incorporação específica que caracterizam distintas inscrições performativas da identidade. Durante todo este processo argumentativo, Butler parece ter colocado entre parênteses tanto a materialidade das práticas de imitação como os efeitos de inscrição sobre o corpo que acompanham toda a performance. (Preciado, 2014, p. 92).

Em resposta a crítica de Preciado, Butler (2007) por sua vez, escreve que a materialidade dos corpos é resultado também dos processos discursivos, lembrando que

[...] o “sexo” é um constructo ideal que é forçosamente materializado através do tempo. Ele não é um simples fato ou a condição estática de um corpo, mas um processo pelo qual as normas regulatórias materializam o “sexo” e produzem essa materialização através de uma reiteração forçada destas normas. O fato de que essa reiteração seja necessária é um sinal de que a materialização não é nunca totalmente completa, que os corpos não se conformam, nunca, completamente, às normas pelas quais sua materialização é imposta. (Butler, 2007).

Ou seja, para Butler (2007) a fixidez do corpo e o que o constitui se dá na esfera da materialidade, mas ainda é efeito do poder. Neste diálogo entre Preciado (2014) e Butler (2007), importantes teóricas Queer, se mostram os campos de discussão que fazem do Queer um processo constante e não finalizado, que se refaz constantemente. Lugarinho lembra da importância de garantir para o Queer “[...] que o trânsito de sentidos seja permanente, que a atualização seja constante, que os modelos possam ser traídos, que os esquecidos sejam resgatados, e que os silenciados possam falar” (Lugarinho, 2010, p.111).

Nesta linha de compreensão, diversas teorias são apropriadas pelos estudos Queer e o servem como base. Dentre eles vale pontuar a psicanálise, em especial as formulações de Freud no sentido de uma desconstrução do sujeito racional,

⁴⁰ O conceito de performatividade de gênero se diferencia do de performance. Esta diferenciação será tratada com maior detalhamento no decorrer do texto, na seção 2.4.1

unificado e coerente, que o coloca em uma posição de constante instabilidade afetada pelo subconsciente. Estas formulações, trabalhadas por Lacan posteriormente, aprofundam a ideia de que a identificação, agência e constituição do sujeito aconteceriam a partir do outro. As discussões de Foucault sobre a importância dos discursos (religiosos, da psiquiatria, do direito, da sexologia, dentre outros) na classificação e controle da sexualidade, se juntam aos demais no que se compreende como bases nas quais a Teoria Queer busca suas fundamentações teóricas (Louro, 2016; Spargo, 2006).

Connel e Pearse (2015, p. 141) explicam a influência de Foucault e da desconstrução de Derrida para os estudos Queer, surgidos a partir da terceira onda feminista:

A aplicação feminista dos estudos de Foucault sobre o discurso, a micropolítica e a regulação dos corpos foi amplamente disseminada. A influência de Derrida foi mais indireta, embora possivelmente mais profunda. Seu argumento sobre o adiamento constante do sentido na linguagem e sua técnica de 'desconstrução' filosófica foram lidos como um questionamento à estabilidade de todos os conceitos e de todas as identidades - incluindo as categorias nas quais o pensamento feminista se apoiava. (Connel e Pearse, 2015, p. 141).

A partir das perspectivas que englobam as discussões apontadas pelos teóricos apresentados acima, em um viés que valoriza o atrito teórico, metodológico e social, a Teoria Queer tem sido uma maneira pela qual se torna possível compreender a atuação social como um meio de buscar novas construções (Louro, 2016; Sant'Ana, 2016; Spargo, 2006). A desconstrução se torna assim uma importante via pela qual o Queer traça seus caminhos e se constitui como um prisma de percepção de atuações e também de pesquisas.

Spargo (2016) aponta que várias ramificações aconteceram a partir dos estudos de Foucault, alguns indo em direção a compreender a construção do corpo nas práticas e discursos médicos, outros explorando as questões sexo-tecnocorporais na era da realidade virtual, tentando entender a construção dos corpos sexualizados e generificados no contexto das novas configurações de tecnologias, poder e saber, indo além das análises literárias e ficcionais, bastante comuns ao Queer.

2.4.1 Teoria Queer: políticas do estranhamento

Para a compreensão das configurações e formações socioculturais, Hall (1997) defende que estes são processos constantes demarcados por inúmeros fatores. As construções culturais ocorrem de forma enviesada por lutas de poder, marcações, valorização de determinados interesses políticos e/ou financeiros em detrimento a outros. Por meio de tais processos, Hall (1997) aponta estas construções/desconstruções culturais como centralizadores na constituição de todos os aspectos da vida social.

Sendo assim, é por meio da ação social que as pessoas interpretam (codificam, organizam e regulam) suas condutas umas em relação as outras, fazendo com que esta seja significativa para todos. A noção de cultura permeada e entrelaçada pelo social faz com que sua existência seja compreendida a partir das relações, das vivências, das ações, dos espaços onde as pessoas constroem e reconstroem seus significados (Hall, 1997). Dessa forma, pode-se compreender que culturas e espaços se constituem como um conjunto que é impregnado dos valores e práticas que estão relacionados às pessoas que os tomam.

Tal constituição faz com que as culturas, e conseqüentemente os espaços, acabem por se impregnar de práticas que, refletidas em valores, muitas vezes se tornam negligentes, segregadoras ou até mesmo agressivas para determinados sujeitos. Conforme escreveu Butler (2007, 2009), situações opressoras, marginalizadoras e/ou até mesmo de violência podem surgir em diferentes contextos, sendo que uma das maneiras para que isso ocorra está relacionada aos indivíduos que não vivenciam gênero e sexualidade dentro da matriz heteronormativa de valores.

A precariedade, ao certo, está diretamente relacionada com as normas de gênero, então sabemos que aqueles que não vivem seus gêneros de uma maneira inteligível entram em um alto risco de perseguição e violência (Butler, 2009, p. 323, tradução do autor)

Em conformidade aos debates de Butler (2009) acerca das abjeções, a autora Louro (2016) também aponta que estas são criadas a partir do momento em que os/as sujeitos/as venham a negar as normas estabelecidas. E é neste sentido que

Butler (2009) denuncia a negligência política e institucional que acaba sendo sentida pelos sujeitos que ocupam espaços abjetos na sociedade:

A precariedade também caracteriza uma condição política induzida de vulnerabilidade maximizada, é uma exposição que sofrem as populações que estão arbitrariamente sujeitas a violência do estado, assim como a outras formas de agressão não provocadas pelos estados, mas contra as quais estes não oferecem uma proteção adequada (Butler, 2009, p. 323, tradução do autor).

Para o rompimento destas situações, Butler (2009) pontua o enfrentamento como uma busca contínua frente a uma sociedade construída por meio de sistemas descentralizados dos quais fazem parte diversos discursos (religiosos, governamentais, educacionais, tecnológicos dentre outros) atuando como constituidores de subjetividades e com grande influência na construção social. Tais sistemas se impregnam pelo *status quo*, seus valores conservadores e de opressão normativa, construindo as situações de precariedade e abjeção.

A emergência de novas pautas, demandas e discussões, dadas pelas vivências dos/as sujeitos/as sociais dissidentes e a conseqüente tomada de espaços, se relaciona fortemente com o conceito de performatividade. Quando Butler (2017, 2007) fala sobre performatividade de gênero, esclarece que este mecanismo é característica iminente aos sujeitos e faz com que as relações constitutivas do que se compreende por gênero (e conseqüentemente as identidades) estejam permeadas na sociedade, nos indivíduos, em suas ações, atuações e reações, influenciando sistemas de normas e regras que regem a vida social.

A autora esclarece e aprofunda este conceito, explicando que é por meio da performatividade que os sujeitos significam e resignificam gênero e suas relações (Butler, 2009). É como se a cada ação, gesto, escolha, as pessoas acionassem o mecanismo da performatividade que constitui estes atos ao mesmo tempo em que refaz as normas sociais, reafirmando-as ou negando-as. É por meio da performatividade que é possível encontrar os caminhos para a transposição das normas estabelecidas, de criação de contradiscursos e de enfrentamento das normatizações. A performatividade de gênero acaba sendo o mecanismo pelo qual o social absorve/repele, cria/recria as normas de gênero, sexualidade, e demais marcadores socioculturais definidores de identidades. Marcadores estes que podem acabar se mantendo e se enrijecendo por meio de construções binárias e, no caso

de estereótipos de gênero e sexualidade, por meio do sistema da heterossexualidade compulsória.

Sobre o mecanismo da performatividade, Butler (2009) explica como o gênero atua dentro desta inscrição para sua própria criação e recriação:

Dizer que o gênero é performativo é dizer que ele é um certo tipo de promulgação; o “aparecimento” do gênero é comumente confundido como um sinal de sua verdade interna e inerente; o gênero é condicionado a ser um gênero ou outro (geralmente dentro de uma estrutura binária estrita) por normas obrigatórias, e a reprodução do gênero é, deste modo, sempre uma negociação de poder; finalmente, não há nenhum gênero sem esta reprodução de normas que correm o risco de desfazer ou refazer a própria norma de formas inesperadas, assim, abrindo a possibilidade de que a realidade generificada se refaça. (Butler, 2009, p. 322, tradução do autor).

É a partir do exercício de direitos, se utilizando de vias performativas e de brechas e rupturas, que as desestabilizações se tornam possíveis e novas realidades e construções podem vir a se concretizar (Butler, 2009). A autora demonstra esta possibilidade ao citar o exemplo de um protesto de imigrantes ilegais nos Estados Unidos, cantando publicamente o hino norte americano traduzido para o espanhol. Vale salientar que somente cidadãos podem exercer o direito à livre manifestação e protesto nos Estados Unidos, o que coloca os imigrantes ilegais fora deste espectro. Foi a partir do ato do exercício deste direito, em uma situação de ruptura que, performativamente, estas pessoas cantaram o hino exigindo seus direitos. Neste sentido a autora afirma:

Às vezes não é uma questão de primeiro ter o poder e então estar apto para atuar; às vezes é uma questão de atuar, e na atuação, reivindicar ao poder requerido (Butler, 2009, p. 332, tradução do autor)

Esta atuação seria um exemplo de uma forma de buscar e se apropriar de rupturas, redesenhando culturas e hierarquias de poder. Estas rupturas podem ser exploradas, no caso do gênero e da sexualidade, a partir de uma busca pela desconstrução da heterossexualidade compulsória, reconfigurando o social e suas construções e colocando em questionamento a pretensa rigidez das identidades.

Mesmo que pareça que a performatividade esteja relacionada apenas com as formas de ruptura em relação às normas, fortemente conectada a situações

desconstrutivas, vale esclarecer que a performatividade é mecanismo pelo qual as relações de gênero se constroem. É a repetição dos discursos neste entorno que fazem com que o gênero se faça e seus efeitos se desdobrem, atrelando às pessoas suas identidades a partir deste processo (Spargo, 2006).

Não nos comportamos de determinados modos em razão da nossa identidade de gênero; adquirimos essa identidade através desses padrões comportamentais, os quais sustentam normas de gênero. O processo de repetição é "tanto uma reencenação e uma reexperimentação de uma série de significados já socialmente estabelecidos, quanto a forma mundana e ritualizada de sua legitimação". (Spargo, 2006, p. 52)

Em alguns casos o conceito de performatividade ainda é confundido com a performance. A performance diz respeito ao ato da performance, enquanto ato artístico ou de performar algo, sendo que para Butler (2009) uma performance de gênero diz respeito ao ato de agir conforme determinada inscrição de gênero. A performatividade, por sua vez, é um conceito trabalhado pela autora para discutir a construção das relações de gênero e sexualidade, enquanto discursos recorrentes e repetitivos, que constroem estas relações em nossa sociedade. Neste sentido Spargo (2006) ajuda a compreender a importância desta diferenciação, uma vez que ela pode levar a interpretações errôneas de que o gênero seria, aproximado da performance, uma questão de escolha, como uma simples roupa que se escolhe para vestir. Spargo (2006) diz que essa situação pode ser fruto do desejo utópico de fugir das compulsões dos binarismos de gênero e sexualidade ou ainda resultado do consumismo que está disseminado pela cultura ocidental contemporânea, girando em torno do mito da livre escolha.

Como já comentado, o sistema de heterossexualidade compulsória é um ponto centralizador do debate Queer. O conceito se constrói a partir de uma exigência para que as pessoas ocupem determinados espaços pré-determinados dentro da sexualidade e do gênero, a partir de uma perspectiva heterocentrada (Butler, 2017). Esta situação estreita as brechas para uma existência que se inscreva fora desta matriz de inteligibilidade, dificultando a apropriação destas brechas e criando as situações abjetas para as pessoas que ultrapassam as barreiras do *status quo*, conforme discutido anteriormente.

Analisando os escritos de Monique Witting acerca destas construções, Butler (2017) aponta que:

A ficção linguística do sexo [...] é uma categoria produzida e disseminada pelo sistema da heterossexualidade compulsória, num esforço para restringir a produção de identidades em conformidade com o eixo do desejo heterossexual. [...] tanto a homossexualidade masculina, como a feminina, assim como outras posições independentes do contrato heterossexual, facultam tanto a subversão como a proliferação da categoria do sexo. (Butler, 2017, p. 59)

Este trecho permite uma reflexão acerca das rupturas e/ou assimilações que ocorrem no entorno do sistema heterocentrado. Nota-se, que é a partir de binarismos opostos que estas construções se mantêm. Butler (2017) defende que o sistema sexo-gênero é uma das principais relações de manutenção da matriz hétero-compulsória. Neste caso, a existência de homossexualidade como diferença ou derivação da heterossexualidade acaba por servir como uma manutenção da heterossexualidade como centralizadora, ela é polo a partir do qual a homossexualidade é gerada. Neste caso, a manutenção deste binário reforça a relação de poder, servindo para que a estrutura seja mantida.

A compreensão simplificada do gênero como cultural e não atrelado ao sexo físico é problematizada por Butler (2017), que defende que o gênero não deve ser compreendido simplesmente como uma inscrição cultural em um sexo previamente dado pelo biológico, mas também como o aparato que produz os sexos biológicos, que, como meio discursivo e cultural, produz a “natureza sexuada” em sua materialidade de maneira pré-discursiva. Com esta reformulação, gênero passa a ser compreendido como as relações que mantêm a estruturação binária do sexo, além de que desconstrói o sexo como um dado biológico e o coloca como também culturalmente.

Da mesma forma que sexo é construção, também são os estereótipos de gênero e a sexualidade. Homem/mulher, masculino/feminino, heterossexual/homossexual, cisgênero/transgênero, dentre outras oposições binárias, são frutos e se mantêm a partir destas relações que Butler (2017) discute. Louro (2016) explica que a lógica ocidental opera a partir desse pensamento que faz de um sujeito, ideia ou entidade o fundante e central, e a partir do qual, será construído o seu outro, seu oposto ou de forma subordinada.

As teorizações acerca da identidade e diferença, por parte dos Estudos Culturais, permitem refletir um pouco mais sobre este ponto. Silva (2014) explica que os processos de criação de identidade e diferença se dão nos sistemas de significação e culturais, a partir do ponto em que para nomear o que é alguma coisa, ela precisa ser colocada em diferenciação a outras coisas, como em um sistema de referências. Assim, tem-se uma definição do que é um dado elemento, mas somente a partir de uma comparação com outros elementos, em um processo que é carregado de valores políticos e hierarquias, uma vez que, conforme afirma o autor, onde há diferenciação, há poder, já que quem tem o poder de criar a definição, também tem o poder de criar sua exclusão ou negação (Silva, 2014).

Isso leva a pensar sobre o estereótipo das pessoas que estão na área da computação que, centrado na figura do nerd, gira no entorno da ideia de um masculino universal, ou seja, de um homem branco heterossexual de determinada classe social. Isso, dentro dos processos de construção de identidade e diferença, esclarece quem ocupa o espaço da norma (identidade) e quem está no espaço da abjeção (diferença).

Para desencadear processo críticos, é importante que exista uma consciência de que a intrínseca conexão entre identidade e diferença é crucial para as relações sociais, afinal, como debatido por autores dos Estudos Culturais, como Silva (2014), sem uma diferença não pode haver uma identidade. As relações de poder, no entanto, constroem as disparidades entre os polos, fazendo com que as dissidências ocupem espaços, muitas vezes, inferiores no contexto social. Nas relações de sexualidade e gênero isso pode ser percebido com maior clareza, principalmente no binarismo heterossexualidade/homossexualidade e no caso da cisgeneridade/transgeneridade. Estas construções perpassam contextos sociais e trazem para a área de computação tais hierarquias de poder em um ambiente que, ao se masculinizar cada vez mais, se torna abjeto não somente às mulheres, mas também a outros sujeitos em situação de dissidência.

Preciado (2011) discute a heterossexualidade como um regime político de controle e dominação do corpo. Ele chama a atenção para a existência de uma territorialização do corpo e dos órgãos em um caminho que busca este controle e dominação se utilizando da construção de identidades de gênero por meio de um reducionismo a certos órgãos para funções sexuais e reprodutivas. Órgãos estes

que serão significados pelo discurso e pré-discurso, conforme apontou Butler (2017), o que irá inserir o/a sujeito/a no interior ou no entorno das construções binárias. Este processo se dá por meio dos discursos tecnológicos, político e também dos formativos e pedagógicos, e é nessa construção, do que Preciado (2011) chama de “corpo *straight*”, que se dá a formação dos sujeitos da norma, os corpos aceitos e desejados, fazendo com que os/as desajustados/as desse processo acabem por formar as “*multidões Queer*”, ou seja, os grupos de dissidência que unidos se tornam multidão.

Ao explicar a expressão “*multidões Queer*”, em relação a sua formulação e aos sujeitos/as que a compõem, Preciado (2011) explica que:

A sexopolítica torna-se não somente um lugar de poder, mas, sobretudo, o espaço de uma criação na qual se sucedem e se justapõem os movimentos feministas, homossexuais, transexuais, intersexuais, transgêneros, chicanas, pós-coloniais... As minorias sexuais tornam-se multidões. O monstro sexual que tem por nome multidão torna-se Queer. (Preciado, 2011, p. 14).

Preciado aponta que a desterritorialização do corpo acaba por demandar uma ação de “resistir aos processos do tornar-se ‘normal’” (Preciado, 2011, p. 14). Vale destacar que os sujeitos desta multidão também interveem na produção de subjetividades, tendo papel atuante nestes processos por meio das lutas de poder.

Apesar da utilização da expressão “*multidões Queer*”, vale frisar as palavras de estranhamento de Butler⁴¹ em uma entrevista (Ahmed, 2017), ao debater acerca da utilização do termo Queer como uma identidade:

Eu também fiquei desorientada com o surgimento dos estudos Queer como uma afirmação de ‘identidades Queer’ que ocorreu em certos lugares na Europa. Agora as pessoas dizem: ‘eu sou Queer’, e no momento que a teoria começou, tenho bastante certeza de que quase todos achavam que ‘Queer’ não deveria ser uma identidade, mas sim **nomear algo da trajetória incapturável ou imprevisível de uma vida sexual**. [...] Eu entendo que, em certos contextos, a demanda por reconhecimento dentro de estruturas institucionais e públicas é grande, e que uma forma de conseguir isso é estabelecendo uma identidade. (Ahmed, 2017, grifo nosso)

⁴¹ A entrevista “Judith Butler: ‘boa parte de teoria Queer foi dirigida contra o policiamento da identidade’” pode ser acessada no link <<http://www.comciencia.br/entrevista-com-judith-butler/>>

Neste sentido, Louro (2016) também, compreende que o termo engloba os/as sujeitos/as dissidentes, mas ainda assim deve-se sempre destacar e frisar o seu caráter político:

Algumas vezes Queer é utilizado como um termo síntese para se referir, de forma conjunta, a gays e a lésbicas. Esse uso é, no entanto, pouco sugestivo das implicações políticas envolvidas na eleição do termo, feita por parte do movimento homossexual, exatamente **para marcar (e distinguir) sua posição não assimilacionista e não normativa.** (Louro, 2016, p. 39-40, grifo nosso)

As reflexões dos autores e das autoras levam a uma percepção de que o Queer, quando apropriado pelos sujeitos/as dentro de suas vivências e lutas sociais, está muito mais relacionado a uma forma de atuação e a uma perspectiva política e estratégica que leva em consideração as ações desconstrutivas, se utilizando de vias performativas, para romper com as construções normativas que os binarismos parecem manter cristalizados. Em suas vias teóricas, o Queer traz uma importante base para pensar estas ações, construir suas análises e reflexões de forma disruptiva epistemológica e politicamente (Sant'Ana, 2016).

Faz-se importante, assim, atentar para a utilização destas terminologias. Mesmo que diversos sujeitos utilizem o termo Queer para uma definição de suas identidades, esta pesquisa não tem foco nesta perspectiva. Pelo contrário, debate-se sobre as representações culturais não normativas dentro das temáticas de gênero e sexualidade de maneira mais ampla, considerando questões relacionadas a demais interseccionalidades de marcadores socioculturais, como raça e etnia, geração, classe, nacionalidade, localidade dentre outras que possam vir a surgir a partir das interações com os/as sujeitos/as.

A resistência ao tornar-se normal, apontada por Preciado (2011), é uma ação imprescindível que acaba por enviesar diretamente a construção sociocultural dos sujeitos da *multidão Queer* e que, dentro das perspectivas dos espaços debatidos neste trabalho, precisa ser levada em conta, uma vez que está em discussão uma área apontada como normativa e invisibilizadora em relação as dissidências e as relações de alteridade, relações que serão aprofundada na seção a seguir.

As culturas, debatidas por Hall (1997), Butler (2009), Preciado (2014), e compreendidas nesta pesquisa a partir dos espectros do computar e da computação,

se mostram como um espaço onde estes enfrentamentos acontecem a partir do jogo de construção de identidades e diferenças. A discussão Queer de luta contra o assimilacionismo, pela valorização do atrito e do que Louro (2016) chama de estranhamento, precisa ser discutida pela área de computação em suas diversas instâncias, tanto técnicas, quanto sociais e culturais e nas relações mútuas que se constituem a partir daí.

A utilização do termo “estranhar” é sugerido por Louro (2016, p.67) enquanto uma possibilidade de compreender o Queer no contexto brasileiro uma vez que, para o português, denota desconfiança, desconcerto, transtorno, ao mesmo tempo que é uma ação, uma atitude.

Para uma compreensão maior sobre os significados de estranhamento, vale pontuar o verbete no dicionário Houaiss, que define o verbo estranhar como:

1 *t.d.* admirar-se, surpreender-se em função de desconhecimento, por não achar natural, por perceber (alguém ou algo) diferente do que se conhece ou do que seria de esperar [...] **2 t.d. não se adaptar, sentir-se incomodado** [...] 3 *t.d.* manifestar timidez, medo, desconfiança em presença de (alguém ou algo) desconhecido ou quase desconhecido [...] 4 *t.d.* e pron. mostrar hostilidade, tratar (outrem ou reciprocamente) com agressividade ou inimizade (Houaiss e Villar, 2009, p. 839 – 840, grifo nosso).

O dicionário Michaelis, por sua vez, traz outros pontos importantes, como o caso da censura e da repressão para o verbo estranhar:

vtd 1 **Julgar estranho, oposto aos costumes, aos hábitos** [...] 2 Achar diferente, novo, pouco familiar [...] 3 Notar com estranheza [...] 4 Fugir de, manifestar timidez ou repulsão a, tratar com esquivança [...] 5 Censurar, repreender” (Michaelis, 1998, p. 901, grifo nosso).

Estes verbetes remetem a pontos importantes para a tradução proposta por Louro (2016) do Queer enquanto estranhamento, o que no caso da autora, mais especificamente, se atrela a discussão de uma pedagogia de estranhamento, ponto que será discutido com maior profundidade na seção 2.5 deste capítulo.

Além do que foi pontuado, ao discutir o estranhamento (ou Queerness) enquanto política, Nunes (2017) explica que este é uma forma de subverter os modelos hegemônicos a partir da desidentificação, sendo este um processo de negociação e resistência praticado por quem sofre opressões devido a existência fora das normatizações sociais. Neste sentido, uma política de estranhamento diz

respeito à promoção e apropriação de brechas e rupturas nas construções normativas hegemônicas, em um processo que expõe suas inconsistências e traz, a partir de uma perspectiva utópica e talvez impossível, novos olhares para a presente, estranhando-o a partir de posicionamentos que acabam por caminhar por vias performativas.

Nunes explica que o estranhamento permite pensar utopias:

Ao perceber que esse mundo não é suficiente, que algo está faltando, criar outras formas de estar no mundo, e em última instância, novos mundos. Queerness como formação utópica é baseado em uma economia do desejo e do desejar. Esse desejo está sempre direcionado àquilo que ainda não é, como uma antecipação e uma promessa. A ideia não é abandonar o presente, mas pensar temporalidades e espacialidades alternativas. (Nunes, 2017, p. 150)

Para a Teoria Queer que vem sendo construída no Brasil, levando em conta inclusive o processo de antropofagização que Lugarinho (2010) discute, o termo estranhamento é o que parece mais se adequar, mesmo que ainda não seja utilizado plenamente. O texto de Sierra (2017) traz, como chama o autor, um decálogo de uma vida Queerizada ou 10 ações para uma atitude Queer, das quais destacam-se as seguintes:

1. Assumir a abjeção, a sujidade, a deformidade como traços constitutivos da *atitude Queer*. [...] 2. Deixar de reconhecer-se como identidade ou qualidade para ensaiar-se como verbo, como ação, como prática a fazer estranhar, confundir, desfamiliarizar, abjetar corpos e prazeres, afetos e amores. [...] 4. Desconfiar, continuamente, de nossos desejos, de nossos corpos, de nossas identidades e dos lugares com os quais aprendemos a nos reconhecer como homens ou mulheres, heterossexuais ou homossexuais, cis ou trans. [...] 9. Fraturar, ininterruptamente, os regimes políticos de inclusão neoliberais que atrelam corpos e práticas à lógica objetivadora e excludente das identidades. [...] 10. Tomar uma *atitude capaz*, em toda a sua força *Queerizadora*, de criar outros modos de vidas ainda impensáveis – *vidas vivíveis* – por meio de um questionamento ético, estético e político sobre nós mesmos. (Sierra, 2017, p. 155).

A Queerização, ou a atitude Queer que Sierra (2017) traz para a sua discussão teórica se conecta com a ideia de Nunes (2017) de estranhamento ou Queerness. Estas atitudes, que serão chamadas nesta pesquisa como políticas ou atitudes de estranhamento, trazem ao processo de desconstrução, práticas concretas que ajudam a perceber a Teoria Queer em seus potenciais de ação.

As atitudes que Sierra (2017) elenca em seu decálogo estão relacionados diretamente com as perspectivas teóricas disruptivas trazidas pelas teóricas Queer e também se relacionam com as perspectivas de vivências que se denominam Queer enquanto coletividades, comunidades ou em esferas pessoais. Abraçar as abjeções e as construções que fogem a norma são característica importante para vivências e políticas Queer, assim como colocar em questionamento desejos, identidades, saberes, querereres (e conseqüente computares) no sentido de buscar outros modos de vida, de ser, estar e fazer no mundo.

Ao refletir sobre as cristalizações do *status quo* que, por meio da performatividade discutida por Butler (2009, 2017) podem enrijecer as matrizes de inteligibilidade pelas quais as identidades são percebidas, percebe-se que, mesmo que passem a existir situações de abjeção para os sujeitos que vivenciam os espaços de ruptura, as políticas ou atitudes de estranhamento ajudam a explorar e até mesmo criar as rupturas e as brechas. Assim é possível inverter o processo, que passa a atuar na construção e valorização de contra discursos de existências estranhas e que fogem às normatizações.

Questiona-se, a partir destas reflexões, como ocorrem as tramas de relações nos espaços/culturas que materializam hierarquias e lutas de poder dentro dos espectros do computar? De que forma as dissidências, provenientes dos processos dinâmicos de criação de identidades, se fazem presentes nestes espaços? Como algumas esferas do computar podem ser analisadas e colocadas em atrito no sentido de um estranhamento da área, suas culturas e espaços? Como as políticas ou atitudes de estranhamento podem ser usadas enquanto ações que trazem novas percepções para um computar crítico sobre as relações de alteridade?

2.5 Estranhando o Computar

Ainda que discutam fortemente as frentes políticas, de um fazer e pensar críticos e localizados, da perspectiva do empoderamento e da apropriação dos espaços e tecnologias pelas pessoas a partir de suas demandas, os autores trazidos para a discussão acerca das culturas Hacker e Maker, nas seções 2.2 e 2.3, não trazem problematizações acerca de uma área que tem sido apontada como

normativa, em especial pelo movimento feminista, como foi discutido nos capítulos anteriores.

Ao aproximar estas construções normativas (trazidas com mais profundidade na seção 2.1) com as discussões de Butler (2009, 2017) sobre a performatividade dos discursos, pode-se perceber que as pessoas envolvidas com o computar se constroem também a partir de discursos normativos da área, valores que acabam presentes na cultura da área, que se torna generificada e sexualizada dentro de um espectro muito específico de possibilidades. Esta generificação e sexualização da computação irão fomentar às pessoas maneiras de ser e, conseqüentemente, maneiras de criar tecnologia, que por sua vez, afetarão a vida em sociedade, em um ciclo que performativamente acaba fortalecendo o *status quo* e mantendo as estruturas de poder.

A discussão que traz à tona as questões da computação como uma área normativa a um determinado tipo de sujeito e exclui as dissidências poderiam ser fortemente enriquecidas caso se apropriassem de espaços e culturas como os debatidos por Fonseca (2014), Silva, (2017), Himanen (2003), ou também se partissem do interior destes movimentos. Inclusive estes autores deixam importantes ganchos em suas discussões para uma apropriação por parte de movimentos sociais e de ações voltadas aos direitos humanos. Neste sentido, é importante a construção de uma reflexão para que seja possível um repensar do computar, em suas mais distintas esferas, a partir das epistemologias de gênero, em especial a perspectiva Queer e as pós-identitárias para o caso desta pesquisa.

A autora Ingrey (2018) traz alguns pontos que fazem pensar sobre a potencialidade da Teoria Queer para pensar questões que estão além do gênero e da sexualidade. Ela apresenta alguns pontos neste sentido, apresentando perspectivas de uma inquietação e crítica que avançam do gênero e da sexualidade para abordar também “império, globalização, neoliberalismo, soberania e terrorismo... [bem como] imigração, cidadania, prisões, assistência social, luto e direitos humanos” (Eng, Halberstam e Munoz, 2005, p.2 apud Ingrey, 2018, p. 15, tradução nossa). A partir das discussões da autora (Ingrey, 2018), ainda é possível compreender a potencialidade da Teoria Queer como forma de problematizar as estruturas de validação científica, que fazem da universidade uma construção institucional fechada para novos olhares e perspectivas, e permitiriam abordar

discussões que podem envolver uma diversidade de marcadores sociais, como raça, pobreza e precariedade, além de muitos outros.

De que forma se daria uma reflexão neste sentido? A partir de que valores e perspectivas o fazer Hacker e Maker se constroem e até que ponto estas culturas/espços poderiam ser interpretadas a luz das políticas de estranhamento e de Queerização em um processo de desconstrução as vistas de reconfigurações socioculturais menos normativas?

Ao discutir as pedagogias nesta pesquisa, e a partir deste ponto é importante também trazer ao debate a computação sob a maneira como é vista institucionalmente (universidades, cursos, ementas, currículos, empresas de TI, mercado de trabalho), busca-se entendê-la em uma perspectiva de construção de futuros outros. Torna-se importante e válido, neste caso, o processo de um questionar Queer acerca das maneiras pelas quais um computar “convencional” acontece e, junto a um computar “descentralizado” (este debatido nas seções 2.2 e 2.3), vêm a influenciar na maneira como os fazeres e saberes da área passam a ser vistos dentro de um estereótipo muito específico de pessoas (em especial masculina, heterossexual, cisgênera), construindo as identidades da área de computação.

Um dos mecanismos e dispositivos que fazem parte dos processos de construção dos estereótipos de gênero e da sexualidade são as pedagogias ou os processos formadores. Furlani (2009), por exemplo, traz em seu texto uma análise de diversas imagens publicitárias no contexto brasileiro para refletir acerca da formação dos estereótipos de gênero em uma perspectiva que ultrapassa os espaços tradicionais onde ocorrem os processos educativos, como as escolas ou universidades, por exemplo. A autora demonstra a forte influência da mídia nos processos de formação de gênero, reiterando estereótipos e muitas vezes formando representações normativas, que no caso da análise da autora reafirmam a heterossexualidade e os estereótipos de masculinidade e feminilidade a partir dos diferentes espaços reservados distintamente para as mulheres e para os homens. Este tipo de relação é construtor de subjetividades e se encontra disseminado em processos educativos por toda a vida dos sujeitos, nas mais diversas instâncias, espaços e relações.

Os espaços *Hacker* e *Maker* podem atuar como um ponto de primeiro ou único contato de pessoas com o computar, o que faz com que eles possam receber

esta atenção e serem analisados dentro desta perspectiva de espaços formadores e educativos. Desta forma, é possível questionar estas estruturas dentro das perspectivas que Louro aponta em seu texto “‘Estranhar’ o Currículo” (Louro, 2016, p. 57). A autora debate acerca da formação dos sujeitos acontecer de maneira que envies as relações de poder e saber, em configurações de valores e percepções que muitas vezes acabam por menosprezar, ou até mesmo desconsiderar, a diferença nestes processos, o que fomentaria a construção de situações abjetas.

A educação pensada para a norma e para a hegemonia é questionada e problematizada pela autora (Louro, 2016) que acaba por discutir a proposta de uma concepção pedagógica que esteja pautada no atrito entre diferença e norma, permitindo reconstruções e reconfigurações de estereótipos no decorrer deste processo. Mas como se daria um processo de estranhamento do computar e quais seriam seus desdobramentos?

O ato de estranhar o currículo diz respeito a um movimento de desconcertá-lo, transtorná-lo, ultrapassar seus limites (Louro, 2016). É um caminho que faz com que se desconfie do que está posto, desestabilizando o que se sabe em benefício ao que se pode vir a saber. Diferente das políticas de tolerância, a autora (Louro, 2016) fala que não se trata de meramente incorporar novos sujeitos ao currículo, mas sim de questionar o corpo de conhecimentos que está posto, os caminhos que levaram a tal e ainda a necessidade da existência deste corpo de conhecimentos pré-estabelecido e visto como seguro. A discussão apresentada na seção 2.1 sobre as ações de inclusão existentes na área de computação atualmente podem ser resgatadas aqui para pensar as maneiras pelas quais este processo se dá dentro deste âmbito. Essas ações atuam de forma a desestabilizar o computar em suas estruturas? Como isso se dá na prática, que mudanças significativas de ruptura elas têm trazido? De alguma forma, é possível compreendê-las enquanto políticas de mera incorporação de pessoas a uma computação que se encontra em processo de cristalização e acaba sendo hostil a quem chega?

A concepção sexo-gênero-sexualidade, que acaba por naturalizar em uma perspectiva biologicista os estereótipos de gênero e os comportamentos sexuais, está presente no currículo, fazendo deste também um texto generificado e sexualizado. Ou seja, o currículo é um texto que absorve as construções de gênero e sexualidade uma vez que é resultado de um processo de construção sociocultural.

A lógica que pressupõe sexo como algo natural e dado, que acaba por indicar o gênero e por fim o desejo sexual de um sujeito é problemática, pois faz construir a ideia de uma heterossexualidade e uma cisgeneridade compulsórias, empurrando para situações abjetas quem não habita a centralidade deste currículo e conseqüentemente seus saberes, fazeres e querereres.

É comum em espaços de educação, assim como em demais instituições, que questões sejam deixadas de lado a fim de não desestabilizar as maneiras pelas quais estas instituições se percebem, mesmo que isso ocorra de forma limitante e excludente. E esta é uma construção que tem se mostrado presente nos espaços da computação. Vê-se aqui uma atuação do poder que tenta conservar o *status quo* (os valores de masculinidade, por exemplo) para a permanência de uma ordem pré-estabelecida, mesmo que ainda existam alguns espaços de resistência. É possível questionar, assim, quais pessoas ficam de fora do computar neste processo? Quem será jogado a margem em detrimento da manutenção deste *status quo*? Este processo de negação da subalternidade enquanto diferença tem valor para quais estruturas dentro das hierarquias de poder do computar?

Mesmo que as pessoas da diferença sejam necessárias para que se delimitem e criem as pessoas da norma, ao prevalecer a perspectiva dominante, estas acabam sendo colocados em um patamar de subalternidade, onde são apenas “tolerad[as] como desviante[s] ou diferente[s]” (Louro, 2016, p. 69). Quem ocupa um espaço de dissidência (neste caso vale retomar os espaços Hacker e Maker, os labs de experimentação, além dos sujeitos que computam na subalternidade) acaba por não ser compreendido como imprescindível na constituição da norma, o que se dá a partir de uma relação de constituição mútua e intrínseca entre identidade e diferença (Silva, 2014).

No caso das culturas Hacker e Maker, mesmo que exista uma influência para a área de computação, isso se dá muitas vezes de forma que valoriza algumas perspectivas frente a outras, deixando as iniciativas mais ativistas e políticas, por exemplo, em espaços de inferiorização. É importante para um processo de questionamento buscar uma situação onde as pessoas que ocupam estes espaços de norma e de diferença desestabilizem seus saberes e passem a ter uma consciência crítica acerca da relação entre identidade e diferença e suas respectivas esferas de saberes, formando novas configurações de conhecimento e existência.

Louro (2016) discute que existem limites para o conhecimento, não em um sentido de que isso configure ignorância, mas sim de que existem diferentes construções de conhecimento. Os polos conhecimento/ignorância são problematizados pela autora quando ela defende que na verdade o conhecimento é fragmentado, se dá em diferentes jeitos de conhecer, além de ser específico para diferentes grupos sociais.

A teoria Queer coloca em questão um dos binarismos fundantes do campo educacional, a oposição entre conhecimento e ignorância, ao demonstrar que esses pólos estão mutuamente implicados um no outro e ao sugerir que a ignorância pode ser compreendida como sendo produzida por um modo de conhecer, ou melhor, que ela é, também, uma forma de conhecimento. (Louro, 2016, p. 71).

Como a ignorância é colocada pela autora (Louro, 2016) enquanto implicação do conhecimento que também não pode ser compreendida como incapacidade cognitiva de aprender algo, dessa forma, ela é concebida dentro da ideia de existência de limites de saber que também estão presentes no polo oposto do conhecimento, desmontando a oposição binária do conhecimento/ignorância. A desconstrução deste binarismo demonstra que todos os conjuntos de saberes são limitados, pensados dentro de uma lógica que está condizente com as pessoas e os processos que performativamente a formaram e constantemente a reiteram.

Ou seja, o conhecimento de um pode ser a ignorância de outro e vice-versa, pois esta construção é mútua e intrínseca. A valorização de um conhecimento em detrimento de outro passa a ser, então, uma questão de poder. O que faz da ignorância, como disse Louro (2016) apenas outra forma de conhecimento, um conhecimento diferente, dependendo da perspectiva de origem que definirá o que é entendido como conhecimento.

Esta questão pode ser explicada, por exemplo, a partir da ideia de que para que se construa o conhecimento, é preciso delimitar a ignorância, em um sentido de que para formular problemas e questões, isto precisa acontecer em consonância com determinada lógica que permitirá tal formulação. Ao construir uma teoria, por exemplo, lida-se com esta situação ao delimitar que corpo de saberes estará no interior desta formulação, assim configurando o conhecimento, e quais saberes serão deixados de lado e cairão conseqüentemente no polo da ignorância. Neste processo, o que se encontra além das fronteiras de determinada lógica passa a ser

ignorado, deixando de fora outros problemas e outras perguntas (Louro, 2016). Na contemporaneidade da computação, por exemplo, há um corpo de saberes bem delimitado, que costuma girar no entorno de certos saberes canônicos, representados em currículos e formalizações e que, muitas vezes, acaba por não reconhecer os saberes, fazeres e querereres comunitários, das dissidências e que estão disseminados na sociedade, como é o caso das culturas *Hacker* e *Maker*.

Vale refletir, então, sobre que saberes estão permeados nos processos pedagógicos e nos currículos da área da computação. Como discutido, se os questionamentos sobre o binarismo ignorância/conhecimento forem explorados a fundo, poderão ser desveladas as influências das relações de poder que constroem um determinado campo de saber. Neste processo, na computação, quais pessoas seriam compreendidas como as que constroem a área e, conseqüentemente, quais são os conhecimentos trazidos por estas pessoas?

A delimitação dos saberes da computação, seja por negação ou resistência, naturalmente deixa de fora outros saberes, que caindo no espectro da ignorância, acabam não fazendo parte deste campo. Assim, quais são os saberes que reiteradamente tem se tornado ignorância na área da computação? Quais são os sujeitos que dominam os saberes canônicos da área e, nesta luta de poder, acabam por ditar quem entra e quem sai dela? E quanto aos saberes que foram ignorados, quem os domina, quem os constitui?

Apesar de, segundo Louro (2016), existirem conhecimentos que são negados e estão em uma situação de recusa de aproximação ou de resistência, é importante que ocorra uma inversão que faça pensar, neste caso, “não propriamente na paixão pelo conhecimento, mas sim na paixão pela ignorância e perguntar o que essa ignorância ou esse desejo pela ignorância tem a nos dizer” (Louro, 2016, p. 72). A autora coloca a ignorância na esfera cultural, retirando-a de uma relação de incapacidade cognitiva. Neste sentido, o desejo pela ignorância pode ser entendido como algo que performativamente produz uma recusa em compreender a implicação daquilo que está sendo estudado ou examinado e do que está sendo deixado de lado. Isso tem relação com o fato de, ao delimitar determinado conhecimento, coisas são deixadas de lado e caem no espectro da ignorância. Neste sentido, é possível refletir que há esferas de saber, de não saber, de não querer saber, de outros

saberes, dentre outras. A compreensão da ignorância, então, dependerá do ponto a partir do qual se compreenderá o saber ou os saberes.

Ao relacionar esta construção com as discussões de Butler (2009, 2017) acerca da performatividade, é possível compreender que a marcação deste binarismo atua performativamente em um efeito de construção e reconstrução, reafirmando constantemente o que se detém em cada um dos polos, o que é um mecanismo para a manutenção da relação hierárquica que existe entre eles. Entender conhecimento/ignorância dentro da perspectiva performativa permite refletir acerca das maneiras pelas quais determinados grupos negam os saberes de outros e os colocam em uma perspectiva de ignorância, distanciando-se destes e construindo abjeção para as esferas de saber/conhecer localizados fora de seu próprio conjunto de saberes. Ainda assim, a performatividade traz a possibilidade dos processos de apropriação e resistência, que demonstram um computador que também luta por seu espaço e existe, independente de negações e até mesmo incorporações e institucionalizações como ocorre com as culturas Hacker e Maker.

Ao discutir a ignorância como uma resistência em aprender, Louro (2016) a coloca em uma perspectiva de construção cultural. Isso demonstra que a compreensão acerca deste tipo de configuração traz algumas respostas no que diz respeito à recusa de aceitação da diferença, uma vez que esta ultrapassa os saberes de determinadas pessoas ou grupos e invade outro conjunto de conhecimentos, sendo que cada um desses possui suas próprias barreiras. A dificuldade em aceitar diferentes saberes, querer e fazer se torna um problema que deve ser então eticamente questionado e desconstruído por meio do atrito entre norma e diferença, permitindo uma reflexão sobre como as pessoas da área de computação percebem o outro, ou seja, a relação de alteridade.

A relação educativa da ética Hacker, que Himanen (2003) discute em seu texto, se aproxima bastante de uma perspectiva de liberdade e abertura, o que passa por questionamentos éticos que deixam brechas para pensar estas questões. Neste caso as pessoas envolvidas não são vistas como meras receptoras de conhecimento, mas sim como companheiras de aprendizagem, em um processo de horizontalidade e diálogo, abordagem que se aproxima da Academia de Platão. Dessa forma, o autor esclarece que o ensino consiste em fomentar a capacidade de refletir sobre um problema, desenvolver argumentações acerca deste e por fim

avançar com as críticas. Esta relação, presente na comunidade Hacker, faz com que o mestre ocupe um espaço de guia, em uma perspectiva que se assemelha fortemente com a perspectiva acadêmica, onde existe uma valorização das comunidades e redes. Mesmo com esta relação, e como já discutido anteriormente, as questões acerca das relações de alteridade, das diferenças e dissidências não estão presentes no texto de Himanen (2003), que se preocupava em discutir mais as questões do trabalho.

Existe uma lacuna no que diz respeito as discussão de gênero por grande parte da área de computação, o que pode trazer um sinal, que parte desta dificuldade, de que há um problema em compreender o que está além, por fora, não presente, do que foi sendo excluído com o passar do tempo pela área e hoje se vê de forma marginalizada em relação a ela. É possível perceber aqui as relações entre conhecimento e ignorância conforme discute Louro (2016), uma vez que assuntos que a área não reconhece como pertinentes são constantemente deixados de lado, o que performativamente coloca estes saberes em esfera de ignorância. Isso afeta fortemente um computar que possa vir a se construir a partir das relações de alteridade e para além de suas formas institucionalizadas e amplamente aceitas. Uma construção neste sentido esta pautada diretamente na participação de pessoas e saberes outros, pessoas da diferença, o que acaba por refletir em computadores que estão fora dos saberes institucionalizados da computação e, desta forma, na esfera da ignorância.

Refletir sobre a computação a partir desta perspectiva exige pensar sobre espaços, artefatos, pessoas e culturas de forma que estes sejam compreendidos como formadores e formados também pelos computadores, e assim, agentes que concretizam e reproduzem valores socioculturais a partir dele e que podem vir a manter ou desestabilizar construções normativas e hierarquias de poder do *status quo*. Lembrando que serão estas hierarquias de poder que acabarão legitimando quem irá computar e quais computadores serão validados institucionalmente, como em um ciclo. Este é um processo que demonstra a incorporação dos valores sociais e culturais pela tecnologia, o que resulta em sua não neutralidade. É um processo que se mostra performativo, pois constrói a tecnologia, mas que também pode ser tomado por um caminho de reflexão crítica acerca dos saberes, fazeres e querereres que circulam o computar, permitindo questioná-lo e desconstruí-lo.

Mesmo que algumas frentes e movimentos busquem valorizar uma participação da diferença na área, conforme discutido na seção 2.1, esta diferença parece se manter muito bem delimitada dentro das matrizes de inteligibilidade disseminadas e validadas socioculturalmente. Ou seja, é uma diferença que é compreendida a partir dos estereótipos binários de sexo, gênero e de sexualidades condizentes com a matriz da heteronormatividade compulsória, reflexos das construções socioculturais do mundo ocidental. As esferas de saber e poder aqui se mantêm delimitadas por estas construções, mantendo em ignorância os saberes dissidentes destes regimes.

Ainda que tenham certo impacto e fomentem o nascimento de uma crítica na área, é preciso levar esta crítica adiante em processos que façam com que estes movimentos não acabem sendo totalmente capturados, essencializados e desvirtuados de forma que passem a fortalecer os estereótipos e a cristalizar uma divisão de espaços exclusivos para determinados públicos. Esse tipo de situação pode dificultar e até mesmo anular um processos de desestabilização da computação para reconfigurações, reformulações e absorção de saberes, fazeres e querereres outros. A aproximação da crítica desconstrutiva pós-identitária, em um processo de estranhamento, é um importante passo que precisa ser dado nas diversas esferas do computar, permitindo aos atritos florescerem em um campo que ainda tem se mostrado adormecido e até mesmo reticente neste sentido.

Algumas questões dentro destas perspectivas já foram apontadas por Merkle (2010) ao levantar, em seu ensaio, a importância de trazer a crítica ao formalismo, universalismo, essencialismo que a literatura de gênero faz, principalmente no viés pós-estruturalista, para pensar as construções da área de computação. Construções essas fortemente e justamente fundadas nestes valores e aos quais a computação tem demonstrado grande apego, e que dificultam um envolvimento de outros computadores que se encontram fora do cânone, nas periferias, nas marginalidades, computadores que são feitos a partir das dissidências e que podem vir a ter outra perspectiva em relação a alteridade.

Ao compreender que os processos de subjetivação e construção da identidade passam necessariamente pelo outro, a alteridade mostra que este reconhecimento é preciso e que dele devem ser tomadas lições éticas que fazem ter consciência do papel deste outro na formação de um eu. Desta forma, a existência

do sujeito só é possível a partir do contato com os muitos outros, das relações sociais e culturais, contato este que é característico de qualquer atividade humana (Zanella, 2005). Menezes citando Levinas, faz lembrar desta relação:

A exigência do novo apresenta um Eu que não está pronto, definido, mas caminha a partir dessa não-definição. Ora, o novo, o recomeçar como outro, não poderá vir do próprio sujeito; necessita vir do Outro. “A alteridade absoluta do outro instante [...] não pode se encontrar no sujeito que é, definitivamente, ele mesmo.” (Menezes, 2008, p. 19).

A alteridade se relaciona a constituição de subjetividades no que diz respeito ao gênero, sexualidade, raça e etnia, classe, geração, trabalho, conhecimento, enfim, todo esse agregado que se encontra no âmbito das inúmeras intersecções que constroem os sujeitos e as relações sociais. Para Zanella (2005), estes marcadores trazem infinitas possibilidades de um constante vir a ser a partir do outro.

Considerar que cada pessoa é um “agregado de relações sociais encarnadas num indivíduo” significa afirmar que, ao mesmo tempo há um “eu” e não há. Não há um “eu” originário, descolado dos outros, da realidade, enfim, do que o constitui como humano e como possibilidade de diferenciação. Não há essência, não há a priori. Por sua vez, cada pessoa concreta descola aspectos da realidade a partir do que significa como relevante, do que a emociona e mobiliza, constituindo assim modos de ser que são ao mesmo tempo sociais e singulares. (Zanella, 2005, p. 103).

Para pensar um computador nestas perspectivas, é preciso que as pessoas da área tomem esta reflexão ética que a alteridade faz pensar e construam novas perspectivas a partir de então. Este movimento faz importante se deslocar para fora da lógica segura e ultrapassar os limites esperados para que os saberes estabilizados pela área se tornem transponíveis e as situações de abjeção e precariedade diminuam. Estes saberes estabilizados, consolidados, que se encontram reconhecidos já não mais bastam. O saber do outro, da diferença, da dissidência, que ainda é ignorância, precisa desestabilizar estas estruturas. Essa é forma de reconhecer que a computação pode ser para além do que ela atualmente é. Ainda, também faz pensar que talvez ela já seja, como os tantos computadores espalhados pelo mundo lembram, mas que se mantém em esfera de ignorância.

Por meio da curiosidade e da exploração das paixões e desejos, caros aos movimentos *Hacker* e *Maker* e à Teoria Queer, que tais espaços podem ser

repensados e estranhados, estimulando novos processos e transformando as relações educativas por meio de diferentes e – por que não? – utópicas perspectivas. Um computar pensado a partir desta perspectiva, levando em consideração as alteridades, as relações com o outro e com as diferenças poderia percorrer um caminho de ruptura importante e que vem sendo desejado por um número crescente de grupos e movimentos envolvidos com a área de computação. Um **computar em estranhamento** poderia romper com situações de determinismo, assimilacionismo e normatividade, desestabilizando a computação e suas centralidades em relação às ignorâncias, saberes, fazeres e quererem que refletem em computares.

Estranhar o computar, aproximando os saberes da subalternidade, das diferenças levaria em conta a necessidade de ultrapassar as hierarquias conhecidas de saber/poder, se estabelecendo em vista de uma percepção crítica sobre tecnologias. Um computar que é também ferramenta para estranhar e subverter as lógicas estruturantes e as cristalizações que o *status quo* coloca perante tantas lutas.

3 OS CAMINHOS DA PESQUISA

*sometimes it is not a question of first having power and then being able to act;
sometimes it is a question of acting, and in the acting,
laying claim to the power one requires.*

Judith Butler⁴²

Na área de computação, comumente entende-se a pesquisa a partir de valores bem definidos, como no levantamento de dados, nos testes de parâmetros, nas buscas por padrões, replicações e enquadramentos. Salvo poucas exceções, em geral presentes em áreas como a Interação Humano-Computador e a Informática na Educação, a computação se percebe como uma área disciplinar, exata, baseada em valores universalizadores, formalizados e científicos em detrimento aos informais, concretos e localizados (Merkle, 2010). Algumas das problematizações trazidas na seção 2.1 dão indícios de como estes valores se perpetuam.

Foi um exercício constante desta pesquisa uma busca para além destas delimitações e, uma vez que seu desenvolvimento se deu em um programa interdisciplinar, que tem como foco o campo de estudos em Ciência Tecnologia e Sociedade (CTS), estes anseios encontraram terreno fértil. Mekle (2020) discute que os computares extrapolam os computadores, maquinismos, sistemas, programas e processos computacionais. Estão relacionados à vida e aos desdobramentos da sociedade e vão além das ciências, da tecnologia e das artes pura e simplesmente. Os computares são construções social, demandas articuladas por pessoas e seus anseios. Dizem respeito também aos seus saberes e fazeres articulados como forma de interagir e se apropriar do mundo.

Observar este computar a partir das lentes da objetividade seria limitante, o que fez necessário construir um exercício contínuo de observação crítica, de forma aberta e ampla, levando em consideração os questionamentos que o campo CTS

⁴² Este trecho faz parte do texto *Performativity, Precarity and Sexual Politics* de Judith Butler (Butler, 2009, p. 332).

traz, o que permitiu ao pesquisador e à pesquisa, serem levados pelas temáticas às quais esta tese toca. A tarefa de costurar o percurso metodológico é abordada como um processo artesanal em Nunes (2017), a partir da perspectiva de Mills (2009), que diz que nunca se começa a trabalhar num projeto, mas sim que já se está trabalhando nele constantemente, sem uma divisão de momentos.

Neste sentido Mills (2009) explica a importância da pesquisa social ser como o trabalho de um artesão, em um processo em que se deve evitar a rigidez de procedimentos, o “fetichismo de método e técnica” (Mills, 2009) valorizando a imaginação sociológica. Organizar o percurso linearmente se torna complexo neste sentido, uma vez que as ações, as leituras, as escritas aconteceram simultaneamente e recortadas temporalmente de forma não linear, permeadas por vivências e descobertas que foram construindo e desconstruindo os processos do pesquisador e da pesquisa.

Esta é uma das razões pelas quais esta pesquisa não é entendida simplesmente como uma pesquisa em computação, mas sim como uma pesquisa sobre computação e suas relações com o mundo, partindo do campo CTS e da interdisciplinaridade. Ainda assim, é uma pesquisa que busca alcançar a computação e discuti-la a partir de suas construções internas, conectando-se à áreas como Interação Humano-Computador e Informática na Educação, vista a formação dos pesquisadores envolvidos em seu desenvolvimento, suas atuações profissionais e suas vivências nestas comunidades e em contato com todas e todos que estiveram envolvidos com a pesquisa de alguma maneira.

A construção deste trabalho a partir do tripé computar-estranhamento-arte vem deste processo de costura, se dando a partir das vivências que o doutoramento possibilitou por meio da interdisciplinaridade e do campo CTS, mas também das cargas e trocas passadas e das que se entrelaçaram durante este período. A reflexão constante, as reformulações, as novas perspectivas e as dúvidas se mostraram importantes exercícios, de onde se pôde partir, chegar e partir novamente, em ciclos constantes e contínuos. Ao deparar-se com as desafiadoras desestabilizações que os processos desconstrutivos da Teoria Queer trazem não somente para a pesquisa, mas também para a pessoa que constrói a pesquisa, percebe-se o nascimento de um profundo processo de reflexão que, conseqüentemente e de forma direta, influencia na pesquisa e na busca das

proposições da qual trata a tese (Miskolci, 2014). Em perspectivas como esta a vida é movimentada e mexida constantemente, de forma que o engajamento com a pesquisa é profundo e toca em esferas que vão além da vida profissional de pesquisador. Acaba-se, assim, não sendo o principal foco os modelos metodológicos rígidos, mas sim a articulação do problema tratado e seus desdobramentos.

Com estas discussões em mente e, ainda que Mills (2009) discuta sobre a necessidade de fugir do fetiche do método e técnica, compreende-se que algumas definições são importantes para a compreensão de como esta pesquisa foi construída. Sendo assim, ela é compreendida como qualitativa, uma vez que aborda questões subjetivas e não diretamente ligadas ao quantitativo. Em relação a sua natureza, é entendida como aplicada, uma vez que estão articuladas teorias a partir de realidades. O objetivo, por sua vez, é entendido como explicativo, uma vez que a abordagem seguida é qualitativa como forma de estudar uma realidade e os significados que estão no entorno dos objetivos (Marconi e Lakatos, 2003).

De uma forma ampla, a pesquisa é compreendida a partir das perspectivas da pesquisa participante, devido ao pesquisador ter construído um envolvimento e engajamento direto com a comunidade envolvida nas ações da pesquisa. A transformação social foi um dos principais motivadores desde o princípio deste estudo, alinhado aos compromissos sociais, políticos e ideológicos da comunidade com a qual interage e com a qual a pesquisa foi construída a partir de suas realidades concretas (Brandão e Borges, 2007). Além disso, as questões discutidas pela tese, são apresentadas e articuladas de forma dialógica e em conjunto com as pessoas envolvidas das ações, considerando como ação a oficina-coletivo que será discutida no Capítulo 4, entendendo que todos as pessoas, grupos e culturas são fontes originais de saberes, fazeres e querereres (Brandão e Borges, 2007).

Para que o processo de pesquisa fosse documentado e pudesse ser resgatado, a manutenção de um arquivo, neste caso um diário, passou a ser um aliado para a manutenção do exercício de reflexão sobre o problema no qual se trabalhou na pesquisa. Mills (2009) discute sobre os arquivos/diários como formas de o pesquisador estimular suas reflexões, sua criatividade e assim ir delineando os caminhos pelos quais sua pesquisa seguirá.

No sentido do que explica o autor, a manutenção de anotações foi um exercício constante, versando sobre ideias, discussões, percepções, vivências que

permeiam as diversas esferas da vida. Mills (2009) também fala sobre a indissociabilidade entre a vida de pesquisa e a vida pessoal, o que faz com que a pessoa pesquisadora esteja constantemente trabalhando em sua pesquisa, sem delineamentos e delimitações temporais e espaciais. É assim que a manutenção de anotações constantes se torna uma das maneiras de buscar a construção da pesquisa.

A revisão constante do estado do problema, desta forma, se dá naturalmente, uma vez que a reflexão sobre ele passa a ser uma tarefa quase que cotidiana (Mills, 2009). Assistir a um filme, a um show, a uma peça de teatro, a uma mostra ou a uma performance, por exemplo, se intercalam com as disciplinas cursadas, com os grupos de discussão e de pesquisa, com as leituras desenvolvidas e passam a ser também processo de pesquisa. Muitas reflexões surgidas nestes momentos se fazem presente nesta pesquisa, talvez até delineando alguns de seus caminhos. Para Mills (2009), os exercícios de escrita também precisam ser valorizados e, neste sentido, algumas articulações relacionadas a esta proposta foram se delineando com o passar dos anos (Oliveira e Amaral, 2019; Oliveira et al., 2019; Oliveira e Amaral, 2017; Oliveira e Amaral, 2017a).

Mesmo que os espaços de tempo reservados para leituras, ações, escritas, tenham sido intercalados e transpassados, pode-se destacar que este processo de pesquisa se inicia com os estudos teóricos acerca de um dos temas centralizadores desta proposta, os estudos de gênero, mais especificamente os estudos Queer e sua genealogia. As leituras neste sentido haviam se iniciado antes mesmo da entrada no processo de doutoramento, mas se intensificaram consideravelmente a partir dos desdobramentos da pesquisa e do programa como as disciplinas cursadas, os grupos de estudo e até mesmo as conversas entre colegas e professoras e professores.

A partir do início da compreensão destas bases teóricas, que diz respeito aos estudos de gênero, da sexualidade, do Queer, passou-se a aprofundar as leituras em relação às tecnologias e a computação, dando foco para os movimentos e culturas Hacker e Maker. Ainda que existisse base prévia ao doutorado, foi durante este período que foi possível aprofundar teoricamente tais questões. Foi a partir da compreensão das relações entre tecnologia e sociedade por meio dos estudos CTS, que tais leituras se intensificaram e passaram a concretizar a problematização e as

reflexões acerca dos computadores Hacker e Maker, do estranhamento (Queer) e da arte, pontos para os quais, buscou-se convergir e trazer o olhar. As conexões entre os estudos CTS e as faces desta pesquisa começaram a se formar a partir do momento em que compreendeu-se as relações políticas e socioculturais da tecnologia, a partir dos estudos de Winner (1986), Feenberg (2005), Vieira Pinto (2005), por exemplo. As leituras iniciais foram o começo da manutenção de um processo constante de busca por aprofundamentos teóricos que ocorreram no decorrer destes quatro anos de doutoramento. As formulações acerca do problema e dos objetivos desta pesquisa, desta forma, foram sendo revisitados a cada nova leitura ou discussão (Mills, 2009).

Conforme explica Mills (2009), alguns de seus projetos são resíduos de ideias que partem de seus arquivos. O autor explica este processo como: (1) iniciado pelos arquivos/diários; e (2) que passa para um processo onde o pesquisador se deixa dominar pelo assunto/problema. Resgata-se, desta forma, que o processo desta pesquisa se iniciou e se construiu dentro desta perspectiva com leituras de artigos, livros, textos propiciados por disciplinas, grupos de estudo, conversas com colegas e professores e que resultou em um arquivo/diário (1); e passou para um envolvimento com o público, a partir de mostras, filmes, shows, performances (caminhos pelos quais as dissidências sexuais e de gênero tem se expressado artisticamente, segundo Colling (2017)), além da participação em fóruns de discussão e eventos relacionados (2). Ainda no espectro do segundo ponto (2) alguns laboratórios que se denominam como Hacker e/ou Maker foram visitados, o que resultou em mais anotações e reflexões (presentes no Apêndice D). A pesquisa passa a ganhar delimitações a partir destes momentos iniciais, que foram desencadeando as discussões e ações que possibilitaram concretizar este documento. As principais etapas são mostradas na Figura 1.

É possível observar que as etapas mostradas na Figura 1 não seguem, necessariamente, uma ordem cronológica. Isso ocorreu devido a algumas etapas serem desenvolvidas diversas vezes no decorrer da pesquisa, alinhadas às perspectivas epistemológicas e metodológicas pela qual a pesquisa se construiu.

Figura 1. Algumas etapas de construção da pesquisa

Fonte: do autor

As questões sobre a participação de pessoas da dissidência na área de computação, que inicialmente partiram de uma perspectiva empírica, de vivência deste pesquisador, foram sendo percebidas concretamente enquanto pesquisa a partir do ponto em que foram sendo encontrados alguns estudos, ainda que poucos, que discutem estas questões (estudos estes apresentados na seção 2.1). Vale salientar que, a partir destes estudos, foi percebido que ainda são poucos os fóruns que tratam das questões das dissidências e das normatividades a partir da computação, sendo que há um surgimento e crescimento neste sentido, principalmente pautados na crítica feminista (Wajcman, 2010; Castellini, 2018; Amaral et al., 2017; Silva, 2016, 2016a). A percepção de que a maioria destas frentes trata justamente de questões mais especificamente feministas, deu o tom necessário para que se começasse um questionamento sobre a necessidade de tratar uma maior amplitude de identidades, grupos e marcadores sociais para a construção da crítica, somando-se a questão das mulheres.

Ao questionar se somente as mulheres são invisibilizadas na área, o processo de reflexão se voltou a uma investigação acerca de quais outras identidades, grupos, marcadores também poderiam estar enfrentando situações neste sentido. Trazendo ainda o fato de que alguns grupos talvez estejam tão invisibilizados dos contextos do computar, principalmente os institucionalizados, a ponto de não terem nem questões a serem levantadas. Ponto este que é entendido inclusive como um limitante da

pesquisa, uma vez que recortes são necessários para viabilizar o trabalho, além de que a existência de um grande distanciamento entre a universidade (e principalmente a computação) e diversos grupos sociais ainda é um fator com certo peso.

Estas reflexões continuam a trazer novos questionamentos, que se mostraram importantes para refletir sobre as demais, e que talvez ainda permaneçam sem resposta: de que maneira as estruturas da área se enrijecem a ponto de haver significativas exclusões e invisibilizações? Isso seria mais um reflexo das lutas de poder presentes nas esferas mais amplas de nossa sociedade e nas construções das áreas chamadas de tecnológicas? Seriam estas construções normativas reflexo dos estereótipos de gênero e sexualidade (no caso específico das mulheres e LGBTQIA+, por exemplo) que relegam a estas pessoas espaços bem demarcados e que limitam suas atuações no mundo?

Algumas destas questões já se encontram discutidas no decorrer deste texto, mas ainda assim, outras insistem e continuarão insistindo em surgir, sem dúvida. Isso se dá devido a importância, levantada anteriormente, de revisitar o estado do problema de pesquisa constantemente, conforme defende Mills (2009). Exercício que tem sido colocado em prática e se torna perceptível na reconstrução do processo desta pesquisa. A partir destas reflexões formulou-se a questão centralizadora desta pesquisa (já apresentada no Capítulo 1 da tese, mas reforçada aqui): **é possível pensar um estranhamento do computar a partir dos movimentos Hacker e Maker na forma de laboratórios e espaços de criação?**

O percurso de construir uma crítica à área da computação, por meio dos estudos de gênero, compreendendo as normatividades e os processos de invisibilização enquanto espaços de abjeção em nossa sociedade, trazendo um olhar mais amplo aos marcadores socioculturais, levou até a Teoria Queer. Para tal, construir uma crítica desconstrutiva e de estranhamento neste sentido, que resgata os percursos desta pesquisa, tem sido um dos caminhos adotados (Miskolci, 2014), por meio da formulação de um resgate aos estudos Queer (apresentado na seção 2.4), articulando estes com as frentes da computação que trazem discussões neste sentido (apresentado na seção 2.1), para que seja possível relacionar esta perspectiva com o objetivo de buscar o olhar de estranhamento para a área (apresentado na seção 2.5). A construção desta crítica é fruto das leituras,

anotações, discussões, percepções, conforme discutidas neste Capítulo, e que estão articuladas no Capítulo 2.

Da mesma forma, compreender o computar nas esferas dos movimentos Hacker e Maker, discutidos nas seções 2.2 e 2.3, faz desestabilizar algumas certezas, principalmente as construídas em relação à computação e sua auto percepção enquanto área formalista, academicista e que busca abstratação. Entender o forte teor de concretude, de apropriação e articulação social, cultural e política que existe nestes espaços e nos computadores construídos neles é revigorante e faz com que seja possível vislumbrar construções outras para a área, ainda que não seja possível uma generalização ou universalização neste sentido, visto as limitações e especificidades que o contexto da pesquisa de campo traz e desvela em contato com as teorias trabalhadas nesta discussão.

Ainda que as discussões teóricas tenham tomado grande parte do desenvolvimento desta pesquisa, a perspectiva de ação, e neste sentido talvez relacionada a uma ideia entendida de forma geral como extensão, também foi uma frente importante. A ação/extensão foi compreendida não como simples maneira de “estender” as discussões decorrentes da pesquisa teórica, mas antes disso, como forma de abarcar as demandas e as articulações práticas e teóricas que surgem a partir das articulações da ação crítica e que fomentam a construção do objetivo deste projeto (Freire, 2015). Desta forma, a extensão foi desde o início o principal caminho pelo qual esta tese se construiu. Este caminho é visto como de mão dupla e influencia não somente o meio social, mas também a construção da crítica e da teoria. Esta tese se construiu justamente nesta articulação conjunta e direta entre ação/extensão e teoria.

Pelo desenvolvimento da pesquisa ter sido construído desde o princípio a partir destas perspectivas é que compreendeu-se a metodologia de forma ampliada, a partir de vivências nestas esferas e nas quais a prática e a teoria não poderiam se descolar, mas sim se unir para a construção de ações, perspectivas, frentes, que em um sentido de movimento (neste caso conectado a movimentos sociais) se fazem e desfazem, em um processo de construção-desconstrução. Um possível reflexo do estranhamento que o Queer propõe (Louro, 2016; Miskolci, 2014).

As bases epistemológicas que enraizam a área de computação não estão, de forma clara e trivial, próximas do que discute a Teoria Queer, mas estudos

relacionando estas perspectivas já são realidade, como discutido na seção 2.1. Ainda, ao aproximar a isso os movimentos Hacker e Maker, é importante pontuar que, compreende-se a computação e o computar a partir de uma perspectiva sociocultural, o que faz a conexão com as teorias sociais, como é o caso da Teoria Queer, ser mais clara e é neste caminho que a pesquisa seguiu.

As teóricas Queer trazem o desafio de repensar as existências e as políticas de poder-saber, desconstruindo normatividades e as formas de ver o mundo às vistas de novas configurações socioculturais pautadas justamente pelos atritos (Louro, 2016; Miskolci, 2014). Nos processos educativos, o Queer busca desestabilizar os saberes que circulam pelos contextos da educação, compreendendo o poder e o querer nestas esferas. Seguindo esta direção, passa-se a entender o Queer e suas construções teórico-metodológico-políticas de forma ampliada, indo para além da inicial temática ligada somente aos movimentos LGBTTQIA+, mas sim abrangendo normatividades, precariedades e opressões de uma maneira mais ampliada, envolvendo também as esferas de poder-saber que circundam toda área de conhecimento, processo científico-tecnológico e educacional.

A metodologia construída no decorrer desta pesquisa toma as perspectivas discutidas pela Teoria Queer, com toda sua história ligada às teorias de gênero e de sexualidade, como base teórico-metodológica. Como apontado anteriormente (seções 2.4 e 2.5), tais teorias trazem um importante suporte para pensar a constituição das identidades e, como consequência, as maneiras pelas quais circulam os saberes e poderes de pessoas e de grupos por meio de seus fazeres no mundo. Lembrando que estas relações estão sempre pautadas nas construções de poder presentes no mundo.

Chegando assim ao Hacker e Maker, maneiras pelas quais compreende-se algumas das formas pelas quais o computar acontece, este também diz respeito às maneiras pelas quais estão em circulação os saberes e poderes de pessoas e de grupos por meio de seus fazeres no mundo.

Neste sentido, as ações desenvolvidas tentaram relacionar computares (Hacker e Maker) com as discussões Queer, de tecnologia e de arte de forma a pensar não somente as construções normativas de nossa sociedade de forma ampla, mas justamente os computares que estão a margem, feitos fora da perspectiva academicista, do mercado, da indústria e fora também da ideia de simples

instrumentalização que se dá, por exemplo, por meio da fetichização tecnológica dos objetos computador ou *smartphone* e de seus softwares ou similares. Além disso, as ações possibilitaram trazer discussões advindas dos estudos e vivências Queer para uma esfera do computar.

Demandas externas foram relevantes articuladoras para o desenvolvimento das ações. A relação existente entre estudantes do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR – Campus de Curitiba II – FAP) foi um dos motes para a organização da ação/extensão. A ideia inicial era fomentar um espaço livre, de construção no qual a experimentação artística tomasse força ao relacionar o que podemos compreender como três pilares, Performatividade • Arte • Tecnologia (PAT), que acabaram dando nome ao grupo. Esta perspectiva uniu as iniciativas destes estudantes da UNESPAR com a construção desta pesquisa e se concretizou a partir da oficina-coletivo⁴³ PAT (descrita com mais detalhes no capítulo 4).

É assim que em um contexto de envolvimento de sujeitos da comunidade em um espaço institucional – as salas do grupo PET-CoCE⁴⁴ e o Estúdio Xuê⁴⁵, dentro da UTFPR – se esclarece o viés de extensão no qual esta ação pode ser classificada, mesmo que essa não tenha sido a principal motivação para a oficina-coletivo, que acaba se concretizando mais como um grupo engajado no entorno de suas discussões e que não necessariamente se atrela a universidade. A Figura 2 mostra estas relações.

⁴³ Este termo foi cunhado devido ao fato de existir um momento inicial de discussões teóricas. Mesmo que as temáticas fossem demandas internas do grupo, decididas coletivamente, a ideia de oficina esteve presente. A partir dos desdobramentos do grupo no decorrer dos encontros, começou a ser mais forte a percepção deste enquanto um coletivo. Desta forma, durante o texto, este será tratado, de forma geral, como oficina-coletivo.

⁴⁴ O Programa de Educação Tutorial - Computando Culturas em Equidade (PET-CoCE) é um grupo que tem como proposta integrar a computação com outras áreas por meio do ensino, pesquisa e extensão e a partir de uma perspectiva interdisciplinar. É composto por uma tutora e dez estudantes de graduação, mas desenvolve também ações em conjunto com o PPGTE-UTFPR. Dessa forma, a conexão desta pesquisa com o grupo PET-CoCE se dá a partir da relação e vivência deste pesquisador com o grupo, uma vez que as ações desta pesquisa são desenvolvidas em parceria. Além disso, este pesquisador também se envolve em outras ações e frentes relacionadas a democratização do computar que são promovidas pelo PET-CoCE.

⁴⁵ O Estúdio Xuê é o laboratório do grupo de pesquisa Xuê: Participação, Interação e Computação, do qual este pesquisador faz parte. Mais informações podem ser acessadas no link: <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9434601749077122>>.

Figura 2. A articulação da ação/extensão para a construção da oficina-coletivo

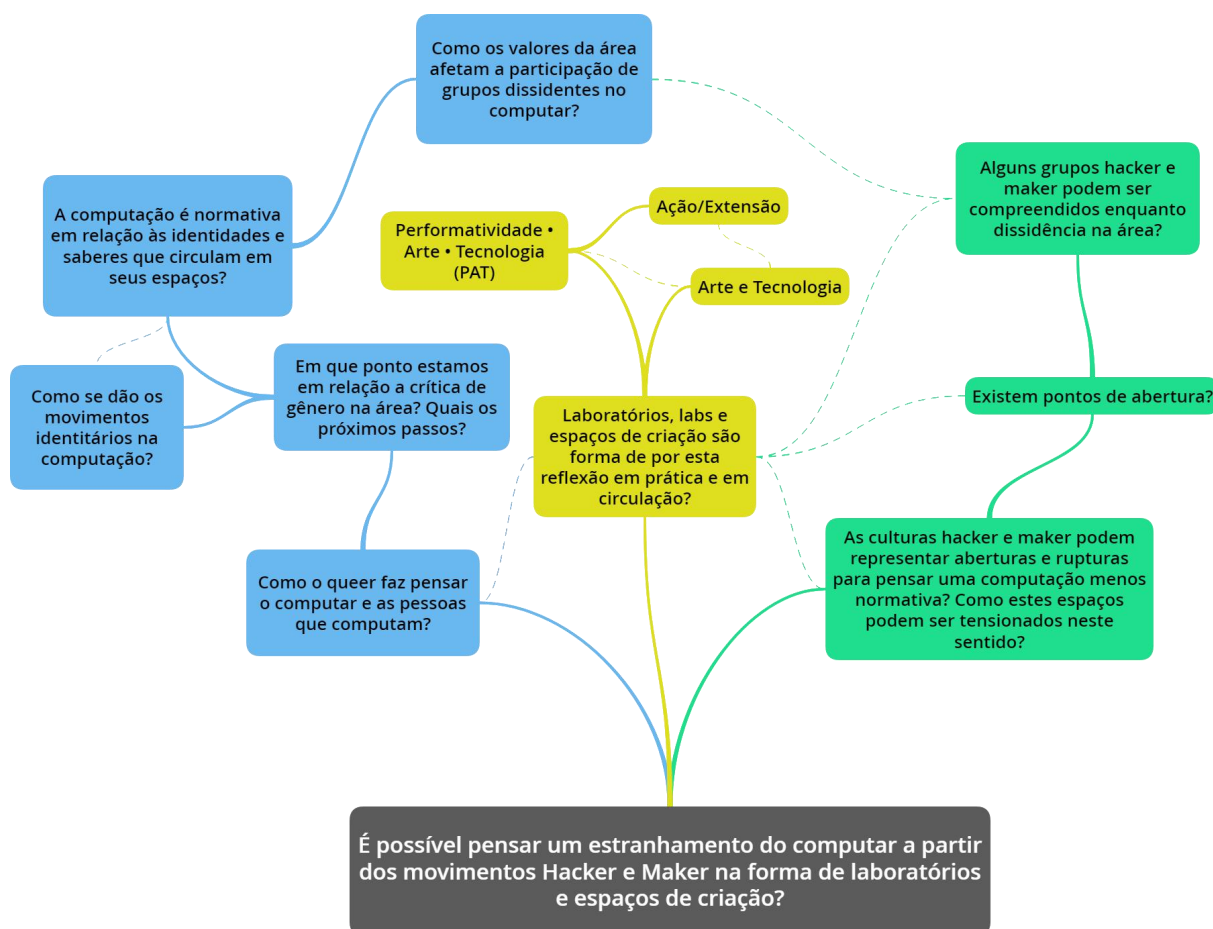


Fonte: do autor

Vale salientar que as maneiras pelas quais o grupo PET-CoCE trabalha o viés da extensão estão dentro da perspectiva discutida por Paulo Freire (2015) em seu livro "Extensão ou Comunicação?". Freire (2015) explica que é preciso um grande cuidado no desenvolvimento de ações deste tipo, uma vez que estas práticas podem se tornar colonizadoras ou dominadoras. Quando não há uma reflexão crítica sobre as práticas e saberes, as pessoas podem acabar sendo vistas como meros receptores de conhecimento e não como agentes ativos no processo de ensino e aprendizagem, no qual todos os atores envolvidos se transformam a partir da construção do conhecimento. A imposição de saberes atuaria, desta forma, como um processo que rompe os saberes localizados fora da academia para dar lugar aos saberes validados por esta.

A articulação de reflexões por meio de diagramas e esquemas é citada por Mills (2009) como importante ferramenta para o resgate de ideias. Como poderá ser visto no decorrer do texto, este também foi um exercício constante na construção da pesquisa. Seguindo estas considerações, as discussões presentes até aqui, em especial às perguntas que constroem a pesquisa, foram articuladas com o mapa mental apresentado na Figura 3 que mostra as tramas de construção da pesquisa.

Figura 3. As tramas pelas quais a pesquisa vem se construindo



Fonte: do autor

Esta ferramenta foi utilizada para a busca da compreensão da pergunta centralizadora desta pesquisa, que está representado pelo quadro cinza na Figura 3. Os relacionamentos dos demais tópicos apresentados pelo mapa se mostram de maneira inter-relacionada, formando uma teia que mostra alguns percursos que vêm sendo explorados e que foram descritos anteriormente.

Salienta-se que estão destacadas três frentes principais que se conectam fortemente ao desenvolvimento desta pesquisa, expostas pela trama articulada no mapa: a problematização da área de computação a partir da perspectiva Queer (na Figura 3 em azul); a busca de frentes e movimentos dentro do computar que podem ser percebidos enquanto espaços para rupturas e estranhamento em algumas de suas instâncias (na Figura 3 em verde); e a ação/extensão (na Figura 3 em amarelo), concretizada pelo grupo PAT, que acaba por articular as outras duas frentes.

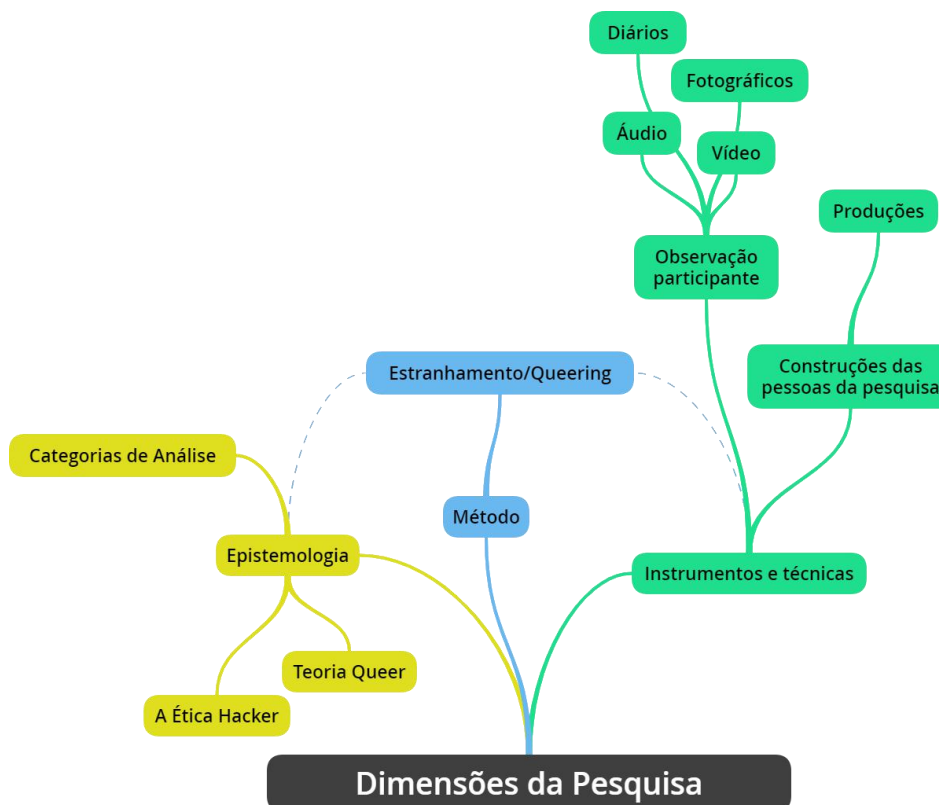
Em relação às questões de gênero e sexualidade, por exemplo, os questionamentos foram o ponto de partida para um processo que faz trazer o Queer para a problematização do computar, uma vez que esta teoria permite pensar as normatividades e as dissidências de forma mais ampla. No que diz respeito a área de computação, foram estudados e propostos espaços que se ligam às perspectivas Hacker, Maker, de construção e experimentação enquanto frentes de abertura para um computar que seja construído a partir de um viés crítico sobre a tecnologia, que passe por um processo de apropriação por parte das pessoas e suas demandas. É interessante notar que a ação, relacionada ao PAT, desenvolveu um importante papel de conectar os pontos, trazendo e levando as questões para ambos os lados. A ação/extensão, conforme pode ser observado articula as questões relacionadas às dissidências de gênero e sexualidade para um espaço de criação e experimentação, em um viés que se aproxima ao discutido pela pesquisa no espectro dos movimentos Hacker e Maker.

O engajamento direto deste pesquisador com o PAT, tanto em suas articulações iniciais, quanto no decorrer dos encontros, alinhados à algumas ideias discutidas sob o espectro da pesquisa participante, faz com que a observação participante tenha sido a maneira de acompanhar desdobramentos, expectativas, discussões, dificuldades pelas quais o grupo passou. O arquivo/diário, discutido por Mills (2009), se manteve como um importante aliado durante este tempo, permitindo que anotações e reflexões fossem tomadas no decorrer dos encontros, sempre que possível. As imagens e áudios se juntaram as anotações para permitir um resgate deste processo, resgate esse que ajudou nas reflexões posteriores acerca da oficina-coletivo (descritas no Capítulo 4). Como forma de preservar pesquisadores e participantes da oficina-coletivo foi redigido um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que pode ser visto no Apêndice E.

O esquema apresentado na Figura 4 mostra o recorte epistemológico, métodos, técnicas, instrumentos e suas relações para a construção da pesquisa. É importante salientar que o resgate sobre os desdobramentos da oficina-coletivo foram construídos a partir de observações sobre a coletividade entre as envolvidas e os envolvidos, em especial dos encontros que ocorreram no decorrer da oficina-coletivo. Os encontros resultaram em anotações e registros (áudios, vídeos e fotos) que compuseram o diário de pesquisa. Da mesma forma, foram analisadas as

produções de todas e todos a fim de compreender os desdobramentos trazidos pelos encontros e discussões para a pergunta centralizadora da pesquisa.

Figura 4. Dimensões da Pesquisa



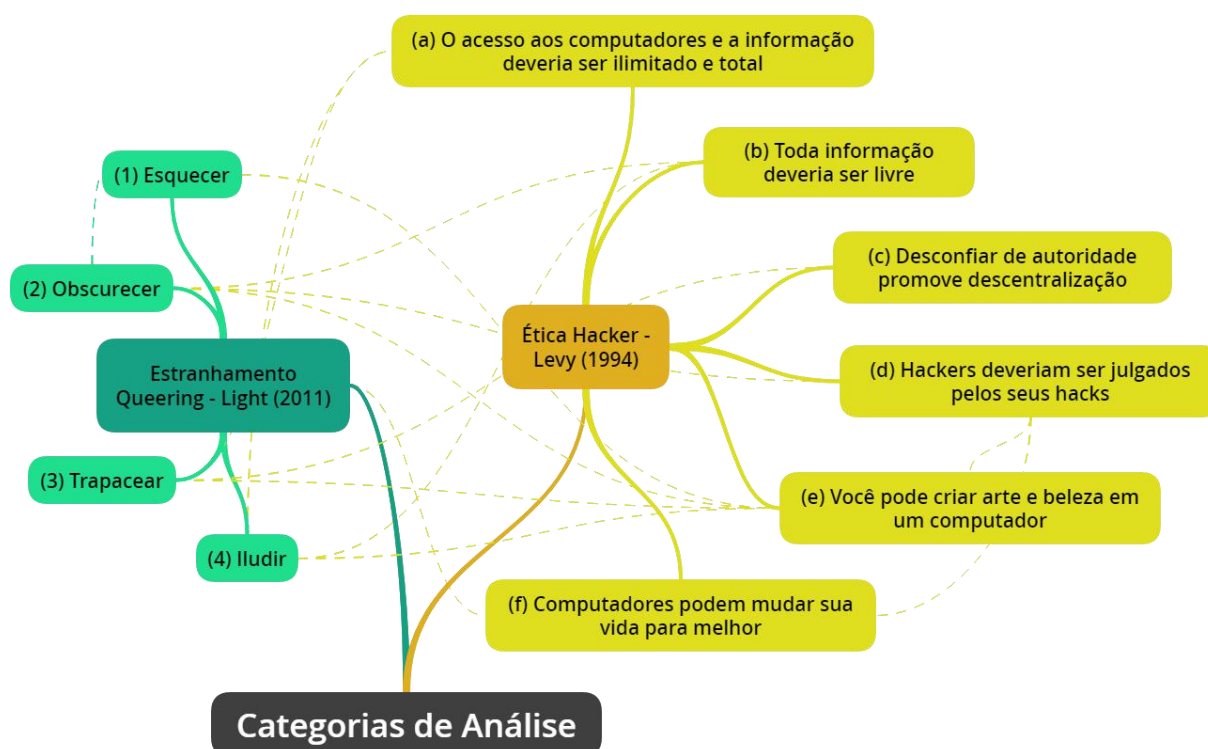
Fonte: do autor

As bases epistemológicas, percorridas com detalhamento no Capítulo 2 dão o embasamento necessário tanto para compreender o estranhamento/Queering, forma de pensar a desconstrução, seja compreendido como o método pelo qual a pesquisa foi desenvolvida, mas também como base para a definição das categorias de análise que serão discutidas na seção a seguir.

3.1 Em Busca de uma “Haqueerização”: o caminho para as categorias de análise

Como forma de articular as categorias de análise para a pesquisa, foi construída uma discussão sobre os estudos de Light (2011) e Levy (1994). Tal percurso está detalhado na sequência e parte da articulação exibida pela Figura 5.

Figura 5. Categorias de análise



Fonte: do autor

As discussões acerca dos apontamentos tanto de Light (2011) (eixo verde da Figura 5) quanto de Levy (1994) (eixo amarelo da Figura 5) não são trazidos de forma direta para a articulação das categorias. Tais discussões se relacionam com as reflexões trabalhadas no decorrer de todo o Capítulo 2 e estão deslocadas para este Capítulo devido a sua relação mais direta com a análise pretendida sobre o coletivo-oficina PAT.

Como visto no decorrer das seções 2.4 e 2.5, a crítica Queer traz desestabilização às disciplinas, para que elas se encontrem e se transformem de maneiras pós-disciplinares (Light, 2011). O que não diz respeito necessariamente a abandonar o que se sabe e o que se tem em termos de ciência, mas sim de manter-se constantemente aberto a novas influências, saberes, fazeres e permitir absorver-se da dinâmica das intersecções presentes no mundo.

Com base nisso, “*forgetting*” (esquecer), “*obscuring*” (obscurecer), “*cheating*” (trapacear) e “*eluding*” (iludir) são as estratégias que Light (2011) traz para pensar caminhos de Queerização para os processos computacionais, permitindo construir, o

que a autora chama de design para a obliquidade, ou seja, design para o desvio, para o estranhamento, como forma de pensar para além das normatividades. Estas atitudes estão apresentadas na Figura 3 a partir do eixo verde e, na sequência do texto, estão descritas e discutidas.

(1) Esquecer - Nesta estratégia, Light (2011) discute a importância de esquecer como um bem social positivo para promoção e desenvolvimento de construções necessárias para a democracia e não como mera falha de memória. Para a autora, a possibilidade de perdoar é consequência de esquecer e, devido a disseminação das TIC, mudanças ocorreram na relação que as pessoas desenvolvem com os registros de dados, que passam a ser explorados em inúmeras instâncias e deixam de ser esquecíveis. Neste processo, é difícil construir mudanças de perspectivas, de perdoar e esquecer, uma vez que não há como voltar atrás, levando a uma tendência de cristalizações, já que as pessoas passam a perder o direito ao esquecimento. Para Light (2011), esquecer é uma forma de lutar contra esta força de armazenamento, de longevidade de dados e de todas as novas possibilidades de busca que são possibilitadas pelos computadores e que passam a influenciar na construção social e, conseqüentemente, em padrões de comportamento e identidade que reforçam o *status quo*. E é neste ponto que também é possível construir uma relação entre o esquecer e a construção das identidades, uma vez que estas relações também influenciam na maneira como as pessoas se apresentam e se percebem, o que influencia, conseqüentemente, também nas construções socioculturais. Esquecer é, então, uma forma de fomentar novas visões, fazeres e saberes circulando e em processos dinâmicos. Pensar em cristalizações neste sentido diz respeito também às construções na área de computação e de seus processos de formalização enquanto campo de saber e, o que conseqüentemente reflete nas pessoas que circulam nestes espaços.

(2) Obscurecer - O desejo de ter um maior controle sobre as informações compartilhadas é algo que passa pela discussão da estratégia de esquecer (1) e está presente também na estratégia de obscurecer. Neste caso, Light (2011) traz como exemplo o controle de compartilhamento de informações em um player de vídeo da BBC para lembrar que as pessoas sentem o desejo de construir performances a partir da interação com tecnologias. O conteúdo compartilhado em redes sociais constrói rostos e visões dos outros sobre as pessoas. No caso do

exemplo do player de vídeo trazido pela autora, inicialmente o compartilhamento era feito de forma automática e que não permitia aos espectadores limitarem o que era compartilhado. Isso gerou críticas, uma vez que havia uma grande exposição sobre os hábitos das pessoas, tirando delas o domínio sobre o que era exibido ou não aos seus amigos. Mudanças no artefato precisaram ser feitas para que o espectador pudesse decidir sobre seus compartilhamentos. Percebe-se, assim, a maneira como obscurecer pode ser uma estratégia utilizada para possuir o controle sobre como as pessoas querem ser vistas, tomando decisões sobre que informações esconder ou compartilhar. Aí estarão atreladas as performances que constroem identidades. Obscurecer pode ser entendido como uma forma de se esconder, mas também diz respeito à como cada pessoa escolhe ser vista e, assim, construir-se perante o mundo e para si mesma. Ainda, em alguns casos, é possível entender o obscurecer como maneira de se auto confundir, de tornar-se mais difícil de compreensão. Ao tomar como exemplo as redes sociais, percebe-se que esta perspectiva está presente na interação que as pessoas constroem com a tecnologia e os artefatos computacionais como forma de relacionar-se com o mundo e articular suas identidades neste processo de mostrar/esconder informações. É possível observar relações do obscurecer ao olhar para a construção da cultura Hacker. Um exemplo é a forma como o Hacker domina os artefatos computacionais e os explora enquanto performance, o que influencia sua própria construção de identidade ao se auto afirmar e/ou se relacionar com certas práticas em detrimento a outras e assim se atrelar a uma ética e, em consequência, a um reconhecimento como Hacker.

(3) Trapacear - A estratégia de trapacear é explicado por Light (2011) a partir de uma relação com os jogos. A autora explica que essa prática é comum neste ambiente, sendo inclusive estimulada pelos próprios desenvolvedores e desenvolvedoras. Neste caso, trapacear diz respeito a formas de pular níveis, ganhar vantagens, explorar o que há por trás do mundo criado para o jogo e suas falhas. Da mesma forma como ocorre no mundo dos Hackers, quem se apropria desta estratégia ganha prestígio ao demonstrar domínio sobre o código do jogo ou de suas ferramentas. Trapacear se aproxima da perspectiva de hackeamento uma vez que se liga a ideia de improvisar com o design e de trazer a possibilidade de trabalhar a desconstrução na tecnologia e na cultura, sem necessariamente depender de conhecimentos avançados para tal, pois há um forte processo de

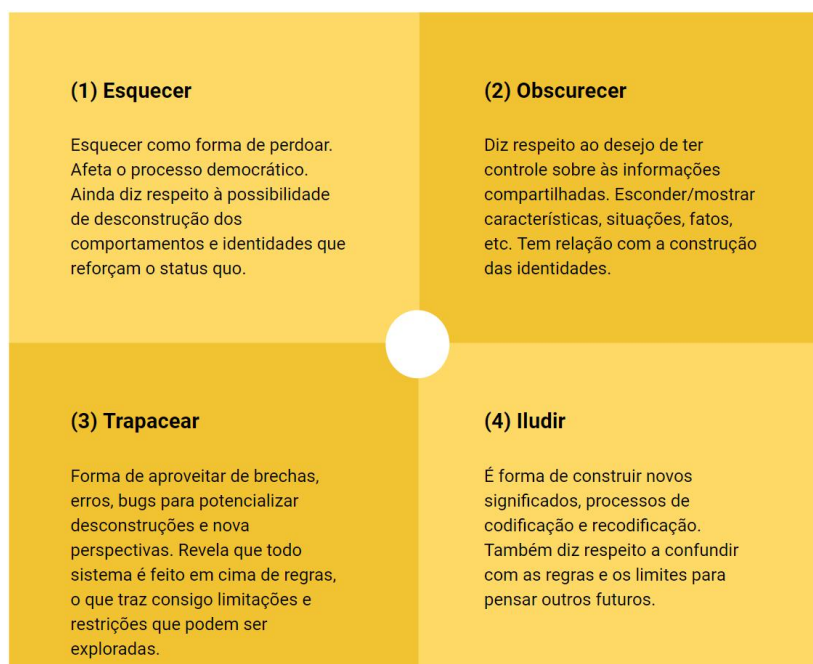
apropriação atrelado. Trapacear também pode ser um caminho para o que comumente é chamado de “gambiarra”, termo alusivo a bricolagem e fortemente ligado às culturas Hacker e Maker. Para Light (2011), trapacear tem um papel cultural importante e, visto da perspectiva do jogo, mostra ao jogador que o mundo jogável (ou o sistema) possui restrições e limitações, além de trazer uma quebra à conformidade às regras e mostrar que existe uma natureza baseada em regras por trás da interação com computadores que podem inclusive ser ultrapassadas. Na exploração trapaceira do jogo abrem-se possibilidades de construir novas coisas, fazer gambiarras e explorar este mundo de outras formas até mesmo inesperadas. Por isso, compreender que, mesmo que esta seja uma perspectiva importante para a manipulação e apropriação do computar por parte das pessoas que interagem, trapacear também abre espaço para pensar outras possibilidades a partir de uma realidade delimitada. Além de reconhecer como válidos fazeres e saberes que não necessariamente são esperados em determinado ambiente e que surgem com a manipulação, a bricolagem e/ou a gambiarra tecnológica.

(4) Iludir - Para discutir a estratégia de iludir, Light (2011) traz como exemplo o caso da Web Semântica. Para a autora existem muitos problemas relacionados a cristalização de saberes, possibilidade que está ligada com a ideia de criar uma ontologia que contemple todo o conhecimento. Essa possibilidade levaria a uma dificuldade em explorar o conhecimento e todas as suas nuances, desprezando a fluidez que é imprescindível para a construção dos saberes e fazeres do mundo. No caso de uma ontologia de todo o conhecimento, a construção de relações entre dados até pode ser feita de infinitas formas, mas apenas as formas esperadas é que se concretizam, justamente reforçando o *status quo*. Light (2011) traz a entidade “mulher” como um exemplo. Neste caso, é possível que esta entidade se ligue a outras como “mãe de”, “irmã de”, “esposa de”, “filha de” ou então, em uma perspectiva diversa, a “proprietária de”, “empregada por”, “gerente de”, dentre outras. Em cada um dos casos a entidade “mulher” é compreendida a partir de diferentes perspectivas, uma ligada a família e a uma subalternização e outra ligada a um perfil de maior agência. Ao pensar sobre a entidade “Hacker” também há diferentes perspectivas associadas. O termo pode se ligar a uma ideia confusa de alguém que invade sistemas e rouba dados (o que é inclusive combatido dentro das comunidades), mas ainda pode dizer respeito a entusiastas das tecnologias

computacionais e digitais. Em ambos os casos existem as intersecções culturais presentes e que demonstram que a existência de uma verdade absoluta acerca das entidades “mulher” ou “Hacker” são impossíveis. Neste caso, iludir seria uma forma de construir distorções nestas ontologias para que os conhecimentos não se congelem, mas sim mantenham sua característica de dinamicidade, tensionando o *status quo*. Ao tempo em que trapacear (3) revela as regras e suas possíveis fugas acerca do uso da tecnologia, iludir diz respeito ao potencial de codificação e recodificação em sistemas semânticos e de significados que estão no entorno das tecnologias e das construções que passam por ela. Para o caso de sistemas como a Web Semântica a autora comenta a possibilidade de construir artefatos para perturbar as bases através de links confusos e absurdos. No que diz respeito a um campo de saber, como é o caso da computação, iludir traz a possibilidade de tomar outros caminhos e confundir as regras e os limites que constroem a ortodoxia, iludir, assim, seria forma de pensar outros futuros possíveis.

As estratégias de Light (2011) e as demais discussões relacionadas estão resumidas na Figura 6 abaixo.

Figura 6. Infográfico de resumo das estratégias de Light (2011)



Fonte: do autor

As quatro estratégias que Light (2011) discute se relacionam no que diz respeito a formas de pensar a construção de design para a obliquidade (estranhamento), compreendendo estas como ações humanas que podem vir a desafiar a formalização dos computadores e das redes que estes podem criar. Neste caso, o processo de estranhamento/Queering convida a refletir sobre como tais ações e atitudes humanas (esquecer, obscurecer, trapacear e iludir), entendidas de forma negativa ou enquanto fraquezas, passam a ser vistas como estratégias para enfraquecer o pensamento fortemente racionalista e estruturante presente nas construções da área.

Como demonstrado pelo eixo verde da Figura 3, a Ética Hacker também é trazida como forma de articular categorias de análise para a pesquisa. As seções 2.2 e 2.3 discutiram as culturas Hacker e Maker, suas construções e valores e agora são trazidos na sequência do texto os 6 princípios éticos descritos por Levy (1994) e que articulam alguns pontos da Ética Hacker (lembrando que o Jargon File também apresenta um breve verbete⁴⁶ neste sentido).

(a) **O acesso aos computadores e a informação deveria ser ilimitado e total (Acesso).** Existe uma importância em manter as tecnologias abertas, uma vez que qualquer pessoa interessada em vir a melhorá-la ou a se apropriar dela de formas inesperadas anteriormente deveria conseguir alcançar seu objetivo. Levy (1994) explica que algumas regras são absurdas demais para serem cumpridas, em especial quando há intenção de melhorias e/ou aprimoramentos em relação a algo. Dessa forma, a cultura Hacker defende informação e acesso livres, fazendo com que sejam questionados os limites éticos e morais sobre a propriedade.

A partir do que discute Light (2011), a abertura neste sentido facilitaria os processos de trapacear (3 - Trapacear) e iludir (4 - Iludir), uma vez que as informações passam a estar ao acesso de todos os interessados em apropriar-se delas e explorá-las. Este ponto da ética também diz respeito a forma como se constroem as esferas de saber e quem as domina, revelando as relações de poder que estão no entorno do técnico, do artefato, da informação e, por consequência, do saber.

⁴⁶ O verbete do Jargon File relacionado a Ética Hacker pode ser acessado no link <<http://www.catb.org/jargon/html/H/Hacker-ethic.html>>

(b) Toda informação deveria ser livre (Informação livre). Neste caso, Levy (1994) levanta a questão de que os computadores são resultado de contínuos processos humanos de apropriação de tecnologias, reaproveitamento de código e ferramentas em um caminho iterativo de fluxo livre de informações, de forma a aprimorar o seu desenvolvimento e melhorá-lo. Desta forma, é possível problematizar a necessidade de reinvenção da roda, ou seja, se fosse possível sempre partir do ponto de onde já se parou, com o acesso aberto às informações, teoricamente haveria um processo de construção de conhecimento aprimorado com maior facilidade e, possivelmente, com melhores resultados.

Vale apontar que esta é uma perspectiva bastante otimista e deve sempre ser levado em consideração saberes, fazeres e querereres das pessoas envolvidas nos processos. Neste caso, não é possível compreender “melhorias” como uma ideia fixa, afinal esta concepção resulta de construções culturais de cada grupo ou pessoa e, no contexto social vigente, facilmente seria convertido ao discurso tecnocentrista e ao determinismo tecnológico. Ao retomarmos as estratégias de Light (2011), em especial o obscurecer (2 - Obscurecer) e o iludir (4 - Iludir), para analisar este ponto, o controle do acesso à informação e a consequente apropriação deste a partir de um acesso aberto pode ser um aliado na construção de uma obliquidade ou estranhamento sobre o computar. Neste caso, a possibilidade ultrapassa a mera concepção de melhoria tecnocêntrica e passa a ser compreendida como uma exploração de possibilidades sobre o que já há construído em relação às tecnologias para os computadores.

(c) Desconfiar de autoridade promove descentralização (Descentralização). A importância de lutar contra as burocracias é trazida nesta discussão, uma vez que é por trás destas que as pessoas buscam e mantêm poder. O impulso exploratório característico do Hacker foge da dificuldade burocrática, da mesma forma que passa a ser visto como uma ameaça a ser combatida, sendo a burocracia é uma das ferramentas deste combate. Levy (1994) traz a IBM nos primórdios da computação como exemplo de uma epítome desta situação, uma vez que quem trabalhava na empresa agia como se tivessem a única coisa que poderia ser chamada de computador. O autor discute que as pessoas que trabalhavam na empresa nunca compreenderam os valores de um sistema descentralizado, uma vez

que a abordagem interna era conservadora ao focar em conceitos sedimentados e em marketing cuidadoso e agressivo.

A partir deste exemplo, é possível compreender que este ponto da ética também diz respeito ao acesso a informação de forma livre, mas agora compreendido a partir da descentralização, já que esta traz dificuldade para que haja um domínio cristalizador sobre o saber e o fazer. O trapacear (3 - Trapacear) de Light (2011) diz respeito às trapaças nos jogos e a formas de explorar os artefatos a partir de uma quebra nas regras e nos usos esperados. Ao agir a partir desta perspectiva em relação a burocracia é possível fomentar descentralidade com quebras nos padrões que esta traz para as formas de saber e fazer no mundo.

(d) Hackers deveriam ser julgados pelos seus hacks e não por falsos critérios como formação, idade, raça ou posição (Identidade Hacker). Levy (1994) explica este traço meritocrático originado no fato de que os Hackers não costumam se importar com as características superficiais, como chama o autor, das pessoas, mas sim com o que elas são capazes de fazer, neste caso, enquanto Hackers, por meio do computador. Aqui compreende-se um fator relacionado a construção de uma respeitabilidade entre os pares, que se intersecciona diretamente com a construção de identidade das pessoas envolvidas nestas comunidades. Para que um Hacker possa ser chamado assim é preciso se provar capaz.

É válido lembrar que existem críticas que denunciam o machismo existente na cultura Hacker (Ames et al., 2018), o que faz lembrar que, ao tratarmos desta esfera da computação, também existem limitações no que diz respeito ao envolvimento das diferenças e dissidências. Nas discussões das teorizações Queer (seção 2.4) e de Light (2011), é possível compreender a construção das identidades a partir das performances, o que faz com que, a maneira como este ponto da ética apresente relações com o obscurecer (2 - Obscurecer), já que são escolhas constantes e reiteradas de mostrar/esconder características, situações, feitos que estão diretamente ligadas com a formação de uma identidade que possa se denominar como Hacker.

(e) Você pode criar arte e beleza em um computador (Arte). A compreensão profunda sobre o domínio de um computador é vista pelos Hackers como uma forma de arte. O fato de melhorar e aprimorar um código demonstra domínio sobre a máquina, o que é apreciado nesta cultura e se relaciona com o

ponto (d - Identidade Hacker) da ética. Levy (1994) explica que não é necessariamente o resultado de um software, por exemplo, quando a codificação de música foi criada, que impressiona um Hacker, mas sim a arte que está por trás disso, o código, a elaboração, a engenharia, a maneira como aquilo foi feito. Aqui pode ser percebida uma valorização da experimentação, da gambiarra e da bricolagem frente a uma estagnação e institucionalização que levam a computação a se sedimentar em relação a seus saberes e fazeres e às pessoas que circulam pela área.

Ao relacionar as estratégias de esquecer (1- Esquecer), obscurecer (2 - Obscurecer), trapacear (3 - Trapacear) e iludir (4 - Iludir) discutidas por Light (2011) com as possibilidades de experimentação que os computadores trazem para os processos artísticos por meio da apropriação, potencializa-se o hackeamento enquanto forma de construir outras realidades, utopias e poéticas. Ou seja, o encontro do tom artístico que o computador pode trazer com tais estratégias para a obliquidade e o estranhamento lembra da importância dos processos endógenos de computar enquanto caminho para a ruptura de uma solidificação nas estruturas não só da área, mas mais amplamente também de outras esferas da sociedade.

(f) Computadores podem mudar sua vida para melhor (Apropriação do computar). Para Levy (1994), os primeiros Hackers não se manifestavam tão claramente sobre a ideia de que os computadores mudaram a sua vida, mas isso se mostra ao resgatar tudo o que estas máquinas trouxeram para eles a partir da relação profunda que construíram com elas. Para eles, a programação tinha um apelo mágico, era uma forma de deixar um legado, algo que depois de pronto estaria disponível, acessível e que a partir daí, passaria a fazer coisas por conta própria.

É importante que se compreenda que este apelo mágico não passa apenas por um maravilhamento ou deslumbramento sobre a máquina, o que se inscreveria em um discurso determinista e tecnocêntrico, mas se dá a partir da relação profunda de apropriação que os Hackers constroem com as tecnologias computacionais. Algo similar ao que as pessoas do campo, por exemplo, sentem ao manusear o solo no plantio, na colheita a partir de seus equipamentos para tais tarefas. Este ponto também se relaciona a um senso de comunidade que é importante para a cultura Hacker, fazendo desta um movimento que se consolida também como uma maneira de computar que ganha destaque em algumas esferas, como as comunidades de

software livre e aberto, por exemplo. Dentro dos grupos a ideia de trabalhar a partir de demandas e anseios da comunidade que está reunida é um fator que une o grupo e o faz perceber-se a partir de seus afetos, compartilhando visões de mundo e utopias de futuro. Da mesma forma, rompendo as relações de trabalho que são trazidas para a crítica em Himanen (2003) (discutidos com maior profundidade na seção 2.2). As estratégias de Light (2011), enquanto construção de um design para a obliquidade (estranhamento), dizem respeito a formas de questionar os sistemas centralizadores, de construir identidades por meio de performances, de dominar e burlar a tecnologia e seus entremeios como forma de fazer e, conseqüentemente, saber no mundo. A relação do Hacker com o computador e seus artefatos também pode ser forma de construir um computador para a obliquidade e o estranhamento, que de certa forma pode Queerizar/estranhar a área de computação em sua institucionalidade ao questioná-la e forçar suas barreiras.

Os pontos da ética Hacker discutidas por Levy (1994) e as demais reflexões neste entorno estão resumidas na Figura 7 abaixo.

Figura 7. Infográfico de resumo das discussões de Levy (1994)



Fonte: do autor

Ainda que possam ser apontados problemas relacionados ao determinismo, utilitarismo ou deslumbramento tanto no que discute Light (2011), mas

principalmente no que discute Levy (1994), tais discussões são fortes pontos de partida para pensar as articulações que um “hackeamento + queerização/estranhamento” (ou uma “haqueerização”) traz para a análise e reflexão sobre as construções decorrentes desta pesquisa e da oficina-coletivo PAT.

Buscou-se, assim, pensar acerca da oficina-coletivo PAT a partir desta perspectiva “haqueerizadora”, construindo uma análise sobre o entrelaçamento de mecanismos, artefatos, espaços, discursos, culturas. Ou seja, os caminhos pelos quais passaram os encontros e as produções das/os artistas do grupo para que pudesse ser feita uma busca sobre as articulações construídas acerca de uma computação estranha ou estranhada neste contexto. Em especial, dando atenção aos diferentes fazeres e saberes articulados a partir das apropriações das tecnologias e do computar e a articulação de discursos dissidentes a partir dos computadores do grupo.

Desta forma, busca-se compreender as formas pelas quais discursos dissidentes podem se apropriar do computar e do hackeamento e causar estranhamento, construindo novas percepções e narrativas no entorno da área. Um computar em estranhamento passa pelas apropriações da tecnologia computacional por parte da diferença e das dissidências (neste caso mais especificamente de gênero e sexualidade), o que permitiria defender a ideia de computadores estranhos enquanto aberturas da área na busca de rupturas nas normatividades e na rigidez.

Com a exposição dos caminhos desta pesquisa e da construção da perspectiva de análise, o Capítulo 4 a seguir traz os relatos sobre o grupo Performatividade • Arte • Tecnologia (PAT) com descrições dos desdobramentos ocorridos no decorrer dos encontros.

4 A OFICINA-COLETIVO PERFORMATIVIDADE • ARTE • TECNOLOGIA (PAT)



Portrait Leigh Bowery 3 (1988)
Fotografia Polaroid por Werner Pawlok⁴⁷

A oficina-coletivo Performatividade • Arte • Tecnologia (PAT) se organizou a partir de demandas coletivas de estudantes do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) Campus de Curitiba II – FAP em conjunto com membros do grupo Programa de Educação Tutorial – Computando Culturas em Equidade (PET-CoCE) e do Grupo Xuê: Participação, Interação e Computação, ambos ligados a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Contatos anteriores entre membros destes grupos, a partir de vivências que perpassam por ações de envolvimento com movimentos sociais e artísticos, foram importantes para esta construção. As conversas sobre a ideia de tentar unir pessoas diversas para organizar um grupo que discutisse gênero, sexualidade e dissidências nas perspectivas de arte e tecnologia começaram a surgir ainda no primeiro semestre de 2017.

É importante indicar alguns interesses iniciais que, além da motivação maior de organizar um grupo como este, estiveram presentes nas articulações para que o

⁴⁷ Leigh Bowery foi um artista performer, fashion designer e promotor em Londres. É conhecido por suas fortes e polêmicas performances e pelos visuais inusitados que criava, tendo forte influência no que hoje é compreendido como a estética *camp*. Werner Pawlok fez diversas fotografias de Leigh Bowery e podem ser conferidas no link <<https://www.pawlok.com/gallery/werner-pawlok-photographer-leigh-bowery-199.html>>

grupo se arranjassem. Os membros BG, BR e SL, na época, cursavam a disciplina de estágio de docência, do último semestre de suas graduações em Licenciatura em Artes Visuais na UNESPAR-FAP, e a partir desta necessidade, registraram as atividades desenvolvidas em suas instituições dentro desta demanda, o que alinha a perspectiva de educação em artes ao grupo. O estágio de BG, BR e SL⁴⁸ ocorreu no decorrer dos encontros, sendo consolidado inclusive com a presença de alguns de seus professores em alguns encontros do grupo. Vale pontuar que a perspectiva das artes se alinha a uma formação em arte e não discutindo-a ou compreendendo-a amplamente, ainda que certas críticas tenham sido construídas em relação aos sistemas de validação artística e também discussões sobre a história da arte e algumas escolas artísticas.

Estas articulações também permitiram que este pesquisador também relacionasse as atividades do grupo com a pesquisa de doutoramento, uma vez que a motivação de discutir o computar a partir de perspectivas abertas e democráticas foi ponto importante para o início do projeto da oficina-coletivo. Esta união de perspectivas corroborou para pensar o computar a partir de perspectivas outras, de forma que extrapola os meros maquinismos, sistemas, programas e processos. Esteve, desta forma, também relacionada a perspectiva da educação em Tecnologia.

Este tipo de relação parece demonstrar que, ainda que burocracias e políticas institucionais e educacionais estejam presentes e façam parte das tramas pelas quais a pesquisa se construiu, elas podem ser articuladas a fim de interesses que não necessariamente estejam relacionados a uma manutenção do sistema enquanto *status quo* e reprodutor de hierarquias de poder, como comumente ocorre em instituições. Esta relação já se dá até mesmo pela própria constituição do grupo no que diz respeito aos seus membros, alguns ligados a universidades públicas, (incluindo esta onde a pesquisa se desenvolveu) e outros advindos de instituições particulares da cidade de Curitiba. Uma discussão neste sentido é importante, uma vez que forças institucionais também tiveram participação chave em momentos das articulações do grupo.

A partir das conversas iniciais entre BG, BR, SL e LO, a oficina-coletivo começou a ser organizada no fim de maio de 2017, tendo como objetivo principal a

⁴⁸ Os nomes de todos os envolvidos foram suprimidos para manter a anonimidade.

articulação de sujeitos da comunidade em debates e produções, dentro das esferas de arte e tecnologia, discutindo gênero, sexualidade, interseccionalidades e dissidências. Desta forma, seria possível articular os computadores e as discussões em seus entornos partindo de outros lugares que não são habituais para a área de computação, tendo como base o tripé computar-estranhamento-arte. Os encontros iniciais ocorreram principalmente nos meses de maio e junho e contaram com a participação destas 4 pessoas, (todos os envolvidos com a PAT são apresentados na sequência pela Tabela 3). Estes primeiros encontros foram marcados por briefings de ideias e perspectivas, com reflexões sobre nome, identidade visual, as perspectivas pelas quais os encontros se dariam, além das possibilidades de produção que poderiam ser fomentadas pelo grupo considerando a estrutura disponível. Vale salientar que estes momentos iniciais foram organizados apenas entre estes 4 participantes, tendo os demais se juntado ao grupo em momento posterior, sendo que as motivações descritas anteriormente como os estágios e o desenvolvimento desta pesquisa, foram importantes motivadores para o processo. Mais informações sobre o projeto da oficina-coletivo podem ser vistas no Apêndice A.

O recorte teórico adotado para as discussões de gênero e sexualidade partiu da perspectiva da Teoria Queer, abordada por esta pesquisa na seção 2.4, e levou em consideração conceitos como a performatividade e precariedade, discutidos por Butler (2009, 2017), as formulações de Preciado (2011, 2014) em relação às multidões Queer e ao “corpo *straight*”, assim como as discussões de Louro (2016) e Light (2011) sobre o estranhamento e o design para a obliquidade. É importante pontuar que as tecnologias, e mais especificamente as tecnologias computacionais, foram compreendidas no decorrer dos encontros de forma ampla, em uma reflexão que não pretendia privilegiar somente os artefatos propriamente ditos, mas principalmente e também as relações de apropriação, interação, envolvimento que os/as sujeitos/as desenvolveram com os artefatos e com o espaço, de forma intrínseca ao construírem seus computadores.

O relacionamento da arte como uma linguagem de posicionamento político e de expressão de grupos subalternizados e dissidentes ganha força na contemporaneidade, em especial no decorrer do ano de 2017. Publicações como a

da Revista Cult, em sua edição 226 de agosto de 2017⁴⁹ (Colling, 2017, p. 18), lançam foco no que chama de “Artivismo”, ou a construção artística fortemente articulada com ativismo e engajamento político. Esta edição da revista traz um texto chamado “Artivismo das Dissidências Sexuais e de Gênero” (Colling, 2017) com um dossiê de artistas e produções que apresentam este caráter, destacando o fato de que este tem sido um caminho historicamente encontrado para que as pessoas que se inscrevem para além dos padrões de gênero e sexualidade expressem suas vivências e percepções de forma articulada a buscar um enfrentamento social, maior visibilidade e rompimento de barreiras e precariedades. O autor aprofunda estas discussões em outro texto (Colling, 2018) refletindo sobre a importância da emergência de diversos artistas, inclusive relacionando estas e estes com a construção de uma ampliação e liberação das formas de desejo e das possibilidades de ser e agir no mundo.

O texto de Colling (2017) explica a emergência desta perspectiva de ativismo artístico a partir de algumas razões:

[...] Eis algumas delas: o espantoso crescimento dos estudos de gênero e sexualidade no Brasil, em especial [...] ligados aos estudos Queer; a ampliação do acesso às novas tecnologias e as redes sociais; a ampliação da temática LGBT na mídia em geral [...]; a maior visibilidade de diversas identidades trans e pessoas que se identificam como não binárias em nosso país, além da valorização da “fechação”, da não adequação às normas (corporais e comportamentais) de meninos afeminados, mulheres lésbicas masculinizadas e outras várias expressões identitárias flexíveis que provocam a abertura do fluxo antes mais rigidamente identitário. Talvez a mais importante das razões esteja exatamente na própria necessidade, consciente ou não, de reagir diante do quadro terrível no qual estamos inseridos, marcado por um crescente conservadorismo, em sua expressão mais visível através de um fundamentalismo religioso, que elegeu os temas da sexualidade e de gênero como seus principais problemas. (Colling, 2017, p.18).

Esta perspectiva de enfrentamento e questionamento se relaciona fortemente aos debates Queer a partir do ponto em que se compreende o caráter desconstrutivo atrelado a tais ações. Nas reflexões de Colling (2017, 2018), fica explícita a valorização do enfrentamento e da não adequação como bandeira, o que se relaciona fortemente com a ideia de estranhamento e Queering. Assim, os

⁴⁹ Partes do texto podem ser acessados no site oficial da revista por meio do link <<https://revistacult.uol.com.br/home/artivismo-das-dissidencias-sexuais-e-de-genero/>>

assimilacionismos e as perspectivas multiculturalista, identitária acabam sendo deixados de lado, uma vez que a busca pelos rompimentos se dá a partir de uma perspectiva cultural, de enfrentamento e exposição e não de uma adequação às normas ou uma busca pelas instituições da lei (Colling, 2018).

Vilas Boas (2015) explica que o termo ativismo não é massivamente aceito, e que faz parte de movimentos históricos no que diz respeito a uma arte engajada, política, ativista. Em geral, os movimentos veem no engajamento ou no ativismo, formas de escapar dos assimilacionismos, e a relação da arte com estas questões se faz por meio de um viés crítico (Vilas Boas, 2015). O autor aponta o fato de a ou o artista ser um ser político, assim como todas as pessoas, de forma que não é possível distanciar, necessariamente, estas perspectivas, “não há obra que não seja política, mesmo quando seu autor não está ciente desta escolha, a obra o revela” (Vilas Boas, 2015, p. 255).

O autor aponta a importância do processo de criação, como transformador e potencialmente revolucionário, processo pelo qual a ou o artista se debruça e reflete sobre as questões relacionadas a estética e a poética, o que influencia sua produção. Além disso, este processo permite criar narrativas insurgentes em relação as já construídas. Neste sentido o autor se diz “convicto de que a trans|formação só acontece através do ato criador” (Vilas Boas, 2015, p. 256).

É assim que a arte é compreendida como uma linguagem democrática, uma vez que, em algumas frentes, que no caso desta pesquisa se conectam a abordagens contemporâneas, prezam pela desconstrução da elitização artística, levando em consideração a “cultura visual” como um todo, a fim de buscar uma maior aproximação da experiência visual e vivência dos/as sujeitos/as neste processo (Nascimento, 2012).

As articulações que a oficina-coletivo pretendeu construir por meio de seus debates e produções caminharam por estas perspectivas, em um sentido de conectar uma haqueerização às temáticas que são abordadas pelas dissidências de gênero e sexualidade a partir de espaços de criação como os debatidos pelas seções 2.2 e 2.3. Neste sentido, as dissidências enquanto construtoras de suas narrativas, neste caso artísticas, por meio de ferramentas tecnológicas computacionais, fez pensar a ideia de um computar em estranhamento, conforme trazido pelo Capítulo 2, mais especificamente na seção 2.5.

Ao discutir o que chamou de “espaços em branco” Fonseca (2014) esclarece a importância de inverter a lógica que coloca a instrumentalização como centralidade nos espaços de criação. Esta perspectiva traz para foco os anseios e demandas socioculturais dos grupos e pessoas que se relacionam de alguma forma com os espaços. Os labs têm sido espaços de resistência dentro de algumas frentes e precisam ser analisados e compreendidos a partir de sua conexão com o entorno, com a cidade, com as redes e dinâmicas que se formam a partir dele (Fonseca, 2014). Neste sentido Fonseca pontua que

No limite, o lab pode assumir o papel de interferir de maneira incisiva em processos culturais, técnicos e políticos dentro da cidade. Nesse sentido, o lab seria menos um lugar ou arranjo institucional definido do que uma postura de questionamento, orientada à produção do comum. (Fonseca, 2014, p. 97).

De certa forma, as ações da oficina-coletivo PAT se deram dentro desta perspectiva, uma vez que houve uma apropriação de um espaço institucional, inicialmente pensado para práticas extensionistas, para que se desenvolvessem as discussões pertinentes ao grupo e suas produções se utilizando das possibilidades trazidas por esta sala (equipamentos, espaço físico, mobiliário, tecnologias, etc). O foco não foi a implementação, valorização ou melhoria do espaço, por si, mas sim as demandas dos/as sujeitos/as em discutir suas temáticas tendo arte e tecnologia como suporte. A relação das pessoas com o espaço acaba por se dar intuitivamente e como desdobramento desse outro ponto, o que faz o computar se tornar ferramenta nas mãos das pessoas para articular suas obras e, conseqüentemente, suas questões. Essa construção faz pensar na possibilidade de um estranhamento do computar.

Alguns exemplos de temáticas que foram abordadas, e que serão mais bem detalhadas e debatidas no decorrer deste capítulo, versam sobre questões como espaço urbano e periferia, prostituição e precariedade, raça e etnia, corpo e corporalidade, os estereótipos do espaço da casa, os estereótipos dos videogames, dentre outras.

A partir destas reflexões, a maneira pela qual se organizaram os encontros se deu conforme a sugestão dos momentos apresentados na Tabela 1. Este foi um guia inicial necessário para os registros das atividades na instituição como atividade de extensão e para BG, BR e SL como seus estágios de docência. Este guia não é a

versão definitiva, pois desde o princípio a ideia era trazer maior liberdade na organização dos encontros por parte do grupo que viria a se formar, reconstruindo este percurso conforme as demandas que viriam a ser percebidas e estabelecidas coletivamente.

Tabela 1. Planejamento dos encontros

Planejamento dos Encontros da Oficina-Coletivo		
Eixo	Data	O que será abordado
(1) Discussão Teórica	05/08	<ul style="list-style-type: none"> • Discussão/apresentação Inicial • Apresentações dos envolvidos • Construção coletiva da oficina
	12/08	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 1: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussões sobre arte e tecnologia para debater as diferentes possibilidades de suportes/técnicas
	19/08	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 2: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Continuação da apresentação/debate anterior
	26/08	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 3: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussões sobre as concepções de gênero, sexualidade e demais interseções dentro da perspectiva da Teoria Queer
	02/09	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 4: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Continuação da apresentação/debate anterior
(2) Concepção das Poéticas	09/09	<ul style="list-style-type: none"> • Início das articulações para o desenvolvimento dos projetos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formação de grupos, discussões sobre abordagens e temáticas que serão trabalhadas por cada projeto, etc
	16/09	<ul style="list-style-type: none"> • Finalização da concepção dos projetos e socialização com o grupo
(3) Produções	23/09	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento dos projetos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conforme as temáticas dos projetos e os planejamentos dos grupos, serão organizadas mini oficinas e workshops abordando as linguagens específicas ▪ Em cada encontro ocorrerão monitorias para o auxílio do desenvolvimento da poética específica de cada projeto ▪ Em algum momento no decorrer das oficinas, as temáticas de conteúdo aberto, movimento Hacker e Maker serão abordados.
	30/09	
	07/10	
	14/10	
	21/10	
	28/10	
	04/11	
11/11		
(4) Socialização / Exposição	18/11	<ul style="list-style-type: none"> • Discussão e organização sobre como deve ocorrer a exposição dos projetos
	25/11	<ul style="list-style-type: none"> • Exposição

Fonte: do autor

Esta organização inicial foi percebida como necessária por BG, SL, BR e LO como forma de haver um preparo prévio acerca das possíveis discussões para os encontros, assim como compreender a construção temporal na qual as ações seriam desenvolvidas. Foram encontrados quatro eixos principais, sendo que a concepção metodológica articulada para o desenvolvimento dos encontros previa uma flexibilidade em suas temáticas e organização, sendo desconstruído e reconstruído no decorrer das semanas, a fim de valorizar a construção coletiva do grupo seguindo a proposta de horizontalidade.

Conforme demonstra a Tabela 1, o primeiro eixo (1) tratava de discussões e debates teóricos relacionados as temáticas de arte, arte e tecnologia, gênero e sexualidade e suas interseções. O segundo eixo (2) estava relacionado a reflexões e articulações para a concepção das narrativas e das obras que viriam a ser produzidas. O terceiro eixo (3) seria utilizado para a produção das obras e o quarto (4) seria a organização da mostra/exposição das obras produzidas no decorrer dos encontros. Outras questões relacionadas aos encontros iniciais entre BG, BR, SL e LO, como a criação da identidade visual, da página no Facebook e do processo de divulgação estão apresentadas no Apêndice B.

A partir desta organização prévia feita por BG, BR, SL e LO, posteriormente, em conjunto com o restante do grupo, foram repensados os encontros dentro de temáticas que iam se tornando relevantes a partir das discussões que estavam ocorrendo. A Tabela 1 mostra os eixos da organização inicial, apresentada aos sujeitos/as envolvidos/as no primeiro encontro, sofrendo alterações no decorrer do desenvolvimento da oficina-coletivo pela reconstrução colaborativa feita com os envolvidos.

Com esta estrutura pensada, seria possível articular a reflexão acerca da tecnologia e do computar, pensando o tripé computar-estranhamento-arte como forma de trabalhar estes três eixos de forma intrínseca. A tecnologia e o computar seriam discutidos mais especificamente em um encontro, da mesma forma que a arte e as discussões de gênero teriam seus momentos. É importante pontuar que todos os assuntos foram pensados a partir de uma abordagem transversal em todos os encontros da oficina-coletivo. Assim seria possível pensar o computar e suas relações com o mundo, em discussões que se originam em anseios da comunidade envolvida e considerando a forma como estas pessoas articulam seus fazeres,

saberes e quererem em meio aos seus computadores, seus fazeres artísticos, suas discussões sobre gênero e sexualidade.

A partir deste processo, os encontros foram sendo pensados no cotidiano do grupo. O quadro de consolidação dos encontros é apresentado na Tabela 2.

Tabela 2. Planejamento x consolidação dos encontros

Consolidação dos Encontros da Oficina-Coletivo ¹		
Datas ²	Planejamento	Consolidação
05/08	<ul style="list-style-type: none"> • Discussão/apresentação Inicial • Apresentações dos envolvidos • Construção coletiva da oficina 	Apresentação Inicial, apresentações dos envolvidos e construção coletiva da oficina (Eixo 1)
12/08	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 1: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussões sobre arte e tecnologia para debater as diferentes possibilidades de suportes/técnicas 	História da arte: do renascentismo a arte contemporânea (Eixo 1)
19/08	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 2: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Continuação da apresentação/debate anterior 	Arte contemporânea e arte performática (Eixo 1)
26/08	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 3: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussões sobre as concepções de gênero, sexualidade e demais intersecções dentro da perspectiva da Teoria Queer 	Arte e tecnologia (Eixo 1)
02/09	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação/debate 4: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Continuação da apresentação/debate anterior 	Glitch Art: Prática (Eixo 1)
09/09	<ul style="list-style-type: none"> • Início das articulações para o desenvolvimento dos projetos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formação de grupos, discussões sobre abordagens e temáticas que serão trabalhadas por cada projeto, etc 	–
16/09	<ul style="list-style-type: none"> • Finalização da concepção dos projetos e socialização com o grupo 	Mostra Queermuseu: cartografias da diferença na arte brasileira (Eixo 1)
23/09	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento dos projetos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conforme as temáticas dos projetos e os planejamentos dos grupos, serão organizadas mini oficinas e workshops abordando as linguagens específicas ▪ Em cada encontro ocorrerão monitorias para o auxílio do desenvolvimento da poética específica de cada projeto ▪ Em algum momento no decorrer das oficinas, as temáticas de conteúdo aberto, movimento Hacker e Maker serão abordados. 	Gênero e Sexualidade (Eixo 1)
30/09		Discussão e concepção das poéticas 1 e 2 (Eixo 2)
07/10		Produção dos projetos 1, 2, 3 e 4 (Eixo 3)
14/10		
21/10		
28/10		
04/11		
11/11		<ul style="list-style-type: none"> • Discussão e organização sobre como deve ocorrer a exposição dos projetos
18/11		

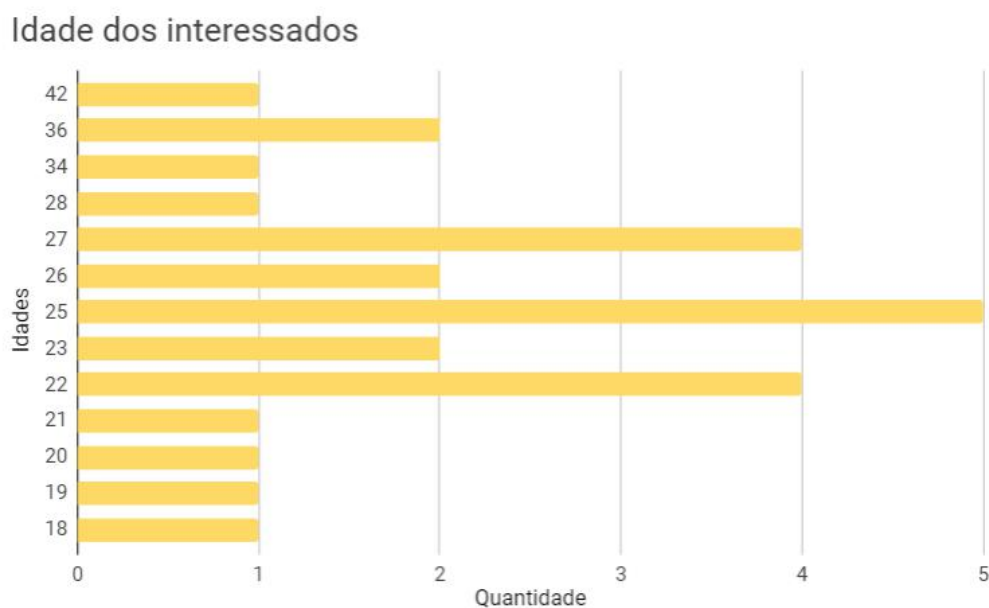
25/11	• Exposição	Organização da socialização 1 e 2 (Eixo 4)
02/12	–	
04/12	–	Mesa de Debates PAT (Eixo 4)
¹ Os encontros aconteceram aos sábados, das 10h até as 12h. ² Os dias 09/09/17, 14/10/17 e 04/11/17 foram feriados		

Fonte: do autor

Pode-se perceber que houveram mudanças significativas em relação aos planejamentos. Logo nos encontros iniciais o grupo demonstrou maior interesse em discutir teoricamente as questões antes de refletir acerca das produções. Dessa forma, o Eixo 1 acabou ganhando mais espaço do que os demais, permitindo articular as discussões e, inclusive, acontecimentos no decorrer dos encontros, como o caso envolvendo a mostra Queermuseu⁵⁰.

A busca por pessoas interessadas em participar da oficina-coletivo ocorreu por meio das redes sociais. A partir da liberação de um link para as inscrições, no dia 20 de julho de 2017, foram recebidos 26 cadastros. Alguns dados estão organizados nos gráficos a seguir, sendo que o Gráfico 1 apresenta a relação entre a idade e a quantidade de pessoas interessadas e o Gráfico 2 apresenta as identidades de gênero que os/as sujeitos/as identificaram para si.

⁵⁰ Durante o período em que ocorriam os encontros da oficina-coletivo, ganhou repercussão nas redes sociais e na mídia o fechamento de uma exposição chamada "Mostra Queermuseu: cartografias da diferença na arte brasileira". Mais precisamente no dia 10/09/2017, a mostra que havia sido montada no Santander Cultural, na cidade de Porto Alegre, foi fechada após ataques nas redes sociais que desqualificavam a exposição a partir de visões conservadoras e de ataque. Mais informações e discussões serão trazidas na seção 4.1.6 a diante.

Gráfico 1. As idades dos interessados

Fonte: do autor

Conforme mostra o Gráfico 1, a idade das pessoas que preencheram o formulário é bastante variada, indo de 18 a 42 anos, sendo que a maioria dos interessados possuía 22, 25 e 27 anos.

Gráfico 2. As identidades de gênero dos interessados

Fonte: do autor

O Gráfico 2 apresenta as respostas relacionadas às identidades de gênero com as quais pessoas se identificaram. É possível perceber muitas respostas diferentes, algumas por simples formas diferentes de escrever e compreender as relações de gênero, e dentre elas algumas que despertam curiosidade, pois podem estar ligadas a ironia ou a uma intersecção de marcadores, como é o caso de “Masculino meio chinês”. Algumas respostas demonstraram certa confusão no que diz respeito aos significados do termo “identidade de gênero”. Pode ser exemplificado, neste caso, a resposta “Hétero”, que estaria mais relacionada a sexualidade do que a questões de um estereótipo ou identidade de gênero. Independente do caso, aqui é possível refletir acerca das construções de gênero e sexualidade serem construções que marcam as identidades. Neste ponto se esclarece que a percepção que cada sujeito possui sobre sua identidade remete a característica que é própria a si, única, como uma impressão digital. Algo que perpassa gênero, sexualidade, raça e etnia, nacionalidade, formação, geração, dentre os muitos outros possíveis marcadores que se misturam ao fazer cada sujeito único e em constante construção.

Mesmo que 26 pessoas tenham preenchido o formulário, nem todos compareceram aos encontros e, em alguns casos, estiveram presentes no início, mas não acompanharam o grupo até os últimos encontros, também não desenvolvendo nenhum tipo de produção. A Tabela 3 apresenta as dez pessoas envolvidas mais profundamente com a oficina-coletivo e que estiveram presentes de forma constante, do início das discussões até os momentos finais e que se envolveram nas discussões, nas produções das obras e da exposição.

Tabela 3. Membros do grupo e produções

Membros do Grupo e Produções			
Identificação*	Quem é	Conexão com a PAT	Produção
BG	É de Joinville (SC), nascida em 1995, mora em Curitiba desde 2014. Graduada em Artes Visuais na UNESPAR-FAP. Trabalhou na Zuleika Bisacchi Galeria de Arte ¹ . Desenvolve seus trabalhos sempre ligados a semiótica. Se interessa por discussões feministas e de gênero e	<i>“O PAT surgiu como uma oportunidade de conexão interdisciplinar, mesclando temas diversos como arte x tecnologia x teoria de gênero etc”</i>	Curadoria; vídeo documentário sobre os encontros da oficina-coletivo; documentação

	a oficina-coletivo é seu primeiro contato mais profundo com o tema.		
BRR	Nascida em Curitiba (PR) em 1996, mora na cidade desde então. É graduanda em Tecnologia em Radiologia na UTFPR. Participa de um grupo de dança com tambores japoneses (Taiko) tradicional da ilha de Okinawa, Japão, chamado Ryukyu Koku Matsuri Daiko ² .	–	Instalação; raios-x; corpo e corporalidade
BR	É de Curitiba (PR), nascido em 1988, Graduando em Artes Visuais na UNESPAR-FAP. Desenvolve um projeto fotográfico chamado Viva Calígula, que discute corporalidades em uma perspectiva que envolve as dissidências de gênero e sexualidade, padrões e estereótipos corporais por meio da nudez, levando esta temática para a sua pesquisa de trabalho de conclusão de curso.	<i>“Decidi participar da realização do projeto devido o anseio por experienciar algo próximo a uma prática pedagógica estando de encontro com as temáticas de gênero na arte contemporânea.”</i>	Instalação; raios-x; corpo e corporalidade
FM	É de Cuiabá (MT), nascido em 1994, e morador de Curitiba desde 2012. Possui graduação em Design de Interiores pelo Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA. É professor do Departamento de Expressão Gráfica na UFPR e também um dos fundadores da OHMA Design ⁴ , onde desenvolve projetos de interiores residenciais, comerciais e de mobiliário.	<i>“Mesmo sendo em um horário difícil, no sábado de manhã eu sinto que eu devo estar presente, pois é um lugar que consigo trocar conhecimento, aprender coisas novas e principalmente discutir sobre assuntos que são de extrema relevância no cenário atual do mundo. E discutir tudo isso através da arte, através da expressão do corpo e de uma forma que não fique tão pesada.”</i>	Telas; modelagem tridimensional; espaço da casa; desconstrução da casa; o espaço da casa LGBTQI+; estereótipos de gênero e sexualidade
FHA	É de Curitiba (PR), nascida em 1995. Graduanda de Sistemas de Informação DAINF - UTFPR. Participou durante 2017 do grupo PET-CoCE ⁵ , onde organizava e ministrava oficinas de extensão que buscavam desmistificar a computação em conjunto com a comunidade. Tem interesse em discutir questões que envolvem o corpo feminino em uma perspectiva de desconstrução de padrões e normas.	<i>“Acho que eu buscava um espaço onde eu pudesse incrementar meu arcabouço de vivências e discussões sobre o tema gênero”</i>	Instalação; tablets; corpo e corporalidade; padrões corporais; cirurgias plásticas; modificações corporais
GAV	Nascido em 1993 na cidade de Curitiba (PR), é estudante de história na Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) e está cursando	<i>“Como um estudante de História, o PAT foi importante para refletir sobre os</i>	Glitch em fotografias; instalação; corpo e corporalidade; estereótipos de gênero

	o 6º período. Tem como interesses de pesquisa a história do Brasil, moderna, contemporânea e história da arte, em especial o movimento barroco brasileiro e o modernismo. Participa de um projeto PIBIC pesquisando relações internacionais entre Brasil e Bélgica na primeira república (1889 - 1930).	<i>acontecimentos políticos e sociais no país pelo viés artístico”</i>	e sexualidade
LO	É de Cruz Alta (RS), nascido em 1990, mora em Curitiba desde 2015. Possui graduação em Ciência da Computação pela UNICRUZ e mestrado em Engenharia da Computação pela FURG. Atualmente é doutorando em Tecnologia e Sociedade pelo PPGTE-UTFPR e desenvolve um projeto que discute computação e as diferenças em uma perspectiva de desconstrução e estranhamento por meio de espaços democráticos e participativos.	<i>“A principal conexão foi pensar a computação e a tecnologia dentro de novas perspectivas: democráticas, diversas, plurais, coloridas, divertidas... Poéticas artísticas me parecem um ótimo caminho para essa desconstrução”</i>	Instalação; tablets; corpo e corporalidade; padrões corporais; cirurgias plásticas; modificações corporais Instalação; impressão 3D; videogames; preconceitos nos jogos; preconceitos na internet
LR	É de Campo Grande (MS), nascida em 1991, e mora em Curitiba desde 2002. Possui graduação em Design Gráfico e mestrado em Tecnologia e Sociedade pelo PPGTE-UTFPR, onde atualmente é doutoranda. Desenvolve um projeto que discute jogos em uma perspectiva cultural, abordando temáticas de gênero e sexualidade, em articulação com o Grupo de Estudos em Gênero e Games (G.G.) ⁶ . Também desenvolve um projeto com a ONG Grupo Dignidade ⁷ , trabalhando na organização de um acervo de materiais com temáticas que envolvem os sujeitos LGBTTTQI+ e questões da diversidade.	<i>“Interesse pelos 3 temas [performatividade, arte e tecnologia 😊 E a possibilidade de desenvolver um trabalho artístico”</i>	Instalação; videogame; indústria de jogos; Queering personagens; inversão de estereótipos; Instalação; impressão 3D; videogames; preconceitos nos jogos; preconceitos na internet
SL	É de Curitiba (PR), nascida em 1995, mas morou até 2008 no interior de SC, voltando para a cidade em 2017. Graduanda em Artes Visuais na UNESPAR-FAP. Trabalhou na curadoria da loja do Museu Oscar Niemeyer ⁹ e também já esteve envolvida nas ações educativas da instituição. Participa de um grupo de dança chamado BDNT ⁸ (Bunda Dura Não Treme) que tem uma visão de empoderamento de mulheres por meio da dança e de discussões feministas.	<i>“Acho que o PAT veio numa hora que eu e o BR já estávamos com uma pesquisa em gênero. Serviu muito pra gente aprender mais ao relacionar e desenvolver outras técnicas como artista”</i>	Curadoria; vídeo documentário sobre os encontros da oficina-coletivo; documentação
UV	Nascido em 1991, em Alagoinhas (BA), mora em Curitiba desde 2013. Atualmente é graduando em Direito no Centro Universitário Curitiba	<i>“Novas vivências. A inserção de uma poética multidisciplinar em espaços</i>	Performance; prostituição; transexuais, travestis, transgêneros;

	(UNICURITIBA), sendo também graduado em cinema pela Universidade Federal de Sergipe - UFS em Aracaju, onde morou durante esta graduação. Já desenvolveu projetos e performances que trataram de questões como LGBTfobia e violências, mais especificamente com travestis e transsexuais. Também desenvolve performances como drag queen.	<i>incomuns.</i> ”	violência; corpo e corporalidades; espaços público/privado
<p>¹ O site com mais informações sobre a galeria pode ser acessado em <http://zbgaleriadearte.com.br/></p> <p>² Mais informações sobre o grupo Ryukyu Koku Matsuri Daiko podem ser acessadas pelo site <http://matsuridaiko-brasil.com/></p> <p>³ Mais informações sobre o projeto Viva Calígula podem ser acessadas no site <https://vivacaligula.com/></p> <p>⁴ Mais informações sobre a OHMA Design podem ser acessadas pelo site <https://www.facebook.com/ohmadesign/></p> <p>⁵ Mais informações sobre o PET-CoCE podem ser acessadas pela página no Facebook <https://www.facebook.com/petcoce/> ou pelo site <http://www.dainf.ct.utfpr.edu.br/petcoce/></p> <p>⁶ Mais informações sobre o grupo G.G. podem ser acessadas pela página <https://www.facebook.com/generoegamesg/> e do grupo <https://www.facebook.com/groups/generoegames/> no Facebook</p> <p>⁷ Mais informações sobre a ONG Dignidade podem ser acessadas no site <http://www.grupodignidade.org.br/></p> <p>⁸ Informações sobre o projeto BDNT podem ser acessadas pela página do Facebook <https://www.facebook.com/BDNTcrew/></p> <p>⁹ O site com mais informações sobre o MON pode ser acessado em <http://www.museuoscarniemeyer.org.br/home></p> <p>* Os nomes dos/as participantes foram suprimidos para que seja mantida a anonimidade</p>			

Fonte: do autor

As descrições dos/as envolvidos/as na oficina-coletivo, apresentadas na Tabela 3, foram construídas de forma conjunta com cada pessoa, apresentando uma pequena biografia que tenta relacionar o envolvimento dos/as participantes com as temáticas discutidas pelo grupo. Tentou-se apontar alguns fatores que podem vir a ser importantes para a compreensão de suas motivações na discussão das poéticas que desenvolveram, relacionando-as com a construção sociocultural de cada um/a.

A coluna “Conexão com a PAT” contém falas e escritos dos/as envolvidos/as acerca de suas motivações, conexões e expectativas acerca do envolvimento com o grupo. As aspas apresentadas foram coletadas ao perguntar para os participantes quais haviam sido suas conexões e motivações ao se envolverem com o grupo.

Pode-se observar que alguns aspectos relacionados à formação foram citados, como é o caso de “*é um lugar que consigo trocar conhecimento, aprender*

coisas novas”; outras falas trazem a busca de novas maneiras de expressão dentro das temáticas e dos espaços, como é o caso de “*possibilidade de desenvolver um trabalho artístico*”. Alguns também apontaram a relevância do tema em nosso contexto sociocultural contemporâneo, como em “*discutir sobre assuntos que são de extrema relevância no cenário atual do mundo*”.

Já o trecho “*A inserção de uma poética multidisciplinar em espaços incomuns*” tem relação com o fato de trazer as discussões do grupo para áreas onde elas não são tão usuais, como as áreas relacionadas a tecnologia, por exemplo, ou para uma instituição como a UTFPR, que tem como destaque formações em áreas técnicas e tecnológicas. Mais sobre a conexão com a tecnologia, um dos eixos do grupo, também pode ser observado nos trechos “*Serviu muito pra gente aprender mais ao relacionar e desenvolver outras técnicas como artista*” e “*a principal conexão foi pensar a computação e a tecnologia dentro de novas perspectivas*”. Estas falas se relacionam fortemente com a perspectiva da arte como ativismo, engajada política e socialmente, mais especificamente neste caso estando relacionada ao feminismo e as dissidências sexuais e de gênero, temas que se ligam à quem fez parte da oficina-coletivo.

A coluna “Produção”, por sua vez apresenta palavras-chave acerca das temáticas e linguagens utilizadas na concepção das poéticas por parte de cada participante. Nota-se que algumas pessoas trabalharam em conjunto, desenvolvendo suas produções em colaboração. Conforme já citado anteriormente, as temáticas estão relacionadas a questões como corpo e corporalidade, sexualidade, os estereótipos dos videogames e dos espaços da casa, a prostituição e a precariedade, dentre outros atravessadores.

A construção da oficina-coletivo, enquanto espaço para discussão de questões das dissidências e de grupos em situação de subalternização social, foi feita dentro de valores de abertura e democracia. As demandas, foram sendo trazidas conforme desejo do grupo. Da mesma forma, as produções, como poderá ser visto no decorrer deste capítulo, trouxeram pontos que estavam muito fortemente relacionados às vidas dos/as artistas, tanto na apropriação de tecnologias e do computar, quanto na construção das narrativas no entorno das temáticas desenvolvidas por cada um/a. É a partir das discussões trazidas na seção 3.1, pelo processo de haqueerização, unindo as estratégias de Light (2011) e os pontos da

ética Hacker pontuadas por Levy (1994) que as ações da PAT serão analisadas. Busca-se, desta forma, rastrear e compreender como os processos desenvolvidos no decorrer dos encontros (seção 4.1), mas principalmente na concepção das obras (seção 4.2), se conectam às ideias que estão no entorno do tripé computar-estranhamento-arte no qual a pesquisa se apoia.

A articulação construída pela oficina-coletivo, neste sentido, se fortaleceu a partir de ramificações diversas no que diz respeito às relações interpessoais dos membros do grupo, suas relações de estudo, pesquisa, trabalho e ativismo social.

4.1 Os Encontros da Oficina-Coletivo



L.H.O.O.Q. (1919)
Por Marcel Duchamp⁵¹

Conforme a previsão dos encontros (apresentado na Tabela 1) e a possibilidade de uma reconstrução deste plano por parte dos participantes, a consolidação dos encontros da oficina-coletivo estão descritos nas subseções a seguir (as mudanças também podem ser vistas de forma resumida na Tabela 2). Pode ser observado que foram ocorrendo mudanças nas definições iniciais, fruto da perspectiva de abertura e horizontalidade pela qual o grupo foi se guiando.

⁵¹ Duchamp criou diversos trabalhos a partir que chamava de ready-made, o deslocamento de objetos cotidianos para contextos artísticos, o que envolvia também questionar os significados tradicionais da arte. L.H.O.O.Q. é um dos mais conhecidos depois de "Fonte". Duchamp utilizou um cartão postal para desenhar bigode e cavanhaque e recriar a Mona Lisa de Leonardo Da Vinci.

Vale salientar que os encontros foram registrados utilizando arquivo/diário (Mills, 2009) e, quando possível, por meio também de fotografias, vídeos e áudios. A perspectiva de participação, com o envolvimento direto do pesquisador com o grupo, dificultou alguns registros de vídeo e áudio em determinados momentos, uma vez que havia uma participação direta nas conversas, produções, decisões. Ainda assim, a pesquisa participante faz perceber perspectivas muito importantes que são internas ao processo, as quais foram trazidas para os relatos, e que seriam mais difíceis em outras abordagens. As conversas se davam, muitas vezes, de forma quase que paralela, sendo trazidos para os relatos os pontos centrais. Os relatos a seguir estão descritos levando em consideração estes recortes.

Algumas considerações que relacionam as descrições dos encontros com as categorias de análise trabalhadas anteriormente estão apontadas no decorrer do texto por meio dos indicadores que foram utilizados na seção 3.1.

4.1.1 Encontro 1 – Apresentação, os envolvidos e a construção coletiva da oficina-coletivo (Eixo 1)

05 de agosto de 2017

Neste encontro as discussões giraram em torno da apresentação da proposta inicial que havia sido formulada por BG, BR, LO e SL pontuando os eixos, etapas, objetivos e propostas pensados. Também foram feitas apresentações de todos os presentes, a fim de compreender as bagagens e relações de todas e todos com as temáticas a serem discutidas no decorrer dos encontros. Esta relação foi percorrida com maior detalhamento por meio da Tabela 3, em especial pela coluna que está denominada como “Conexão com a PAT”.

Após a apresentação da proposta das discussões e dos eixos (pensadas inicialmente por LO, BG, SL e BR e apresentados na Tabela 1), os presentes foram convidados a manipular a tabela. Decidiu-se que o melhor caminho seria deliberar semanalmente a sequência das discussões entre os presentes em cada encontro. Esta abertura do planejamento inicial vem a partir da concepção de horizontalidade entre os participantes da oficina-coletivo. Esta relação está presente também devido a importância de manter as demandas e desejos dos envolvidos no sentido de uma

apropriação da proposta da oficina-coletivo, do espaço sendo utilizado para os encontros, das tecnologias e computares que seriam manipuladas e discutidas no decorrer dos encontros. Dessa forma buscou-se fomentar a produção a partir de perspectivas democráticas, abertas e que acontecessem por meio da apropriação.

Nesse sentido, para o próximo encontro foi levantada a importância de haver uma contextualização ampliada acerca da construção histórica da arte, chegando até a arte contemporânea, temática que foi trazida logo na sequência. Dessa forma, os encontros foram pensados um após o outro, o que permitiria maior liberdade de manipular o fio condutor que conectaria as discussões.

Outro acontecimento importante foi a iniciativa dos presentes em criar um grupo de conversa no aplicativo Whatsapp. A ideia era permitir que as discussões pudessem ocorrer também fora do momento específico dos encontros presenciais. Os desdobramentos deste grupo de conversa foram importantes no decorrer do semestre, pois permitiu a troca de materiais, além de discussões sobre as temáticas que iam sendo trazidas para os encontros. A iniciativa no entorno deste grupo permitiu as pessoas desenvolverem relações interpessoais para além dos encontros presenciais, formando uma rede que passou a envolver até mesmo pessoas que não participavam diretamente da oficina-coletivo. Esta rede, inclusive, participou das demandas pelas quais o grupo passou durante as definições das temáticas que seriam discutidas, como foi o caso do encontro que discutiu o Queermuseu (seção 4.1.6), por exemplo, além das questões no entorno das produções.

A importância da rede é uma discussão que Fonseca (2014) traz para a questão dos labs. Dessa forma, a rede muitas vezes passa a ser mais importante que o próprio lab enquanto espaço físico, já que é a partir dela que o lab se organizará para trabalhar as demandas, podendo fazer com que o espaço físico mude de um lugar para outro conforme necessidades. O grupo de conversa permitiu ao PAT além de organizar seus encontros, combinar passeios, visitas a outras exposições e palestras, além da divulgação de diversos eventos que discutiam os temas relacionados ao grupo. Dessa forma o lab, que discute Fonseca (2014), passa a ser também as relações entre as pessoas, a cidade e faz com que as discussões sejam expandidas nas mais diversas perspectivas.

4.1.2 Encontro 2 – História da arte: do renascentismo a arte contemporânea (Eixo 1)

12 de agosto de 2017

Considerando as conversas e as expectativas apontadas no encontro anterior, este abordou uma apresentação e discussão de um panorama geral sobre a construção histórica da arte, para contextualizar o surgimento da arte contemporânea. Houve um breve resgate histórico, a partir do renascimento, por parte de BR, BG e SL que evidenciaram as principais mudanças ocorridas na representação pictórica durante este período.

No decorrer do encontro, questões acerca de tecnologias foram levantadas, principalmente em um sentido da compreensão destas enquanto historicamente localizadas e influenciadoras de rupturas estéticas, como foi o caso das tintas industrializadas e da fotografia, por exemplo. As percepções acerca das representações de masculinidade e feminilidade também foram colocadas em suas perspectiva histórica, em demonstrações que trouxeram a carga da construção cultural dos estereótipos de gênero e da sexualidade para os debates. Este momento se deu muito próximo ao resgate histórico do movimento feminista e dos estudos de gênero (Connel e Pearse, 2015), por exemplo, ao trazer as representações e estereótipos de feminilidade e masculinidade em uma perspectiva histórica e pontuar as mudanças que foram ocorrendo com o passar do tempo. As conexões das representações das obras com estes estereótipos foram sendo feitas pelos presentes no decorrer da conversa.

Também foram levantadas discussões no sentido da elitização da arte, pontuando questões como o valor de obras como *A Fonte*, também conhecida como o mictório de Duchamp, que trouxe um importante deslocamento da produção para o entorno da obra, seu contexto, seus conceitos, as questões políticas e as rupturas que esta propunha, tanto estéticas quanto no significado do ser artista e do reconhecimento de produções enquanto arte. Caminho que foi conectado pelas discussões com o assimilacionismo que acontece e da necessidade, ainda forte, de uma validação de obras e artistas por parte de um sistema (museus, curadores, críticos) e da dificuldade de se trabalhar com arte fora deste registro.

Uma problematização sobre a questão da institucionalidade e da burocracia surge neste ponto (c - descentralização), uma vez que é a partir destes mecanismos que se espera a construção artística. É compreensível a articulação de pares, como ocorre em outras esferas, inclusive na academia, mas tais construções podem se fechar e se cristalizar para outras visões e perspectivas no que diz respeito ao fazer e ao saber. A arte, enquanto articulação humana sobre a realidade, também vivencia estas questões.

Ainda, sobre os deslocamentos trazidos pela obra de Duchamp, é importante perceber processos de estranhamento que surgiram a partir de então. Estratégias como (3 - trapacear) e (4 - iludir) podem ser acionadas aqui para compreender alguns pontos relacionados à obra de Duchamp. Foi a partir de algo que pode ser compreendido como trapaça e ilusão, ao trocar seu nome para inscrever a obra em um concurso, por exemplo, que Duchamp construiu formas de articular suas reflexões e críticas sobre os circuitos artísticos, sendo que estas características estão presentes em muitos outros momentos da vida do artista, acionadas também a partir da ironia, do sarcasmo e de seus pseudônimos ou alter-egos, como Rose Sélavy.

Nesse sentido já pode ser percebido aqui um valor político de engajamento na arte, uma vez que estratégias são criadas para envolver narrativas que não necessariamente faziam parte do cânone da arte naquele momento histórico. A tecnologia também pode ser analisada nessa perspectiva, uma vez que essa vai sendo apropriada e desenvolvida conforme as demandas dos artistas e acaba por ser ferramenta na construção de rupturas históricas, como foi o caso da fotografia, como mencionado anteriormente.

A discussão deste encontro se relacionou com uma necessidade apontada no primeiro encontro por algumas pessoas de compreender melhor a construção histórica da arte para então poder pensar suas produções. Importantes discussões acerca do valor político da arte estiveram fortemente presentes, como no caso da discussão sobre a obra de Duchamp ou das articulações tecnológicas no entorno da arte. Estes primeiros encontros se deram mais especificamente em cima das temáticas da história da arte também por esta razão, uma vez que esta discussão se tornou importante para os presentes. As discussões deste encontro e os caminhos

que foram sendo feitos, levaram ao próximo, que envolvia a arte contemporânea e a arte performática.

4.1.3 Encontro 3 – Arte contemporânea e arte performática (Eixo 1)

19 de agosto de 2017

Este encontro deu continuidade na reflexão iniciada no encontro anterior acerca da história da arte, tendo como ênfase a arte contemporânea e a arte performática, sendo articulado principalmente por BG, BR, LO e SL. Foi abordada a questão da valorização do conceito das obras que acontece na arte contemporânea. O principal exemplo trazido ao debate foi a performance, uma vez que esta permite um deslocamento da compreensão tradicional de linguagens, materiais, representações, recursos, além de ser de interesse de estudo pelos participantes que articularam o encontro. Outro ponto importante para discutir a performance, foi a diferenciação entre performance e performatividade, uma vez que é comum haver algumas dúvidas sobre a diferença entre estes conceitos.

Este encontro foi recheado de discussões, envolvendo questões polêmicas, como o pornoterrorismo⁵², por exemplo. FHA levantou questões que apontam a ideia de existência de um fetichismo sobre as posições subalternas da mulher na sociedade, o que para ela é explorado de forma problemática nesta perspectiva. Esta questão foi problematizada pelo grupo em um sentido de que, ao se trabalhar a partir da perspectiva do pornoterrorismo, alguns artistas justamente estão construindo uma crítica acerca destas posições ou estereótipos, ainda que se utilizem deles para tal.

A possibilidade de pensar a produção artística na perspectiva da arte contemporânea, fez com que os presentes refletissem sobre suas áreas de interesse e trouxessem frentes relacionadas. LR, por exemplo, trouxe jogos pensados em uma perspectiva de ativismo e engajamento, já conectando perspectivas das dissidências

⁵² Segundo Pátaro (2018) o pornoterrorismo foi criado em 2001 por Diana Torres e tem como proposta o uso político do corpo, por meio da performance, enquanto ferramenta para o questionamento e ataque às normas sobre a sexualidade e o gênero. Dialoga com os movimentos pós-pornográficos e usa de simbolismos tanto de discursos quanto de objetos denunciando violências e ao mesmo tempo explorando novas formas de prazer e atuação no mundo.

de gênero e sexualidade. UV, por sua vez, trouxe exemplos de artistas que trabalham na perspectiva da performance, como o caso da dançarina Pina Bausch⁵³ que constrói sua obra a partir de suas vivências por meio da dança, com obras como *The Fall Dance*⁵⁴, inclusive com produções que abordam temas como masculinidade e feminilidade, gênero e sexualidade.

Outros nomes importantes foram mencionados, dentre eles, Marina Abramovich⁵⁵, Andy Warhol⁵⁶, Orlan⁵⁷, Stelarc⁵⁸, Leigh Bowery⁵⁹, Signe Pierce⁶⁰ e os brasileiros Cildo Meireles⁶¹ e Élle de Bernardini⁶², que vem desenvolvendo trabalhos interessantes ao articular questões das dissidências de gênero e sexualidade nos últimos anos.

A compreensão sobre os valores políticos presentes na arte e na tecnologia se manteve presente e foi trazido em diversas situações. A arte contemporânea e a arte performática permitiram ao grupo construir uma reflexão acerca das possibilidades que as tecnologias podem trazer para o fazer artístico, inclusive as computacionais. A artista Signe Pierce, por exemplo, se apropria principalmente das redes sociais como plataforma para sua obra, que versa bastante sobre a questão da mulher, em uma perspectiva ciberfeminista, do corpo, da anonimidade e da violência na sociedade e nas virtualidades. Em especial estas discussões surgiram a

⁵³ Mais informações sobre Pina Bausch e sua obra podem ser acessadas no site da Pina Bausch Foundation pelo link <<http://www.pinabausch.org/en/home>>.

⁵⁴ A performance *The Fall Dance* de Pina Bausch pode ser acessadas através do link <<https://www.youtube.com/watch?v=zS8hEj37CrA>>.

⁵⁵ Mais informações sobre Marina Abramovic e suas obras podem ser acessadas no site do Instituto Marina Abramovic (MAI) pelo link <<https://mai.art/>>.

⁵⁶ Mais informações sobre Andy Warhol e sua obra podem ser acessadas no site do museu The Andy Warhol Museum acessando o link <<https://www.warhol.org/>>.

⁵⁷ Mais informações sobre Orlan e sua obra podem ser acessadas no link <<http://www.orlan.eu/>>.

⁵⁸ Mais informações sobre Stelarc e sua obra podem ser acessadas no link <<http://www.stelarc.org/?catID=20239>>.

⁵⁹ Mais informações sobre Leigh Bowery e sua obra podem ser acessadas no link <https://en.wikipedia.org/wiki/Leigh_Bowery>.

⁶⁰ Mais informações sobre Signe Pierce e sua obra podem ser acessadas no link <<http://www.signepierce.com/about-ba>>.

⁶¹ Mais informações sobre o artista e sua obra podem ser acessadas no link <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cildo_Meireles> e <<https://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/galeria-cildo-meireles/>>.

⁶² Mais informações sobre Elle de Bernardini e sua obra podem ser acessadas no link <<https://www.elledebernardini.com/>>.

partir de uma análise do grupo sobre sua vídeo performance *American Reflexxx*⁶³. O mesmo ocorreu ao trazer as obras de *Élle* de Bernardini, que estão fortemente permeadas por questões de dissidências sexuais e de gênero e também da contrasexualidade. A artista ainda tem construído propostas questionadoras em relação aos sistemas de validação artística, levantando pautas sobre a presença dissidente nos espaços e instituições de poder, como na série de fotoperformances *A Imperatriz*⁶⁴.

Discutir sobre as tecnologias computacionais e sua relação com artistas neste encontro trouxe um importante gancho para pensar os computadores, e em especial, os computadores dissidentes e invisibilizados, uma vez que as narrativas dos artistas trazidos não necessariamente se dão a partir de uma posição de centralidade, mas sim de espaços que são vistos como fora das normas, pelas bordas e até mesmo a partir de precariedade e abjeção. Apropria-se, assim, do computar, como forma de construir tecnologias a partir de suas realidades.

Ao refletir acerca deste encontro a partir das discussões de Light (2011) e Levy (1994) trazidas na seção 3.1 é possível observar relações. Os pontos (a - acesso) e (b - informação livre) discutem sobre a importância de tecnologias e informações livres, o que fomenta a existência de novas formas de se apropriar destas como forma de construir poéticas, narrativas, articulações com o mundo. Assim, liga-se também ao ponto (e - arte), já que tais articulações são formas de arte, de construir utopias e visões a partir do computar. As estratégias para um design para a obliquidade ou estranhamento entram aqui fortemente. O que estes artistas constroem a partir de suas relações com as tecnologias são formas de pensar design e computadores estranhos, um processo de haqueerização que deslocam as percepção comuns a estes fazeres humanos a partir de suas expectativas e se articulando de ferramentas tecnológicas e computadores.

Assim, (1 - esquecer), (2 - obscurecer), (3 - trapacear) e (4 - iludir) são maneiras de trabalhar essa construção e podem ser vistas aqui como formas de articular os trabalhos dos artistas trabalhados no encontro enquanto construções de

⁶³ O vídeo da performance pode ser acessado através do link <<https://www.youtube.com/watch?v=bXn1xavyj8>> ou <<http://www.americanreflexxx.com/>>.

⁶⁴ Mais informações sobre a série de fotoperformances *A Imperatriz* de Elle de Bernardini podem ser acessadas no link <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa640305/elle-de-bernardini>> e também <<http://www.artequaeacontece.com.br/elle-de-bernardini-a-imperatriz/>>

estranhamento. Marina Abramovich, Pina Bausch, Signe Pierce, Elle de Bernardini se colocam a esquecer, obscurecer, iludir e trapacear ao se apropriar de espaços, de movimentos, de linguagens, de discursos para construir sua obra. *American Reflexxx* é um potente e emblemático exemplo disso. Signe Pierce esconde sua identidade (2 - obscurecer) (1 - esquecer), e enquanto se movimenta pelo espaço urbano, causa furor, medo, confusão, raiva, desconfiança, compaixão, pena, dentre muitos outros sentimentos, nas pessoas que por ela passam e interagem. Sua obra, enquanto uma auto intitulada “Reality Artist” (Artista da Realidade), passa diretamente sobre a maneira pelas quais ela exhibe sua vida e constrói uma realidade (2 - obscurecer) (3 - trapacear) (4 - iludir) nas redes sociais⁶⁵, tensionando os limites entre virtualidade, realidade, exibição, privacidade, identidade, desidentificação.

As conexões que este encontro trouxeram para a continuidade da oficina-coletivo deram o tom para que o encontro seguinte tratasse sobre arte e tecnologia.

4.1.4 Encontro 4 – Arte e tecnologia (Eixo 1)

26 de agosto de 2017

Neste encontro foi abordada a arte com enfoque nas linguagens tecnológicas, permitindo ampliar as discussões acerca de tecnologia e dos limites entre arte e tecnologia. Foram abordados artistas que se utilizam de técnicas específicas, por meio de algoritmos e ferramentas computacionais para pintar seus quadros, e também artistas que trabalham com vídeos, interações, instalações, sensoriamento, por exemplo. Nomes como Daniel Feingold⁶⁶, Manoel Veiga⁶⁷, Chris Milk⁶⁸ foram trazidos para as discussões.

⁶⁵ O perfil da artista na rede social Instagram é um dos seus principais meios de trabalho e pode ser acessado a partir do link <<https://www.instagram.com/signepierce/>>.

⁶⁶ Mais informações sobre Daniel Feingold e suas obras podem ser acessadas no link <<http://www.danielfeingold.com/>>.

⁶⁷ Mais informações sobre Manoel Veiga e suas obras podem ser acessadas no link <<https://www.manoelveiga.com.br/>>.

⁶⁸ Mais informações sobre Chris Milk e suas obras podem ser acessadas no link <<http://milk.co/>>.

Também foram discutidas mostras e eventos brasileiros que trazem importantes reflexões dentro desta perspectiva, como é o caso de Emoção Art.ficial⁶⁹ e de Consciência Cibernética [?]⁷⁰. A exposição destas frentes abriu espaço para discussões sobre os direitos autorais nas artes e suas limitações, uma vez que é muito comum que se resignifiquem obras em novas perspectivas e estéticas que deslocam as ideias originais.

As reflexões sobre estas resignificações também passam pela tecnologia, o computar e seus artefatos, que em uma perspectiva de apropriação, são manipulados, modificados e/ou utilizados fora de suas propostas iniciais e a partir de demandas da ou do artista, como discutido em (3 - trapacear). A utilização de ferramentas livres e abertas (a - acesso) (b - informação livre), neste caso, facilitaria a perspectiva de manipular a tecnologia, mas não necessariamente isso é um caminho, sendo que muitas vezes a apropriação acontece por meio de plataformas fechadas justamente como forma de fomentar uma crítica em relação aos direitos autorais e a liberdade de informação.

Além disso falou-se sobre a desconstrução da figura da e do artista em um sentido de uma abertura, que desfaz a imagem destas pessoas enquanto algo distante e descolado, recolocando-as na cotidianidade. Essa discussão foi possível devido a percepção de que o fazer artístico pertence a qualquer pessoa. Isso se conecta fortemente com a perspectiva artista discutida no início deste capítulo (Vilas Boas, 2015; Colling, 2017), indo ao sentido de uma apropriação da arte enquanto linguagem para as lutas sociais. Também se constrói uma relação aqui com a perspectiva do grupo de discutir questões das dissidências por meio da arte e da tecnologia, permitindo manipular computadores conforme os interesses e necessidades do grupo.

Ao fim discutiu-se brevemente sobre a Glitch Art, puxando a temática para o próximo encontro alinhada a uma prática, conforme necessidade apontada pelas e pelos participantes.

⁶⁹ Mais informações sobre o evento Emoção Art.ficial podem ser acessadas no link <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento331104/emocao-artificial-2002-sao-paulo-sp>>. O catálogo da edição 6.0 está disponível no link <<https://issuu.com/itaucultural/docs/catalogo/137>>.

⁷⁰ Mais informações sobre o evento Consciência Cibernética [?] podem ser acessadas no link <<https://www.itaucultural.org.br/consciencia-cibernetica>>. O catálogo da exposição está disponível no link <https://issuu.com/itaucultural/docs/conscienciaticibernetica_2017>.

4.1.5 Encontro 5 – Glitch Art: Prática (Eixo 1)

02 de setembro de 2017

A partir da discussão acerca da Glitch Art iniciada no encontro anterior, resolveu-se realizar uma atividade prática neste encontro. No início do encontro a Glitch Art foi contextualizada como uma frente que manipula os bugs e erros de máquinas, tanto analógicas quanto digitais, para uma experimentação estética chamada por alguns de “estética do erro”, como é o caso do atelier de Design Gráfico RoyalStudio⁷¹, trazido para a discussão. Na explanação inicial foi feita a diferenciação na construção do Glitch, uma vez que existem duas formas, sendo uma delas a exploração do erro “natural”, ou seja, sem edição e ou manipulação, mais comum em sistemas como jogos, por exemplo. A outra forma seria por meio da indução ao erro a partir de ferramentas e técnicas específicas para tal. Podem ser manipulados inúmeros tipos de arquivos, como fotos, sons, vídeos, textos até mesmo sistemas e sites inteiros. No caso da indução ao Glitch é preciso utilizar ferramentas específicas para cada tipo de arquivo, além de manipulação de códigos fonte, de blocos de sistemas, de páginas na internet, dentre outras possibilidades que irão se relacionar com o tipo de mídia com a qual se deseja trabalhar.

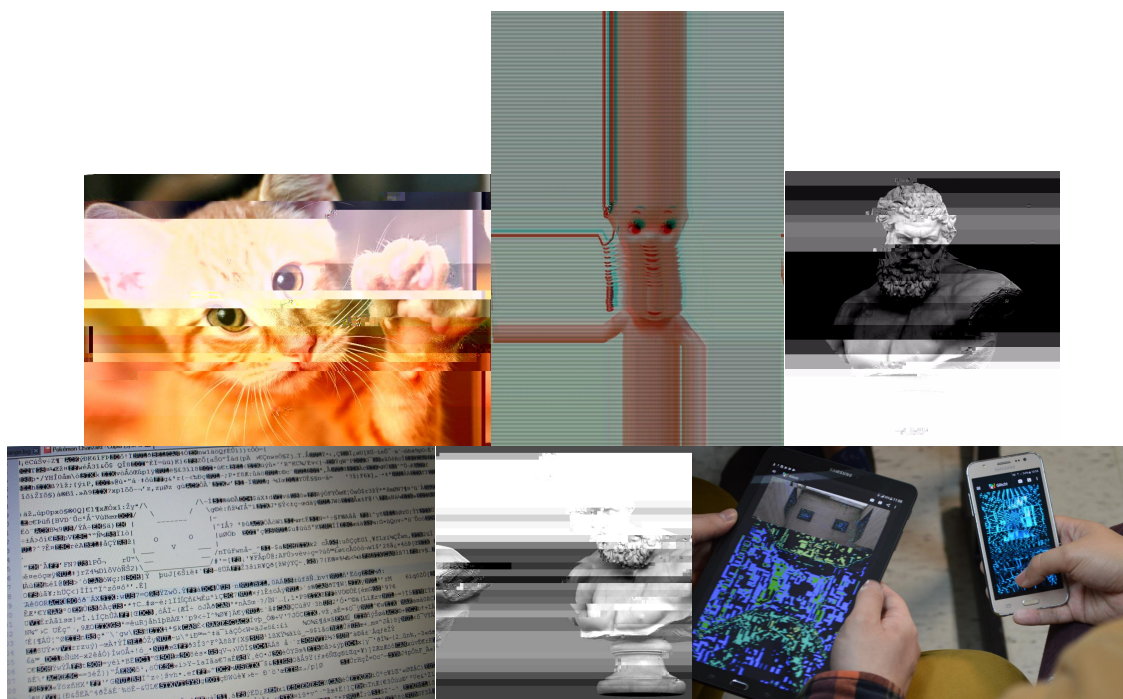
A Glitch Art pode ser discutida a partir da ideia da haqueerização por se conectar às discussões de Levy (1994), principalmente no ponto (e - arte) uma vez que a exploração do computar e seus erros, neste caso, é forma de trabalhar perspectivas artísticas e experimentações que podem ser visuais, mas podem ir para além disso na interação. Ainda em relação a Light (2011), o ponto (3 - trapacear) traz forte relação. A autora discute que a trapaça é uma das maneiras pelas quais a tecnologia pode ser explorada e que alguns jogadores de jogos digitais exploram muito bem esta perspectiva. É a partir do glitch, do bug, do erro e da falha que este processo se dá. A autora também nos lembra que é também a partir destes que a tecnologia mostra seus limites e é possível percebê-la enquanto criação humana a partir de regras e convenções.

A partir da conversa inicial, as e os presentes manipularam algumas técnicas para este tipo de produção, focando em imagens a partir da manipulação de código

⁷¹ O site do atelier pode ser acessado em <<http://www.theroyalstudio.com>>

fonte e da edição via aplicativos e/ou softwares. Nas discussões, foram trazidas algumas sugestões de abordagem conceitual em cima desta técnica, trazendo algumas intervenções que conectam Hacking com Glitch Art. Devido a alguns presentes não terem familiaridade com a manipulação de códigos, algumas dificuldades técnicas ficaram evidentes. As pessoas que já possuíam alguma conexão com códigos fonte, como é o caso de FHA e LO tiveram mais facilidades e ajudaram os demais a trabalhar em suas produções. Alguns participantes trabalharam em cima de fotos tiradas dos espaços da universidade no decorrer do encontro utilizando tablets (GAV) e computadores da sala (UV), outros utilizaram recursos próprios, inclusive textos autorais para inserir em códigos de imagens também suas para produzir o Glitch (FHA). Algumas imagens podem ser vistas na Figura 8.

Figura 8. Algumas das produções da prática de Glitch



Fonte: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Obras de UV, FHA, BR, BRR, SL, FM, GAV, LR, BG (2017).

Apesar das dificuldades iniciais na manipulação das ferramentas e códigos, os presentes desenvolveram a atividade para compreender a ideia geral do glitch e da “estética do erro” e do acaso, uma vez que não se sabe o resultado final quando

se manipula a codificação de um arquivo, inclusive podendo causar erros que impossibilitam a leitura destes, como ocorreu várias vezes. Algumas pessoas também utilizaram aplicativos para *smartphone* e *tablet* na manipulação de suas imagens, indo mais para um caminho um pouco mais controlado em relação aos bugs em suas imagens.

A apropriação das tecnologias, neste sentido, se mostrou acontecer também na perspectiva de uma compreensão de que os erros das máquinas, em certos contextos, não são necessariamente erros e podem ser explorados esteticamente, conceitualmente e até mesmo de uma perspectiva de engajamento e ativismo. O erro, assim, pode ser entendido também como possibilidade para construir estranhamento e obliquidade, como discutido anteriormente a partir de (3 - trapacear) em Light (2011). Discutiu-se assim, no sentido de que explorar o erro pode se tornar uma importante ferramenta de questionamento enquanto produção.

O computar ocorrendo por um viés de estranhamento pode ser percebido, neste caso, tanto em seus artefatos quando em relação à proposta da utilização. Ao explorar os erros, pode-se sair de uma perspectiva de um computar esperado, pensado enquanto meramente artefactual, com finalidades muito específicas e delimitadas previamente. É feita, assim, uma relação com o que esta pesquisa discute, principalmente no que diz respeito a experimentação, a exploração criativa e das potencialidades do computar por meio de demandas que são pessoais, de “paixões”, e não necessariamente de trabalho, se conectando com as ideias da ética Hacker que são discutidas por Himanen (2003).

4.1.6 *Encontro 6 – Mostra Queermuseu: cartografias da diferença na arte brasileira (Eixo 1)*

16 de setembro de 2017

Durante a semana anterior ao encontro, mais precisamente no dia 10/09/2017, ocorreu o fechamento da exposição Queermuseu⁷², montada no Santander Cultural em Porto Alegre – RS e aberta ao público por menos de um mês. Devido a grande

⁷² O Santander Cultural publicou uma nota sobre o encerramento em sua página do Facebook. Esta nota pode ser acessada no link <<https://www.facebook.com/santanderbrasil/posts/10154720373470588/>>

repercussão na mídia e nas redes sociais em cima dos ataques a exposição que culminaram em seu fechamento e a forte conexão com a proposta da oficina-coletivo, o grupo apontou a necessidade de discutir esta situação no encontro que seguiria naquela semana. É possível perceber aqui a importância da proposta de abertura e democratização na construção dos encontros, perspectiva presente desde o princípio da organização da oficina-coletivo. Devido a isso foi possível manipular a continuidade dos encontros sem problemas para atender as demandas momentâneas do grupo em discutir essa temática neste encontro.

A abordagem adotada foi pesquisar as obras que levantaram polêmica e discutir as razões para tal, considerando os conceitos e perspectivas onde estavam ancoradas e relacionando com outras produções das e dos artistas em questão. Apesar de toda a repercussão na mídia, não foi possível encontrar materiais oficiais, então fez-se um apanhado das obras por meio de diversas publicações de sites de notícias, páginas do Facebook, grupos de discussão para que se pudesse coletar o máximo possível sobre as obras expostas.

Durante o encontro, várias questões foram levantadas, como, por exemplo, a importância de reconhecer o contexto econômico, sociocultural e político pelo qual o Brasil vem passando nos últimos anos, o que leva a um enrijecimento de visões acerca das dissidências e grupos em situação de subalternização social. Também discutiu-se acerca do processo de curadoria da exposição, organizada por Gaudêncio Fidelis, uma vez que nem todas as obras, em suas concepções originais, abordavam necessariamente questões consideradas “Queer”, mas acabaram sendo colocadas em uma narrativa que propiciava importantes questionamentos no sentido de desconstruções estéticas, poéticas, de lutas sociais e ativistas, formando uma narrativa que poderia ser chamada, assim, de “Queer”. Este processo de deslocamento proposto pela curadoria também pode ser compreendido enquanto estranhamento, uma vez que os significados são repensados a partir de uma visão que não necessariamente esta ligada às originais das e dos artistas.

Percebeu-se por meio dos debates que as obras que receberam as acusações mais fortes, como pedofilia, intolerância religiosa, pornografia na verdade traziam discussões que acabaram distorcidas frente as polêmicas. Alguns exemplos são as obras Cruzando Jesus Cristo com Deusa Schiva de Fernando Barril, a série

Criança Viada de Bia Leite, Cena de Interior II de Adriana Varejão, O Eu e o Tu e Baba Antropofágica de Lygia Clark.

Os presentes trouxeram o fato de que os assuntos abordados, ao se relacionarem com vivências que se encontram fora dos padrões de gênero e sexualidade, além de outros marcadores que a exposição também abordava, como a religião, continuam sendo fortes tabus na nossa contemporaneidade, que vem se tornando bastante conservadora nos últimos anos. O deslocamento de sentidos também foi levantado como um possível problema, uma vez que para a grande parcela da população que não tem familiaridade e vivência com arte, em especial a arte contemporânea, as relações se complexificam a ponto de se tornarem incompreensíveis em algumas instâncias. Por exemplo, a retirada de símbolos religiosos de seus contextos originais passa, então, a ser visto como ofensa e não como forma de repensar a religiosidade na contemporaneidade.

As discussões também trouxeram o fato de que tratar sobre temáticas como a sexualidade, a homossexualidade infantil e a religião podem ser polêmicos para o imaginário coletivo, principalmente quando há este deslocamento simbólico, acionando fortes tabus de nossa sociedade. As discussões permitiram chegar a percepção de que a diferença vista como anomalia esteve muito presente nos contradiscursos relacionados a esta exposição e demonstraram que a sociedade brasileira ainda tem um grande percurso a ser percorrido para uma compreensão das relações de alteridade, de identidade e diferença, das questões das dissidências e de grupos em situação de subalternização social.

Apesar disso também se apontou que não foi unanimidade a aceitação da exposição por pessoas que se reconhecem a partir das dissidências, em especial as LGBTTQIA+, considerando que na própria abertura da exposição em Porto Alegre ocorreu uma manifestação de segmentos destes grupos problematizando a fato da elitização da arte, em especial quando trata de questões destas populações, sendo que estas pessoas permanecem de fora de espaços culturais e de museus consolidados. Também foram críticas a exposição um esvaziamento do Queer, tanto

em relação à criadoras, criadores e artistas, quanto em relação aos expectadores que se relacionem com os espectros do qual trata o Queer⁷³.

Também se discutiu o quanto os discursos performativos no entorno do Queermuseu, atuando nas construções de gênero e sexualidade, caminharam por um percurso que tentou fortalecer regras sociais e hierarquias de poder. Ainda assim, considerou importante os deslocamentos que foram trazidos a partir deste processo. Trazer aqui a ideia da performatividade permitiu uma conexão com o próximo encontro, onde seriam tratadas as questões relacionadas aos estudos de gênero e sexualidade. Compreender as construções performativas, no sentido do que ocorreu com o Queermuseu, foi importante para refletir acerca das propostas do próprio grupo. Percebeu-se que discutir as dissidências por meio de linguagens artísticas e tecnológicas, pelas apropriações do computar, passou a ser algo mais palpável.

Alguns participantes trouxeram ao debate a importância de localizar a atuação do Santander Cultural no contexto de nossa sociedade capitalista, uma vez que muitos interesses neste sentido estiveram em jogo na decisão inicial de abrir a exposição e, posteriormente, também na decisão de fechá-la perante a pressão de grupos conservadores, talvez formado por investidores e clientes da instituição. Mais uma vez a discussão sobre a burocracia e as instituições, presentes em (c - descentralização) (Levy, 1994) se mostra relevante, uma vez que é por meio destas estratégias que o poder se articulou para que as decisões de abrir/fechar a exposição fossem tomadas.

Desta forma, foi possível discutir um pouco sobre a questão da tecnologia, da arte, do computar por meios que não necessariamente se conectem com o mercado e com interesses capitalistas, algo que pareceu um importante caminho enquanto articulação do grupo. Nesse sentido, é possível construir relações entre (e - arte) (f - apropriação do computar) discutidos por Levy (1994), uma vez que as apropriações do computar por parte das pessoas podem passar pela criação de poéticas artísticas, mas também podem ser forma de construir relações com o mundo que estejam também em outras esferas e digam respeito às vidas em questão.

⁷³ A crítica "Falta Queer em 'Queermuseu'" de Daniela Name traz algumas destas questões, tendo como foco uma análise da reabertura da exposição no Parque Lage no Rio de Janeiro em 18 de agosto de 2018. Pode ser acessada no link <<http://revistacaju.com.br/2018/08/19/falta-Queer-em-Queermuseu/?fbclid=IwAR2YGISYW5q78oNw76IDTvxD1nbSC9njCbke65H3FyYs9m3pNr9m6O7lNBM>>

Acredita-se que devido ao fato do encerramento da exposição estar muito recente naquele momento e a repercussão estar muito presente na mídia e redes sociais, além da relação que existia entre as perspectivas do grupo com as da exposição, as discussões deste encontro aconteceram de forma bastante acalorada, inclusive ultrapassando o encontro presencial e sendo mantida no grupo do Whatsapp por alguns dias.

Articulações entre estas conversas com as questões das dissidências, as relações de alteridade, as construções de gênero e sexualidade, foram trazidas, devido a forte conexão com a temática que vem sendo debatida pelo grupo e que reflete diretamente também nas proposta desta pesquisa. Pensar os computadores, por meio da arte e da tecnologia, a partir desta perspectiva foi um ponto importante do encontro. Desta forma, continuaram os debates neste sentido no encontro seguinte, agora abordando os estudos de gênero e sexualidade.

4.1.7 Encontro 7 – Gênero e Sexualidade (Eixo 1)

23 de setembro de 2017

Neste encontro, prosseguiram as discussões acerca de gênero e sexualidade iniciadas no encontro anterior, mas que permearam todos os encontros até então. Mais especificamente foi abordado um recorte de autores, teorias e conceitos alinhados à perspectivas da Teoria Queer. Foram trazidos para a discussão autores como Judith Butler, Guacira Lopes Louro, Paul B. Preciado.

Inicialmente foi feito um resgate histórico acerca dos estudos de gênero, situando as três ondas de estudos feministas que iniciaram no sufragismo (primeira onda), passaram pela compreensão dos estereótipos de gênero enquanto papéis sexuais e pela liberdade do corpo e sexualidade (segunda onda) e caminharam até o que é compreendido como terceira onda, que passa a problematizar as perspectivas identitárias e traz a necessidade de pensar as interseccionalidades dentro das relações sociais, se conectando também as questões das pessoas LGBTTQIA+, passando a ser mais comumente chamado de estudos de gênero e sexualidade.

Na sequência abordou-se mais especificamente sobre a Teoria Queer, sua genealogia, as raízes do termo e ressignificações históricas. Foram abordados os conceitos de identidade e diferença, debatidos pelos estudos culturais (Silva, 2014), passando pelos conceitos de performatividade e precariedade, na perspectiva de Butler (2009, 2017), as concepções gerais acerca do Queer, suas bases teóricas, as ideias de enfrentamento, questionamento e estranhamento, conforme debate Louro (2001, 2016). Também discutiu-se sobre as concepções acerca das “multidões Queer”, proposta abordada por Preciado (2011). Este caminho foi percorrido para que se pudesse discutir acerca da compulsoriedade heterossexual e cisgênera em nossa sociedade. Todas as temáticas foram debatidas pelo grupo e puderam ser entrelaçadas com o que já vinha sendo discutido nos encontros anteriores.

O resgate destas relações, seguindo o fluxo dos debates que ocorreram nos encontros anteriores, fez com que se pudesse refletir acerca das demais temáticas abordadas, agora com o foco voltado mais especificamente para as questões de gênero e de sexualidade. A ideia da construção de um estranhamento do computar passa fortemente por estas discussões, conforme discutiu-se no Capítulo 2, valorizando os olhares dissidentes para a construção de processos de apropriação do computar por meio de uma haqueerização. Levy (1994) em (d - identidade Hacker) (f - apropriação do computar) discute a construção de uma identidade Hacker, ou uma identidade que se faz a partir de uma forte relação com o computar. Light (2011) também traz esta questão em (1 - esquecer) (2 - obscurecer) ao falar sobre a utilização de ferramentas computacionais como forma de construir maneiras de ser reconhecido. Em todos estes casos, discute-se a relação que a tecnologia tem com a construção de identidades, de como as pessoas são vistas ou como buscam ser vistas em um processo de devir que pode passar, inclusive, pelas discussões trazidas pela haqueerização. Para a questão aqui tratada, a articulação das tecnologias e dos computadores é forma de construir narrativas e poéticas, mas que são fortemente conectadas com as visões, desejos, saberes, fazeres que os envolvidos articulam com o mundo. Dessa forma o emaranhado entre identidades, fazeres, saberes é intrínseco.

Durante os debates também foram levantados temas polêmicos, como a questão da cura gay, assunto que se faz presente nos discursos mais conservadores já há algum tempo. Problematizou-se a questão no sentido de buscar

compreender o que está por trás da necessidade de existir este tipo de discurso médico de tratamento sobre a sexualidade. O olhar sobre a questão acabou sendo trazido para as estruturas sociais, para as tramas da identidade e diferença que, quando não compreendidas de forma crítica, possibilitam a criação de abjeções e precariedades para quem foge a norma, dando espaço para este tipo de discurso que patologiza pessoas que fogem às compulsoriedades da heterossexualidade ou de outros sistemas de regras e normas socioculturais.

Também discutiu-se sobre a existência de pessoas e grupos que se identificam como Queer, o que em um resgate aos autores abordados (em especial Butler), não parece fazer muito sentido, uma vez que as frentes teóricas tentam justamente romper com as ideias identitárias e não apenas criar mais uma identidade denominada como Queer, conforme já foi discutido na seção 2.4.

As conexões com as temáticas da arte estiveram presentes no decorrer do encontro, por várias vezes resgatando situações, exemplos e perspectivas discutidas no decorrer dos encontros anteriores, principalmente sobre as mudanças históricas nas representações de feminilidades e masculinidades que perpassam a história da arte. Já as conexões com a tecnologia foram feitas principalmente por LO e LR, contextualizando suas pesquisas e suas frentes de ação em seus respectivos projetos de doutoramento, trazendo questões de gênero e sexualidade que estão permeadas e que, dentro dos espaços e culturas tanto dos jogos (no caso de LR), como do computar de forma mais ampla (no caso de LO), tentam formalizar estereótipos e formas “corretas” de se construir tecnologias.

Tal questão toca fortemente na ideia de esferas de poder e saber que estão no entorno de áreas de conhecimento, conforme discutido em 2.4 e 2.5. As problematizações trazidas pelo capítulo 2, em especial nestas seções citadas, demonstram algumas perspectivas neste sentido, uma vez que vem ganhando força a crítica feminista na área (Castelini, 2018; Amaral et al., 2017; Wajcman, 2010), inclusive problematizando a área como androcêntrica (Silva, 2016, 2016a), e que também constrói situações abjetas para grupos relacionadas a outros marcadores socioculturais, como o caso de LGBTTQIA+, por exemplo, (Stout e Wright, 2016; Trenshaw et al., 2013; Cech e Waidzunus, 2011; Abi Grogan, 2014), desvelando as relações de poder.

Determinada área de conhecimento, enquanto fechada para outros saberes que não necessariamente fazem parte da área, começa a construir precariedade e abjeção para os sujeitos que fogem do esperado e comum à área, conforme discutiu Louro (2016). A importância de um processo de estranhamento se dá justamente como forma de desconstrução, como forma de repensar-se e as estratégias de Light (2011) podem ser acionadas aqui como forma de pensar este caminho e a relação das pessoas com o computar.

4.1.8 Encontros 8 e 9 - Discussão e concepção das poéticas 1 e 2 (Eixo 2)

30 de setembro de 2017

Neste encontro foi iniciada uma reflexão sobre a concepção das poéticas, discutindo com o grupo as ideias de cada um. As integrantes BG, SL apresentaram produções suas já desenvolvidas anteriormente, como forma de exemplificar a importância do processo, do registro e da conceitualização envolvida em seus trabalhos.

Neste contexto foram discutidas as interpretações e reinterpretações pontuais que as obras sofrem por questões históricas e de posições de sujeito, mutáveis no decorrer do tempo, também usando como exemplo as produções das duas integrantes. Ambas trouxeram o fato de construírem reflexões sobre suas produções na época em que foram construídas e que se modificaram bastante com o passar do tempo. Assim, na sequência alguns participantes socializaram ideias, concepções e/ou temáticas com as quais estavam pretendendo construir seus trabalhos. O ponto inicial das propostas, conforme discutido a seguir, podem ser percebidas articulando questões que se alinham às discussões sobre uma haqueerização, partindo de construções das e dos artistas.

A ideia de trabalhar com vídeo performance foi levantada por UV, com a intenção de abordar a questão da prostituição. A ideia consistia em fazer ligações para os números de telefone encontrados nos cartões de visitas de prostitutas e profissionais do sexo que estão espalhados pela cidade de Curitiba e conversar com as pessoas, a fim de compreender suas histórias e vivências. A partir disso, UV pretendia construir uma roupa com estes cartões e caminhar pelo centro da cidade,

onde estes cartões estão espalhados pelos orelhões (telefones públicos), com o rosto coberto, afim de capturar por vídeo a reação das pessoas. A ideia de sua vestimenta seguia algo conhecido pela comunidade da moda, drag e performer como facekini. A edição final da vídeo performance pretendida seria feita com os áudios coletados das conversas e as imagens capturadas pela performance na rua.

Durante a conversa deste encontro, UV decidiu ter como ponto de partida as ligações para depois poder dar prosseguimento ao seu projeto. O artista aciona, aqui, algumas questões relacionadas ao que discute Light (2011), em especial a possibilidade de esconder-se e criar performances sobre si (1 - esquecer) (2 - obscurecer). Tanto UV, quanto as pessoas para quem estaria telefonando estariam articulando performances para que o outro o percebesse a partir de uma demonstração de gentileza, aceitação e abertura para uma conversa mediada por um artefato tecnológico (telefone). Ainda, em relação a Levy (1994), percebe-se que UV pretende se conectar com estas pessoas a partir de suas apropriações de antigas tecnologias, no caso cartões de visita pendurados em orelhões pelo centro da cidade, artefatos que passaram por um processo de apropriação e ressignificação por parte das prostitutas e profissionais do sexo que os utilizam como forma de divulgação de seu trabalho (f - apropriação do computar).

LR trouxe como sua proposta, uma instalação que deslocasse a percepção dos jogos, enquanto estereotipadamente masculinos. A proposta pretendia montar um controle de videogame na cor rosa, decorado com adereços ligados a cultura drag queen, como cílios postiços, perucas, unhas postiças, dentre outros. A ideia era promover a interação do público por meio deste controle com jogos indie que trabalham em uma perspectiva crítica e são desenvolvidos por pessoas em perspectivas que estão fora da norma da indústria. A possibilidade apontada por LR era o jogo *Shade Forest*⁷⁴, que traz várias referências a cultura drag e foi desenvolvido pela drag queen Amanda Sparks. Outra ideia que LR colocou em segundo plano é a de organizar a edição de diversos personagens icônicos dos videogames de forma a “torna-los Queer”. Neste sentido a ideia seria deslocar a perspectiva dos estereótipos, invertendo-os e brincando com os ideais de masculinidade e feminilidade fortemente marcados e presentes na área de jogos.

⁷⁴ O jogo está disponível para dispositivos Android no link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amandapps.shadeforest&hl=pt_BR>

As reflexões de LR sobre suas possíveis obras estão ligadas diretamente com as discussões de Light (2011) no sentido de construir design para a obliquidade ou para o estranhamento. Manipular ícones da área de jogos a partir de perspectivas Queerizadoras seria a maneira de LR articular sua proposta, acionando atitudes como trapacear (3 - trapacear), ao se aproveitar de frestas e possibilidades que a artista encontra em relação às obras originais, e iludir (4 - iludir), construindo ressignificações em cima de imagens e símbolos ligados a cultura *gamer*.

Fomentar uma discussão interativa sobre corpo e corporalidades foi a proposta inicial que FHA e LO apresentaram em colaboração. A ideia era organizar um painel de telas (inicialmente pensou-se em tablets) que mostrassem imagens que tivessem como foco pedaços de corpos, por meio de fotos de partes que são comumente vistas como falhas ou imperfeições, até mesmo lidas como erros a serem corrigidos, que no caso poderiam ser cicatrizes, varizes, celulite, marcas dos mais diversos tipos e que falam sobre os corpos que saem do padrão normativo. A questão da interação ainda estava indefinida, assim como haviam questionamento sobre quais seriam as fontes para as fotos que seriam utilizadas na instalação.

Ainda que inicial, a ideia de FHA e LO também traz relações com as discussões de Levy (1994) e Light (2011). Os artistas estavam pensando em construir uma obra que se valesse das tecnologias de dispositivos móveis para exibir fotografias. O ponto (e - arte) parece fortemente conectado a esta ideia, uma vez que os artefatos foram pensados como suporte para a exibição de uma poética artística que versasse sobre o corpo e as corporalidades, assunto do qual FHA já trazia importante bagagem para a oficina-coletivo. Ainda, estariam lidando sobre as percepções corporais em relação a construção de identidade, em uma relação de esconder/mostrar, já que estariam exibindo marcas que, de forma geral, as pessoas tentam esconder (2 - obscurecer).

Pensando uma ideia de documentar os encontros e os processos de produção, SL apresentou a ideia de organizar um documentário, reunindo fotos, vídeos, áudios, depoimentos, enfim, registros diversos que servissem como resgate e documentação da oficina-coletivo. O início dos registros seria feito no encontro seguinte, conforme combinado pelo grupo.

07 de outubro de 2017

A ideia inicial deste encontro, conforme fora discutido no anterior, era desenvolver um registro em áudio ou vídeo sobre as propostas iniciais, registrando discussões dos participantes acerca de suas produções. Contudo o grupo preferiu não fazê-lo, e somente continuar uma conversa sobre suas produções e planejamentos. Algumas pessoas que ainda não haviam compartilhado suas ideias, aproveitaram este encontro para fazê-lo.

A ideia de trabalhar com os espaços da casa, na desconstrução de estereótipos, foi apresentada por FM. A proposta se relaciona com softwares de modelagem tridimensional, muito utilizados para o planejamento de plantas e espaços em projetos de design de interiores e arquitetura. O projeto pretendia questionar as normatizações dos espaços da casa, do lar, enquanto construídos em cima de estereótipos marcados de gênero e sexualidade, fortemente heteronormativos. A ideia era construir a modelagem e fazer uma posterior impressão de três quadros que mostrassem perspectivas deste ambiente. Foi trazido o nome de Richard Hamilton como uma possível referência, uma vez que o artista discutiu os “lares” em sua produção de colagens.

A articulação que FM pretende com sua obra, passa diretamente pelo seu trabalho enquanto designer de ambientes, tanto na discussão, quanto nos artefatos e tecnologias que seriam manipuladas para a sua produção. É interessante observar que a partir de Light (2011), encontram-se relacionadas as estratégias de trapacear (3 - trapacear) e iludir (4 - iludir), uma vez que FM pretende discutir os espaços da casa a partir de um deslocamento de símbolos, se aproveitando se espaços que encontra em sua prática e construindo novos significados a partir daí. Sua relação com a tecnologia e o computar se dá tanto nas esferas pessoais, quanto nas de trabalho e principalmente nesta última que FM se liga ao que discute Levy (1994) em (e - arte) (f - apropriação do computar). No caso de (f - apropriação do computar), uma vez que é sua forma de construir sua realidade de trabalho e (e - arte) ao pretender trabalhar uma poética a partir destas tecnologias.

Ainda neste encontro BR e BRR não haviam definido as ideias para seus projetos de produção, apenas identificaram alguns desejos em trabalhar colaborativamente em algum projeto usando imagens de raio-x. BG também falou sobre seu interesse em se envolver colaborativamente com a produção de SL para o

documentário da oficina-coletivo. LO e FHA resgataram sua ideia do encontro anterior e discutiram no sentido de brincar mais com as partes e pedaços do corpo, explorando ângulos mais fechados para o foco das imagens, além da distribuição das telas de forma aleatória e não ordenada, como haviam pensado anteriormente.

Pode-se perceber, a partir deste ponto, que as conexões do PAT com a proposta desta pesquisa começam a ficar mais claras. Os membros do grupo iniciaram seus processos de criação e pode-se perceber potenciais apropriações do computar nas propostas. Todos/as estão articulando seus anseios e questões pessoais, sociais e culturais para suas produções, trazendo pontos importantes no que diz respeito à tecnologia e ao computar, às artes e às temas das dissidências e situações de subalternização. Essas ideias iniciais parecem um caminho para se pensar o estranhamento do computar discutido na seção 2.5.

Alguns exemplos para esta reflexão: a obra de FM articula questões que envolvem as ferramentas de seu trabalho para seus anseios enquanto sujeito homossexual; UV mostra uma conexão com a cidade e com sua formação pessoal para articular sua produção que traz uma discussão sobre as tecnologias de comunicação, a prostituição e as situações de precariedade e abjeção que estão neste entorno; BR e BRR começam a refletir sobre formas de articular seus saberes e formações para pensar em suas poéticas; FHA e LO planejam uma obra que articula artefatos computacionais com as questões das normatizações sobre o corpo; LR, por sua vez, traz as questões sobre os jogos e seus ambientes tóxicos de fortes preconceitos e normatividades, articulando seus saberes e fazeres sobre uma cultura que também pode ser vista a partir da área de computação, ainda que com diferentes nuances e intensidades; por fim, SL e BG demonstram interesse em construir um registro sobre os acontecimento que decorrem da oficina-coletivo e seus entornos, também articulando suas experiências e formações dentro da área para tal.

4.1.9 Encontros 10, 11, 12 e 13 – Produção dos projetos 1, 2, 3 e 4 (Eixo 3)

21 de outubro de 2017

Neste encontro iniciaram-se as produções. Alguns participantes, BG, SL e GAV começaram a pensar o projeto de curadoria da exposição, refletindo inicialmente acerca de algumas ideias para aproveitar as características do espaço da Sala de Exposições da UTFPR-CT que seria utilizado. O espaço conta com paredes de vidro em todas as direções, iluminação direcional e estrutura de metal no teto para facilitar a instalação de materiais pendurados, além de ter um formato com recortes diferenciados. Discutiu-se no sentido de que o espaço seria explorado de forma que permitisse a visualização das obras de diferentes ângulos, inclusive de fora da sala por meio da parede de vidro.

Os outros integrantes do grupo deram sequência em suas ideias discutidas no encontro anterior. FM já havia começado a desenvolver o ambiente tridimensional de sua proposta, inclusive já adicionando objetos e texturas. UV ajudou FM em algumas decisões sobre sua produção, colaborando na escolha de objetos e imagens que seriam colocadas no espaço que estava sendo modelado.

UV também comentou sobre as dificuldades que estava encontrando para entrar em contato com as pessoas dos cartões, uma vez que os números são de centrais e não permitem contato direto com as pessoas das fotos dos cartões. Além disso, a construção da roupa com a colagem dos cartões de visita começou a se mostrar outro problema devido aos materiais dos cartões ser de um papel não muito resistente. Dessa forma UV começou a repensar sua abordagem e ainda não havia encontrado uma direção específica para sua produção.

BRR e BR discutiram a possibilidade de montar uma instalação que utilizasse de placas de raio-x, luzes e sensores para brincar com uma ideia de esconder e revelar imagens ou objetos conforme a aproximação de pessoas. A discussão conceitual que eles iniciaram dizia respeito a ideia de que este tipo de imagem lembra às pessoas que por trás de construções socioculturais todos são muito similares, constituídos pelos mesmos elementos. As ideias de BR e BRR remetem a ideia de esquecer (1 - esquecer) e obscurecer (2 - obscurecer) em Light (2011), uma vez que, ao remeter às imagens de raio-x, lembra sobre a construção de identidades, grupos, classes e brinca com a possibilidade de esquecer e esconder coisas conforme as pessoas constroem maneiras de serem vistas. Ainda, BRR pretende articular os saberes construídos em sua formação como forma de construir sua poética.

28 de outubro de 2017

Neste encontro, o foco nas produções se manteve, ainda que poucos estivessem presentes (BR, BG, UV, LO). UV falou sobre a nova abordagem que estava pensando para sua produção. Agora o foco seria uma vídeo performance gravada e não mais em espaço público. A ideia seria montar espetos de “churrasquinho”, como os vendidos pela rua, com os cartões de visita coletados pela cidade. Seriam gravados diferentes takes, um da montagem dos espetinhos, outro temperando-os e na sequência mastigando-os, numa espécie de recriação do que compreendemos como o ato de fazer um churrasco. Assim seria possível desenvolver uma edição neste sentido, dentro da linguagem de vídeo performance.

Utilizou-se parte do tempo do encontro para fazer um breve reconhecimento sobre o espaço onde a exposição ocorreria. Os membros presentes foram até a sala, identificaram e fizeram anotações sobre o espaço, as tomadas, as luzes, as portas, as estruturas para amarração de objetos, informações que seriam usadas para continuação do processo de curadoria.

11 de novembro de 2017

No encontro de número 12, os presentes discutiram sobre o ponto no qual se encontrava a produção de suas obras. BRR e BR já haviam definido que construiriam um quadro que por meio de sensoriamento deveria acender e apagar conforme a aproximação das pessoas, sendo que em um primeiro plano estariam imagens de raio-x e atrás outras imagens ainda não definidas que trariam para o contexto contrastes no sentido de valorizar o fato da igualdade para pessoas dissidentes e em situação de invisibilização social, enquanto seres humanos, relacionado a ideia de que por trás dos estereótipos, temos muito em comum, neste caso o que as imagens de raio-x exibiriam. Durante o encontro BR e BRR fizeram alguns testes com papel manteiga, folhas de ofício e algumas luzes para estudar as possibilidades destes materiais serem utilizados em sua produção, mas ainda não haviam encontrado a opção ideal.

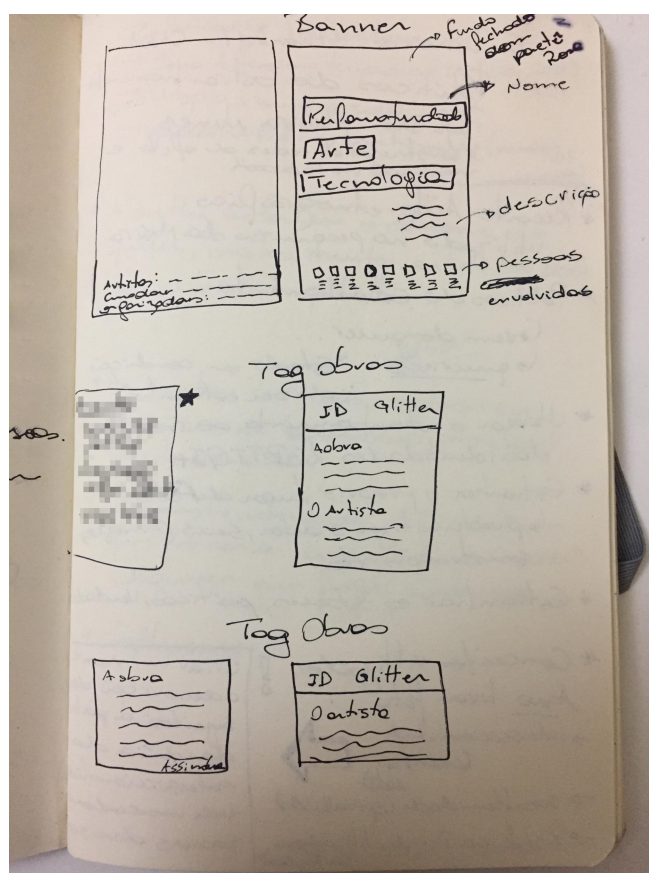
FM expôs o ponto no qual se encontrava com sua produção, que agora já apresentava mais elementos inseridos no ambiente, além de um amadurecimento no

sentido das discussões que pretendia construir com sua obra. Estava indeciso em relação a uma das paredes do ambiente, mas gostaria de exibir imagens que falassem sobre violências motivadas por homofobia e transfobia. Também estava indeciso acerca do tratamento que daria para os avatares inseridos na cena, sendo que poderia deixá-los vestidos ou sem roupa, realçando a nudez e os órgãos genitais conforme a decisão a ser tomada.

Algumas questões relacionadas a curadoria também foram tratadas pelo grupo. Discutindo a necessidade de criação de um evento no Facebook, além de iniciar o planejamento dos materiais gráficos que seriam desenvolvidos, como o *banner* e as *tags* utilizadas para apresentar as obras e os artistas, os esboços montados no encontro são mostrados na Figura 9. A imagem é do diário de anotações, utilizado constantemente durante os encontros, conforme discutido no Capítulo 2.

Na Figura 9, pode ser visto o esboço do banner (na parte superior) e das *tags* das obras (na parte inferior). A ideia era de que o banner fosse composto da imagem de fundo da identidade visual, que pode ser vista no Apêndice B com alguns escritos descrevendo a exposição juntamente aos artistas envolvidos na oficina-coletivo. As *tags* seguiriam a mesma direção, com uma pequena descrição da obra (dada pela ou pelo artista) e da ou do artista.

Figura 9. Rascunhos da construção do banner e *tags* feitas no diário



Fonte: do autor

Foi definido um calendário para os dias da exposição, sendo que consistia de:

- 02 de dezembro – montagem da exposição
- 04 de dezembro – abertura e debate
- 05 de dezembro – continuação das atividades
- 06 de dezembro – encerramento

Com estas questões definidas, foi iniciado o trâmite com a instituição para a reserva do espaço da Sala de Exposições.

18 de novembro de 2017

Neste encontro algumas obras já apresentavam pontos finalizados e foram mostradas para o grupo. UV apresentou sua vídeo performance que já havia sido gravada e estava em processo de pré-edição. Todos assistiram e fizeram comentários e deram ideias para o fechamento da edição. UV explicou a maneira como pretendia montar a instalação para a exibição do vídeo, utilizando um tecido

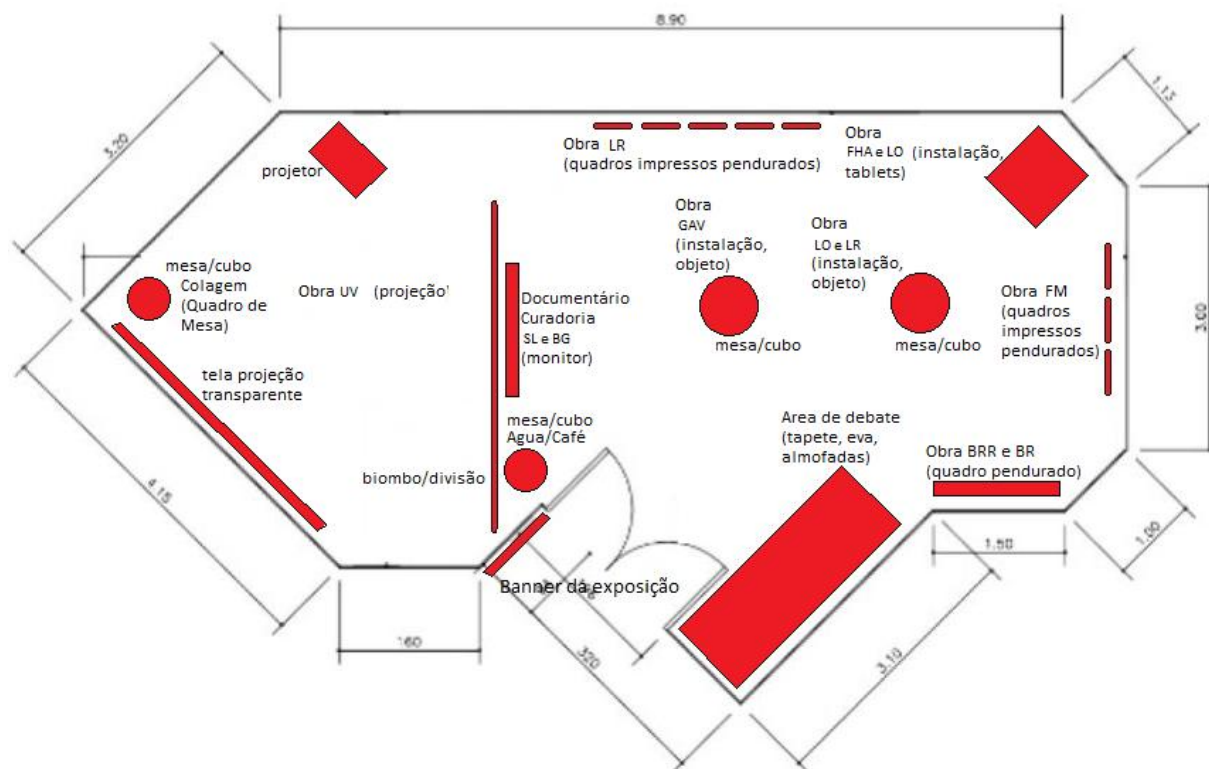
fino de voal no qual o vídeo seria projetado, de modo que o vídeo passaria para o fundo, atrás do tecido. Para ficar junto a exibição, UV montou uma peça com uma colagens dos cartões utilizados na performance, intercalando folhetos de supermercados e açougues às imagens das prostitutas e profissionais do sexo.

LR mostrou algumas das imagens que estava editando para sua obra. Eram personagens famosos de jogos de videogame. A artista focou sua produção na proposta de manipular as imagens digitais, invertendo os estereótipos de marcadores de gênero presentes nas imagens e que são muito comuns na indústria de jogos. Também buscou trazer outros questionamentos relacionados a raça e etnia, por exemplo, manipulando as feições e roupas das e dos personagens nesse sentido. Para a exposição as imagens deveriam ser impressas e emolduradas.

Conforme discutido anteriormente nas ideias iniciais de LR (seção 4.1.8) pretendia discutir o discurso de ódio existente no entorno do jogar. LO resolveu se juntar a LR para colaborar na montagem de uma instalação com a proposta de discutir justamente o discurso de ódio presente na cultura dos jogos. A partir disso, foi impresso um controle digital que ficaria imerso em um gel viscoso misturado a comentários de ódio coletados em *posts* do Facebook. Neste momento o controle já havia sido impresso utilizando a impressora 3D do PET-CoCE, os prints estavam separados e estudava-se a maneira de manipular e unir o gel aos demais elementos.

Quanto ao processo de curadoria da exposição, BG, SL e LO já haviam preparado uma planta baixa pensando na utilização do espaço e na disposição das obras. O espaço da Sala de Exposições foi construído digitalmente para o planejamento e pode ser observado na Figura 10. A utilização do espaço foi pensada no sentido de articular uma valorização do espaço e das obras, uma vez que tudo poderia ser visto do entorno e de fora da sala devido a todas as paredes serem de vidro.

Figura 10. Planta baixa da disposição das obras no espaço



Fonte: do autor

Decidiu-se que logo na entrada ficaria o banner de apresentação da exposição, montado a partir da identidade visual e de textos elaborados pelo grupo. Também próximo da porta ficaria um espaço livre, de convivência, onde ocorreria a abertura da exposição e os debates com os artistas, mas que também pretendia fomentar conversas, debates e discussões entre os presentes e visitantes da exposição. Na sequência, algumas instalações ficariam centralizadas, permitindo aos visitantes contorná-las, tendo uma melhor visualização. Algumas seriam propositalmente voltadas para o lado de fora, como um convite à interação e à visita.

Os quadros ficariam próximos as paredes, pendurados pela estrutura do teto com fios transparentes. A vídeo performance teria a projeção organizada como uma instalação e ficaria em um espaço específico onde o tecido e o vidro da parede permitiriam que a projeção os ultrapassasse e ocupasse um espaço no chão do pátio da universidade, por onde há circulação de pessoas. Junto a projeção, como parte de toda a instalação, ficaria a colagem também desenvolvida pelo artista.

O vídeo documentário da obra, desenvolvido pela curadoria, seria exibido em um monitor próximo a área de convivência e fomentaria as discussões no entorno das obras, dos encontros do grupo e de seus objetivos enquanto coletivo.

Durante o processo de produção das obras, puderam-se perceber mais claramente as apropriações do computar por parte dos membros do grupo. Cada obra, em seus processos, passa por uma discussão que pode ser relacionada com as tecnologias e o computar de alguma forma. Isso pode ser percebido no decorrer dos relatos do processo de criação. Cada membro trouxe suas bagagens, seus saberes e fazeres para uma articulação junto às temáticas que desejava discutir, como é o caso de FM, BRR, LR, FHA, LO, UV e as ferramentas que utilizam em seu trabalho. Em cada poética construída é possível perceber estas relações e elas são descritas com mais detalhe na seção que segue (seção 4.2).

A utilização do espaço do PET-CoCE também pode ser analisado aqui a partir destas perspectivas, compreendida enquanto lab de criação para suporte aos anseios da oficina-coletivo, seus saberes, fazeres e querereres. A montagem desta sala foi pensada desde o princípio de forma a ser dinâmica no quesito de organização do espaço e utilização. Estão presentes mesas e cadeiras móveis e que permitem uma modificação rápida sempre que for necessário. Os artefatos presentes também deram importante suporte para o grupo, como ocorreu com a utilização dos computadores, notebooks, tablets, câmera, projetores, por exemplo, além da impressora 3D para a produção da obra de LO e LR. Os artefatos foram utilizados tanto no decorrer dos encontros, como suporte para que estes ocorressem, quanto na produção das obras, como foi o caso da captação e da edição da vídeo performance de UV; dos testes desenvolvidos por BR e BRR para sua obra e das etapas futuras por meio do uso de placas de Arduino e sensores; da manipulação dos tablets para a proposta de LO e FHA; dos computadores e softwares de edição de imagem utilizados na proposta de LR; e do uso dos tablets e notebook para a prática de Glitch Art.

Nesse sentido, percebe-se que as questões das dissidências, abordadas a partir das obras e poéticas construídas pelas e pelos artistas do grupo estiveram presentes no decorrer dos encontros por meio das discussões e demandas que iam sendo trazidas pelo grupo e que passaram a se concretizar a partir do processo de apropriação das tecnologias e da sala por meio da produção das obras. Ao olhar

para haqueerização, proposta na seção 3.1 a partir de Light (2011) e Levy (1994), algumas relações podem ser construídas aqui. A utilização de ferramentas e informações abertas, algumas gratuitas outras open source, faz parte da construção de diversas obras. Na edição de imagens e vídeos em UV, dos modelos tridimensionais de FM, nos tablets utilizados por LO e FHA, no microprocessados e sensores utilizados por BR e BRR, na impressora tridimensional e no modelo utilizado por LO e LR. Se fortalece assim as discussões neste sentido em (a - acesso) e (b - informação livre).

Todas as e os artistas, de alguma forma, acionam as ideias discutidas em (e - arte) para a construção de suas poéticas. Compreendem nas ferramentas tecnológicas e no computar formas de experimentações estéticas e conceituais para suas produções. LR e LO são as pessoas que mais claramente estão manipulando sua obra a partir do que se discute em (d - identidade Hacker), uma vez que exploram espaços dos universos dos jogos para discuti-los e construir uma crítica sobre estes e suas normatividades. Já em relação a (f - apropriação do computar) é possível perceber na maioria das articulações das e dos artistas uma manipulação de ferramentas das quais já possuem certa familiaridade na elaboração de seus trabalhos, algo que remete a ideia de uma abordagem que se constrói a partir de fazeres e saberes que os constituem enquanto sujeitos e ainda articulam seus saberes para a concretude.

Os processos de estranhamento que Light (2011) traz também se fazem presentes, principalmente ao perceber tais tecnologias sendo articuladas para questões que são ligadas às dissidências de gênero e sexualidade. As estratégias de Light (2011) podem ser percebidas, por exemplo, nas abordagens de LR e LO, ao manipular construções no entorno de uma cultura normativa. Trapacear (3 - trapacear) e iludir (4 - iludir) são percebidas aqui nesta perspectiva, principalmente na manipulação que LR vem construindo em cima de ícones ligados ao mundo dos jogos. Esquecer (1 - esquecer) e obscurecer (2 - obscurecer) podem ser percebidas na abordagem de FM e nas colaborações entre FHA e LO, BR e BRR, por exemplo, uma vez que estes estão manipulando percepções que as pessoas possuem sobre si mesmas e que estão ligadas a suas construções identitárias.

Os encontros onde foram discutidas temáticas mais teóricas fomentaram os valores de abertura e participação pensados desde o início e que acabaram por

influenciar nas vivências que ocorreram durante a fase de produção. A computação a partir das dissidências e da diferença, neste caso, demonstrou estar acontecendo dentro das perspectivas que esta proposta discute: por meio de um espaço de criação/lab, explorando perspectivas artísticas, a partir de demandas sociais, compreendendo o computar em distintas esferas de apropriação.

4.1.10 Encontro 14 e 15 – Organização da Socialização 1 e 2 (Eixo 4)

25 de novembro de 2017

No dia anterior a este encontro (24 de novembro de 2017) houve um questionamento da instituição sobre o teor da exposição a ser realizada pelo coletivo. Isso ocorreu após a entrega do requerimento como pedido de reserva da Sala de Exposições. O grupo, no dia seguinte, debateu sobre a necessidade ou não de responder a este questionamento. Ocorreu uma conversa que levantou diferentes possibilidades e estratégias: uma delas seria organizar um dossiê das obras e apresentar frente a instituição; a segunda seria procurar um novo espaço para a exposição; e por fim, deixar de lado a exposição momentaneamente e organizar uma mesa de debates como forma de apresentar a oficina-coletivo e as produções à comunidade. Após um longo debate neste sentido, a última opção acabou sendo a escolhida.

Este acontecimento faz lembrar das discussões de Levy (1994) acerca das burocracias, das instituições e do medo de descentralização (c - descentralização). Os acontecimentos que estavam ocorrendo no Brasil à época da oficina trouxeram a tona diversos sinais de alerta, principalmente para as instituições, mas também para as e os envolvidos com a oficina-coletivo. Os ataques à eventos ligados às perspectivas Queer, como o Queermuseu, por exemplo, ou até mesmo que traziam perspectivas mais progressistas não necessariamente ligadas ao Queer estavam sob forte vigilância de grupos conservadores. Foi se construindo, assim, um cenário polarizado, com fortes atritos de visões e que fomentaram situações de violência, como foi o caso das ocupações estudantis que ocorreram em 2016 e tiveram a

cidade de Curitiba e o estado do Paraná como centralizadores⁷⁵. A partir deste cenário que vinha se construindo nos últimos anos, e que inclusive se intensifica posteriormente, que os meios burocráticos fazem com que as centralizações institucionais prevaleçam, inclusive como forma de proteção. Proteção esta que também se liga a uma perspectiva de poder. Assim, o grupo decidiu mudar sua estratégia de ação, inclusive pelo medo de ter seus trabalhos atacados, descontextualizados e colocados a partir das perspectivas dos discursos de ódio.

Após a decisão, as articulações neste sentido foram rapidamente feitas pelo grupo, naquele mesmo dia. Decidiu-se criar um evento no Facebook para divulgar a mesa de debates, além de um novo banner específico para a mesa (Apêndice C). A mesa de debate foi vista como a melhor opção, uma vez que permitia maior controle sobre a divulgação e as pessoas que circulariam pelo espaço, além de fomentar um maior espaço para discussão, expandindo o modelo adotado durante os encontros da oficina-coletivo. Para que esta decisão fosse tomada, também esteve presente nas discussões o que seria perdido com uma mudança de formato. A principal foi a perda da dinamicidade que a exposição traria, com a circulação livre das pessoas, sem haver uma formatação de espaço-tempo mais rígida, trazida pela mesa de debates, o que inclusive influenciaria nas interpretações e percepções que as pessoas construiriam acerca das obras.

Decidiu-se que a Mesa de Debate PAT ocorreria dia 4 de dezembro, dia que seria a abertura da exposição, com início às 19h. Em relação à organização das falas da mesa, o grupo discutiu pelo seguinte roteiro:

- Como surgiu e aconteceu a PAT (contextualização inicial)?
- O que foi discutido nos encontros?
- Quem são os artistas?
- Quais são as obras?

⁷⁵ As ocupações de escolas ocorreram no ano de 2016 e tiveram grande repercussão nacional. O movimento chamado de Primavera Secundarista reivindicava contra PEC do governo que definia um teto para os gastos públicos e também contra as Medidas Provisórias que estabeleceram mudanças no ensino médio, como pode ser visto no link <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/24/politica/1477327658_698523.html>. O Paraná foi um dos estados onde o movimento ganhou mais força, com mais de 800 escolas ocupadas, como pode ser visto no link <<http://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2016/10/estudantes-dizem-que-820-escolas-estao-ocupadas-no-parana.html>>. A UTFPR-CT foi um dos espaços ocupados e onde houveram conflitos, como pode ser visto no link <<http://g1.globo.com/pr/parana/educacao/noticia/2016/11/estudantes-ocupam-campus-da-utfpr-em-curitiba.html>>

- Como foi planejada a exposição e curadoria?

Por fim, todos compreenderam era necessário encontrar este meio termo, para que ainda fosse possível exibir e socializar as produções, fomentando o debate que o grupo pretendia desde seus primeiros encontros. Durante a semana as apresentações seriam montadas e organizadas, sendo que LO ficou responsável pela centralização desta construção, que ainda assim, seria coletiva, para que no encontro seguinte somente fossem feitos ajustes finais antes da mesa de debates.

02 de dezembro de 2017

O decorrer da semana foi de articulação da Mesa de Debates PAT. Várias mensagens e e-mails foram trocados neste sentido e um documento colaborativo foi criado, no qual seria dado corpo a apresentação e as discussões. LO organizou este documento coletando materiais com os demais participantes.

No encontro houve apenas uma explanação do que já havia sido preparado, algumas indicações de mudanças e a inserção de materiais de algumas obras que ainda não estavam presentes. Mais uma vez as redes sociais e os aplicativos de mensagens e de construção colaborativa foram importantes ferramentas para articulação do grupo. Ainda que houvesse este último encontro para fechamento dos trabalhos, o grupo se articulou constantemente sem necessariamente precisar se reunir em um espaço físico para poder dar continuidade aos seus trabalhos.

4.1.11 Socialização – Mesa de Debates PAT (Eixo 4)

04 de novembro de 2017

Conforme discutido anteriormente, a Mesa de Debates PAT foi organizada como forma de socializar as produções da oficina-coletivo e suas atividades durante o semestre. Além das obras, tentou-se abordar também as maneiras pelas quais o grupo se constituiu e construiu suas discussões, sendo este o momento inicial da mesa.

As temáticas dos encontros que foram percorridas nas subseções anteriores deste Capítulo 4 foram brevemente apresentadas, dando espaço a uma conversa

entre os participantes presentes e recordando dos assuntos abordados e das discussões que foram levantadas. Deixou-se claro desde o princípio que intervenções de quem assistia a mesa eram muito bem vindas e desejadas pelo grupo e poderiam ser feitas no decorrer da conversa de toda a mesa. Mesmo assim poucas intervenções foram feitas até o final do encontro.

Na sequência foi apresentado um panorama geral dos artistas com cada um explicando suas motivações ao se envolver com a PAT, trazendo também as temáticas que lhes eram importantes. Esta fala já deu o gancho para que cada um apresentasse suas obras e contextualizando-as a partir de suas percepções, caminhos, saberes e querereres presentes na construção dos conceitos e produções. FM iniciou as falas, trouxe um pouco do que pretendia com sua obra “Lar Doce Lar” (seção 4.2.1), relacionando-a com sua formação, seu trabalho e suas vivências enquanto sujeito homossexual. Na sequência LR falou sobre a sua abordagem que intercalou suas pesquisas na pós-graduação, sua formação em design e suas vivências enquanto mulher jogadora para a produção de “Games para Quem?” (seção 4.2.2).

Após, BRR e BR explicaram suas ideias para a sua obra (seção 4.2.3), seus processos de produção e as articulações entre suas formações e a proposta, também explicando alguns testes desenvolvidos até a data da Mesa de Debates e os caminhos que ainda pretendiam percorrer para esta produção. Por sua vez, UV apresentou sua vídeo performance, contextualizando-a com as observações que faz pela cidade e as articulações que existem, neste caso com sua formação em cinema, resultando na sua obra (seção 4.2.4). FHA e LO, então, apresentaram seus conceitos no entorno de “@oquetemarca” (seção 4.2.5), salientando os pontos principais e também trazendo as suas formações e interesses para esta produção, como o caso da interação e da construção de uma rede de discussão, acolhimento e pertencimento acerca das normatividades do corpo.

Mais uma vez LR apresenta outra de suas obras, agora em colaboração com LO, chamada de “Controle Tóxico” (seção 4.2.6). Ambos esclareceram que gostariam de trazer o foco para os discursos violentos e de ódio que estão presentes no entorno do jogar, em uma proposta um pouco diferente da anterior de LR. As artistas SL e BG, encerram este momento de apresentações, discutindo acerca da maneira como pensaram a edição de um vídeo arte documentário chamado

“PAT.doc” (seção 4.2.7), no qual apresentariam as construções pelas quais o grupo passou, suas percepções, objetivos e vivências. As obras estarão descritas com maior detalhamento na seção 4.2.

As apresentações ocorreram com algumas intervenções, principalmente das e dos artistas que compunham a mesa, no sentido de problematizar as temáticas de cada obra, trazendo ideias, contextos e vivências para quem estava presente. A vídeo performance de UV, por exemplo, despertou comoção no artista enquanto este a contextualizava, o que demonstrou que existe uma forte ligação dele com as temáticas envolvidas em sua produção.

Após a contextualização das obras pelos artistas houve a apresentação do projeto curatorial desenvolvido por BG, SL em colaboração com LO. O projeto curatorial está descrito com maiores detalhes na seção 4.1.9, mas destacou-se o fato de ter sido pensada a exposição enquanto um espaço fomentador de diálogos, conversas, debates e circulação de ideias que ocorreriam no entorno das obras, não só simbolicamente, mas fisicamente. Como a exposição não se concretizou, o grupo tentou trazer um pouco desta ideia para a Mesa de Debates, ainda que compreendendo as limitações que este formato trazia.

A partir deste ponto, as intervenções dos presentes começaram a aumentar, iniciando com falas que comentaram as obras. Discutiu-se sobre a importância de espaços como este nas universidades e também na sociedade de uma maneira mais ampla. O uso da arte e da tecnologia como ferramentas de engajamento foi citado como um importante caminho na busca por tomada de espaço, lembrando as discussões acerca do ativismo presentes no início do Capítulo 4, além da construção de poéticas e narrativas dissidentes que não necessariamente estão ocupando os espaços que em geral são reservados para as normatividades socioculturais. Também foi levantada a questão da importância da experimentação para os processos artísticos, o que ocorreu no decorrer dos encontros, mesmo que tenha sido dado considerável espaço para as discussões teóricas, pontuando-se que esta foi uma demanda do próprio grupo. Neste sentido apontou-se a possibilidade de repensar as articulações e formatações construídas pelo grupo para reuniões e encontros futuros.

Alguns dos presentes eram pessoas que estavam nos primeiros encontros, mas não continuaram envolvidos diretamente com a oficina-coletivo no restante do

semestre. A partir disso, levantou-se a questão desta evasão e discutiu-se algumas razões para tal. Algumas razões apontadas foram o horário complicado para algumas pessoas, além da longa duração dos encontros, de mais de 4 meses. Falou-se também sobre a importância da manutenção da rede formada a partir do PAT para que sejam pensadas ações futuras e novas articulações para o grupo. Foi citada a importância da página no Facebook, enquanto divulgadora do grupo e de materiais e da utilização do aplicativo de troca de mensagens Whatsapp, importante espaço de discussão, articulação e divulgação de materiais e informações internas ao grupo.

O grupo se mostrou bastante animado pela receptividade positiva dos presentes em relação ao trabalho desenvolvido no decorrer dos encontros. Os pontos levantados durante a mesa foram vistos como importantes para as futuras articulações e demandas que pudessem vir a surgir no entorno da PAT.

Apresentar as produções e os caminhos pelos quais o grupo passou foi um importante momento para compreensão de questões relacionadas a esta pesquisa. Várias percepções foram surgindo deste momento, como, por exemplo, a importância do grupo de conversa no aplicativo de mensagens para a formação da rede que permitiu ao PAT se articular enquanto coletivo. Foi a partir deste grupo que algumas demandas de discussões, como foi o caso do Queermuseu, surgiram, foram preparadas e trazidas para os encontros.

Durante este processo de reflexão decorrido da Mesa de Debates, foram percebidas também limitações acerca das ações do grupo. A experimentação artística, de técnicas e processos, acabou ocupando um espaço de tempo menor do que o previsto, trazendo desdobramentos nos resultados que o grupo almejava, mesmo que estas tenham sido decisões do próprio grupo no que diz respeito a condução dos encontros e ao ponto em que se desejava chegar durante todo este processo. O fato de a exposição ter ficado para outro momento também foi uma questão importante, que trouxe certo desânimo para a finalização das produções, mas que o grupo apontou como desejo de ser trabalhado com mais cuidado e preparação com o decorrer do tempo.

A amplitude de alcance dos envolvidos também parece ser, de certa forma, limitada, principalmente a um primeiro olhar. Diz-se limitada no sentido de que todos os envolvidos já possuem certo contato com discussões acadêmicas, circulam por

espaços universitários, se encontram em uma faixa etária similar e também possuem padrão econômico e social semelhante. Estas questões, não necessariamente, limitaram as discussões e os desdobramentos da oficina-coletivo, ainda que entende-se que quanto maior a diversidade de vivências, mais rica seriam as construções do grupo.

Sem dúvida o fato de já existir certo alinhamento de percepções dos envolvidos com as questões das dissidências, além de alinhamentos teóricos, foi um importante fator no sentido de não haverem tantos atritos internos. Estas construções também demonstram que ainda existe um distanciamento entre a universidade e muitos setores da sociedade no que diz respeito às discussões acadêmicas e suas produções. Distanciamento este que também é percebido em relação às discussões sobre a arte, em especial a arte contemporânea. A oficina-coletivo também é um reflexo desta realidade e é interessante notar que conversas neste sentido estiveram presentes nos encontros do grupo.

O espaço no qual o grupo se desenvolveu pode ser compreendido dentro da perspectiva que Fonseca (2014) discute sobre os *labs*, uma vez que foi a partir do que pode ser compreendido como um “espaço em branco” (as salas do PET-CoCE), a partir de iniciativas e desejos diversos (as demandas dos envolvidos), que o grupo se construiu enquanto espaço para discutir suas questões e construir suas narrativas artísticas-tecnológicas como forma de promover discussões, debates e estranhamento às vistas desconstruções de normatividades e hierarquizações socioculturais de grupos e pessoas que fogem às normatividades.

Ao relacionar as tecnologias computacionais com as questões trazidas pelas perspectivas dissidentes, foi construído um espaço onde articularam-se os saberes, fazeres e quererem de alguns sujeitos que percebem suas pautas enquanto dissidências. Estas construções passam por suas identidades e posições que ocupam na sociedade e acabam por influenciar na forma como articulam seus computadores, neste caso para a construção de suas obras. Por meio deste processo de estranhamento ligado ao computar, narrativas e poéticas destas diferenças foram construídas e estão discutidas com maior profundidade na seção 4.2 a seguir, onde são apresentadas as obras desenvolvidas pelo grupo.

4.2 As Obras



“A Neon Mona Lisa with a digital gaze and a photoshopped consciousness”

Sem Título (2018)

Colaboração entre Eli Rezkallah e Signe Pierce para a Marzook⁷⁶

Foram sete as produções decorrentes da oficina-coletivo, as quais estão apresentadas nas subseções que seguem. De forma a acentuar e dar destaque às poéticas construídas pelas e pelos artistas, as seções iniciam com um texto escrito por estes, seguidos de imagens relacionadas às poéticas e às obras. Na sequência é trazida uma análise das relações de cada produção com o grupo e com as discussões desta pesquisa.

Algumas considerações que relacionam as obras às categorias de análise trabalhadas anteriormente são trazidas no decorrer do texto por meio dos indicadores que foram utilizados na seção 3.1. Desta forma busca-se o percurso que conecta as obras ao processo de haqueerização, compreendendo as relações entre as categorias de Light (2011) e os tópicos da ética Hacker discutidos por Levy (1994).

A partir desta discussão será possível perceber a existência de uma complexa relação entre as obras e as categorias discutidas na seção 3.1, sendo que nem todas as categorias se aplicam na discussão de todas as obras e, em alguns casos, podem se repetir para discutir diferentes aspectos de uma mesma obra. A trama

⁷⁶ O ensaio completo, os conceitos e o processo de produção discutido pelas autoras podem ser acessados no link <<http://www.elirezkallah.com/eli-rezkallah-x-signe-pierce-for-marzook>>

construída por esta análise está discorrida no decorrer das subseções que seguem e se apresenta consolidada na subseção 4.3 (Figura 28). Inclusive, para cada obra, são apresentadas as tramas específicas ao fim de cada seção onde a obra está descrita e debatida.

4.2.1 Lar Doce Lar – FM, 2017

“A obra é baseada na desconstrução dos espaços e um estudo sobre o que é permitido ou não adentrar o lar da ‘família tradicional brasileira’. O objetivo era ser bem literal e empregar ao ambiente tridimensional símbolos de lutas sociais, violência contra comunidade LGBT e até mesmo a figura de uma mulher negra sem a definição correta se esta é transgênero ou não. Usando cores fortes e buscando muitas referências, deixando o espaço de certa forma poluído, o objetivo não era criar um espaço agradável, mesmo que tenha sido levado em conta fatores estéticos em sua composição, mas sim em unir esses símbolos em um ambiente pequeno, claustrofóbico e de certa forma bagunçado.”
FM, 2017.

Figura 11. Imagens da obra de FM



Fontes: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Obra de FM (2017).

FM contextualiza sua produção explicando a busca por uma desconstrução dos espaços da casa. Ele explica que este espaço construído em sua obra foi pensado para ser bagunçado e claustrofóbico, com muitas referências, inclusive algumas que trazem a luta dos movimentos LGBTTTQIA+, como pode ser visto na Figura 11. Por exemplo, a parede com a bandeira do movimento e que está decorada com manchetes de violências sofridas por pessoas destes grupos, o sofá e o centro da sala remetendo a bandeira brasileira junto a uma cadeira vermelha que lembra o sangue de violências e mortes em contraste a um céu com pássaros brancos que trazem ideais a serem buscados.

Neste sentido, todo o simbolismo que o artista manipula em elementos como, por exemplo, nas notícias ligadas a LGBTfobia ou no sangue na bandeira, remetem às cargas, medos, desesperanças que pessoas LGBTTTQIA+ carregam em seu cotidiano, mas que, ainda assim, encontram formas de construir suas vidas e seus afetos com esperança e utopias de um mundo melhor, o que é trazido no teto e nos pássaros. Tais questões estão fortemente presentes na construção das identidades LGBTTTQIA+, e é quando as pessoas decidem mostrar ou esconder fatos, reflexões, percepções sobre si e sobre os outros como em (2 - obscurecer), que estas situações passam também pelos processos de apropriação de tecnologias e de computadores como forma de articulação ativista.

A obra de FM foi desenvolvida utilizando softwares de modelagem tridimensional, no caso o Sketchup, que apresenta diferentes tipos de licença, dentre as quais há uma aberta para uso não comercial. As ideias sobre as licenças de software e de informação, discutidas em (a - acesso) e (b - informação livre), são tensionadas neste ponto. Ainda que não sejam licenças abertas e apenas possuem uma licença especial para usos não comerciais, o software é convertido em ferramenta para a criação artística e retirado de sua finalidade principal de uso comercial. Ferramentas deste tipo são comuns ao cotidiano de FM, o que neste caso remete a ideia tratada em (f - apropriação do computar), uma vez que é a partir delas que o artista manipula e concretiza parte de seu trabalho e de seus fazeres. E é também desta forma que o artista constrói o conceito de sua obra, se conectando ao ponto (e - arte) discutido por Levy (1994).

Acerca das discussões referentes à haqueerização (seção 3.1), vale pontuar as relações que são percebidas a partir do trabalho de FM. Como já apontado anteriormente (seção 4.1.8), algumas estratégias, como trapacear (3 - trapacear) e iludir (4 - iludir), estão relacionadas principalmente no fato de o artista buscar, a partir de brechas que encontra na sua prática, construir uma poética que se aproveita destas brechas e as procura também nos estereótipos para que então possa tentar subvertê-las a partir de sua proposta. Neste caso, ao adicionar ao ambiente elementos que parecem exageradamente fora de contexto, ele se apropria deste espaço para discutir os porquês de determinadas convenções serem seguidas quando se pensa nos espaços da casa e como estas convenções advêm de uma sociedade heterocentrada.

O artista também aciona exageros e clichês, como os mictórios em uma das paredes, o que faz lembrar de hierarquizações internas aos próprios movimentos sociais. Estes pontos são usados como forma de demonstrar que estas centralidades e estereotipações construídas na performatividade podem cristalizar as visões acerca das possibilidades, dos lugares outros e das utopias, que neste caso se relacionam aos espaços domésticos e delimitam o que pode ou não ser feito nestes contextos e as formas de viver e ser.

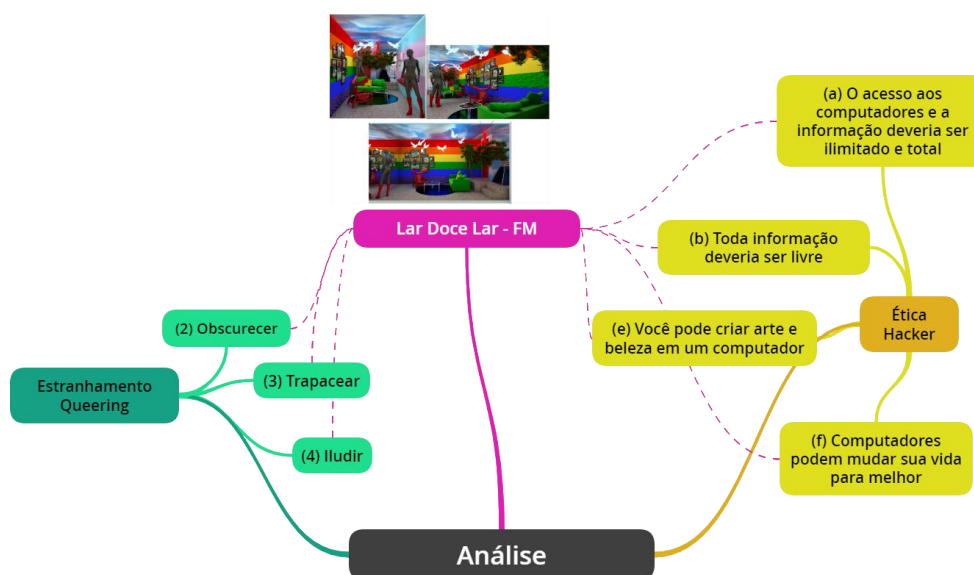
A percepção do espaço da casa enquanto político, reflexo das lutas sociais e que pode ser compreendido enquanto tecnologia ou como resultado de suas tramas, constrói importantes conexões entre as discussões do artista e a proposta do grupo. Da mesma forma, este espaço, compreendido a partir da construção de identidade que é de cada sujeito, carrega formas de ver o mundo, o que acontece por meio de agendas, anseios, lutas, alegrias, sofrimentos, diversões que são próprias a cada pessoa. Ao se apropriar de artefatos utilizados pelas indústrias da arquitetura e da decoração na qual atua, principalmente a modelagem tridimensional, para construir e povoar o espaço com temas que lhe são importantes, o artista demonstra que as esferas do pessoal e do profissional, em seu caso, estão intrinsecamente conectadas. Seu trabalho tem forte apelo simbólico e visual, caminhos que o artista escolheu percorrer como forma de discutir assuntos caros para si e para diversas comunidades, inclusive ultrapassando suas vivências.

FM buscou discutir, enquanto sujeito homossexual, maneiras de construir pontes entre seus mundos e, ao fazê-lo, encontra perspectivas de ruptura ao:

- Abordar os estereótipos dos espaços da casa e deslocá-los, explorando suas brechas e manipulá-las (3 - trapacear) a partir de seus próprios ativismos;
- Trazer questionamentos voltando suas lentes para a centralidade da heteronormatividade que existe nestes espaços e aos valores que os circundam. É com escolhas fortes de cor, de símbolos, de elementos como o mictório, inesperados em espaços da casa, que esta perspectiva é explorada e novos significados são propostos e construídos (4 - iludir);
- Trazer à tona, ainda na esfera da heteronormatividade, a questão dos relacionamentos, uniões e casamentos LGBTTTQIA+ frente a sociedade heterocentrada e que tem dificuldades em lidar com a homoafetividade ou outras formas de relacionar que não sejam ligadas a uma ideia de “família tradicional” constituída por pai (homem cisgênero), mãe (mulher cisgênera) e filhos dividindo um lar;
- E, ainda, discutir onde se pode atuar enquanto pessoa LGBTTTQIA+. Não somente atuar, mas sim atuar afirmando-se enquanto sujeito homossexual assumido e aberto sobre suas relações, trazendo seus saberes para a desestabilização de estruturas normativas que mantém estas pessoas de fora de determinadas áreas. Sua obra também fala da divisão, e em alguns casos segregação, que existe na ideia de um trabalho que ocorre de forma descolada do restante da vida, em esferas que muitas vezes não se conectam, algo que é discutido por Himanen (2003) dentro da da ética Hacker e pode ser percebido em Levy (1994) em (f - apropriação do computar).

A partir desta discussão sobre a obra de FM, foi construído o mapa mental mostrado na Figura 12. O mapa mostra uma trama entre as categorias de análise e a obra, demonstrando as conexões que existem e que foram trazidas no decorrer do texto.

Figura 12. Trama de análise da obra Lar Doce Lar



Fonte: do autor

Como foi discutido nesta seção, a produção de FM traz muito do que se debateu no decorrer dos encontros do grupo. O tema das subalternidades e das relações entre identidade e diferença, no que diz respeito a gênero e a sexualidade está claramente presente, além de ser uma produção que abraça o computar e que se constrói pelos fazeres, saberes e querereres do artista a partir do seu próprio trabalho.

4.2.2 Games para Quem? – LR, 2017

“O objetivo da obra é questionar estereótipos de gênero em videogames ao subverter as representações gráficas de personagens populares nesse meio. Com frequência vemos jogos considerados “para meninas” restritos às cores cor-de-rosa ou lilás. Nessa versão os heróis homens trajam as “paletas femininas” enquanto as mulheres têm liberdade de paleta de cores, assumindo por exemplo o “heroísmo do vermelho”. Além disso busco questionar o eurocentrismo presente nos jogos ao propor outras versões étnicas de algumas dessas personagens. Através das imagens espera-se uma postura reflexiva, um tensionamento, ou mesmo um “estranhamento” de personagens as quais estamos acostumadas.”

LR, 2017.

Figura 13. Imagens da obra de LR



Fontes: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Obra de LR (2017).

A obra de LR traz conexões construídas pela artista entre as esferas dos estereótipos de gênero e sexualidade com o mundo dos jogos, utilizando de algumas imagens bastante populares, como é o caso do personagem Mário, por exemplo, e trazendo uma forte crítica, conforme pode ser visto na Figura 13. Essa crítica se constrói ao LR desvelar os discursos performativos que atrelam

estereótipos de gênero e sexualidade e representações relacionadas à personagens. Ela utiliza técnicas de manipulação de cor, linguagem corporal e vestimentas e que reservam espaços delimitados para as masculinidades e feminilidades dentro dos mundos dos jogos.

A partir disso, é possível perceber que a obra de LR traz forte conotação de enfrentamento, em um sentido que causa desconforto aos fãs destes jogos, trazendo elementos que são, inclusive, cultuados dentro da cultura que se denomina como “*gamer*”. As estratégias de Light (2011) que podem ser percebidas mais marcadamente no trabalho da artista são trapacear (3 - trapacear) e iludir (4 - iludir). É por meio delas que os padrões são percebidos nos universos destes jogos, padrões estes que se repetem em muitas produções, e são subvertidos a partir da proposta da artista. É possível perceber que tais padrões no design de personagens foram sendo percebidos por LR devido a sua experiência com a temática e seu envolvimento direto com discussões a respeito. O trabalho com jogos vem sendo seu interesse já há algum tempo, tanto enquanto *gamer*, quanto como pesquisadora que se dedica ao tema.

Ironicamente, os glitches dos jogos parecem ser justamente a forma pela qual a artista articula sua produção e também traz questões como propriedade privada versus domínio público, ainda que não necessariamente tenha produzido um jogo, animação ou algo mais próximo a isso. Inverter os estereótipos utilizados no design destes personagens parece ser, inclusive, um processo de glitch controlado. É a partir da ideia de construir um bug que LR parte para sua obra e a concretiza. O processo de produção da obra de LR também tensiona questões relacionadas à licenças de direitos autorais e a circulação livre de informações, discutidas em (a - acesso) e (b - informação livre), uma vez que ela manipula personagens e tecnologias que estão sob o domínio de grandes empresas.

Ao questionar as limitações de formas de ser, agir e existir no mundo que são trazidas por meio das narrativas que a artista encontra no universo dos jogos, LR também está manipulando possibilidades de construção identitária que se dão a partir de estereótipos e que parecem bastante limitadas nas produções de jogos. Assim, a ideia de um maior controle sobre a tecnologia como forma de construir performances, discutida em (2 - obscurecer), passa a não ser atendida e a ser vista

como um problema que limita perspectivas dissidentes ou diferentes das pensadas para a norma.

Para sua produção, LR teve a possibilidade de trabalhar com softwares de edição de imagens que lhe são familiares pela sua formação no curso de Design. É possível perceber, mais uma vez, a relação do que Levy (1994) discute em (f - apropriação do computar) no trabalho desenvolvido por LR. É a partir destas tecnologias e computares e deste tipo de entretenimento que a artista articula alguns de seus fazeres e saberes, se apropriando deles como forma de se articular no mundo. É no meio acadêmico que isso ganha destaque, uma vez que LR possui uma forte relação com a universidade e a pós-graduação, construindo pesquisas que tocam diretamente ao que ela discute também em suas obras.

Ao aproximar suas visões e críticas ao trabalho meticuloso de manipulação de imagem desenvolvido pela artista, a principal ruptura trabalhada em sua obra parece se dar na construção de novas possibilidades discursivas que buscam fugir a norma, atuando também performativamente, lançando um olhar crítico e questionador para uma cultura que é bastante normativa. Suas imagens trazem a candura comum às paletas utilizadas em personagens femininos para os masculinos, ao mesmo tempo que traz as cores fortes e heroicas utilizadas nas representações de personagens masculinos para as personagens femininas. Inclusive, foram manipulados alguns traços de alguns personagens como cor de pele, cabelo, olhos e fisionomia. LR questiona, assim, além das normativas que se colocam no entorno dos estereótipos de gênero e de sexualidade, as construções eurocêtricas de raça e etnia que são apresentadas nestas franquias.

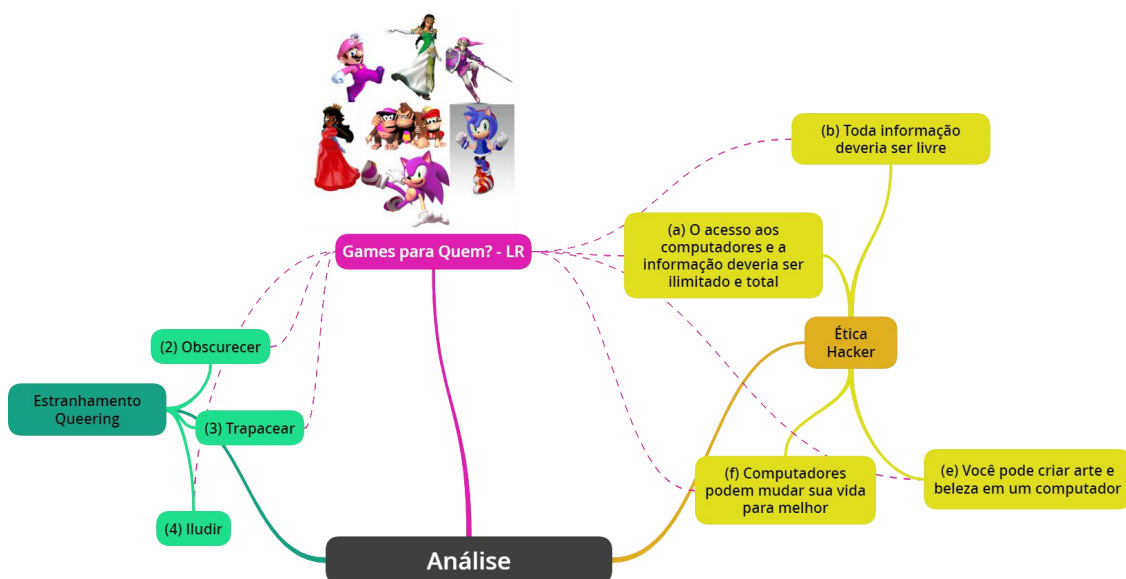
A questão das intersecções de marcadores sociais foram pontos discutidos no decorrer das oficinas, como pode ser visto na seção 4.1.7, e foram trazidas para o trabalho de LR uma vez que ela passa a pensar sobre os estereótipos e marcadores sociais de maneira ampliada, podendo ser percebidas discussões tanto no entorno de gênero e sexualidade, mas também tocando pontos como raça e etnia, heteronormatividade, eurocentrismo, estereótipos, representatividade e representação, consumo, fetichismo tecnológico, determinismos sociais.

Estas novas possibilidades narrativas aparecem por meio de um processo de estranhamento, que a autora aponta ao descrever sua obra, e se conectam com a PAT em especial dentro da perspectiva de repensar a tecnologia e o computar

enquanto uma construção social que performativamente também atua nas hierarquias, que neste caso mais especificamente tratam do jogar.

A partir da discussão trazida nesta seção, foi construído o mapa mental mostrado na Figura 14, que mostra a trama entre as categorias de análise e a obra, demonstrando as conexões que existem e que foram trazidas no decorrer do texto.

Figura 14. Trama de análise da obra Games para Quem?



Fonte: do autor

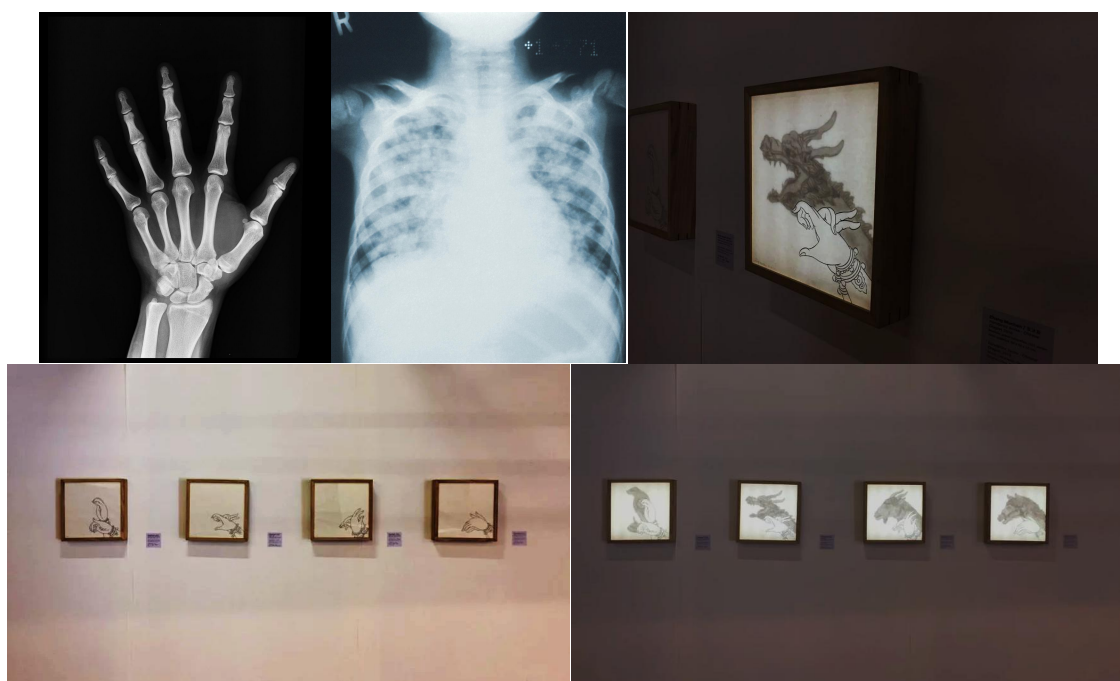
Ao trabalhar com computadores e tecnologias que já lhe eram familiares, LR, da mesma forma que FM, também constrói uma conexão entre sua obra com outras esferas de sua vida como, por exemplo, sua atuação acadêmica e profissional. Como uma mulher jogadora, e a partir das formações socioculturais, tecnológicas, acadêmicas nas quais se situa, LR une os jogos, o computar em um processo de haqueerização para discutir suas questões por meio de um processo artístico (e - arte), articulando assim sua produção. Dessa forma, suas vivências no mundo se esclarecem na discussão de sua obra, o que pode ser percebido pela articulação entre paixões e trabalhos, trazida por Himanen (2003).

4.2.3 Sem Título – BRR e BR, 2017

“A obra tem como objetivo suscitar a reflexão quanto ao preconceito sofrido por pessoas fora do padrão cis-heteronormativo e eurocêntrico através da reapropriação de materiais utilizados na área de radiologia. Pretende-se utilizar radiografias retratando ossos de diferentes partes do corpo de participantes voluntários de forma a comparar com fotos de rosto dos mesmo. As primeiras tentativas utilizando iluminação automatizada se mostraram falhas, requerendo maior estudo das técnicas a serem utilizadas.”

BRR e BR, 2017.

Figura 15. Imagens usadas como referência pelos artistas, incluindo obra de Zhang Muchen na Bienal de Curitiba 2017.



Fontes: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Poética de BR e BRR (2017).

A poética construída em colaboração entre BR e BRR, buscava fazer uma brincadeira entre imagens que seriam escondidas e reveladas para o espectador conforme a proximidade. Os artistas pretendiam trabalhar com sensoramento, uma vez que a obra deveria perceber a presença para a revelação e ocultamento das imagens.

É possível notar neste ponto que há uma relação direta com a ideia de esconder e mostrar que Light (2011) discute em (2 - obscurecer). Esta estratégia é acionada constantemente pelas pessoas nas tramas de construção de suas identidades, o que a partir do mecanismo da performatividade se desvela com maior clareza. O que os artistas pretendiam com sua obra era trazer isso à tona, deixando mais claras as camadas que vão se acumulando no decorrer da vida para que as pessoas se compreendam de determinadas maneiras.

Algumas imagens foram coletadas pelos artistas como referência e podem ser vistas na Figura 15, inclusive imagens da obra *Goat* de Zhang Muchen⁷⁷, exibida na Bienal de Curitiba '17. Os artistas esclarecem em sua fala que alguns testes foram feitos para encontrar o material adequado para a questão de esconder ou mostrar as imagens. Durante os encontros da oficina, foram testados alguns tipos de papéis e plásticos, dentre os quais nenhum funcionou adequadamente para o efeito que ambos desejavam.

A partir disso, BR e BRRR começaram a buscar novas maneiras de montar sua ideia, mas até o momento da mesa de debates, que acabou sendo o encerramento dos encontros do grupo para aquele período, ainda não haviam encontrado uma possibilidade viável de material.

Ainda assim, é importante refletir acerca da poética pensada pelos artistas. BRR é estudante de um curso de tecnologia em radiologia e pretendia trazer um pouco de seus estudos para a sua produção. BR, por sua vez, é artista e trabalha mais diretamente com as questões de gênero e sexualidade por meio da fotografia e de seus projetos. Ao unir suas respectivas formações e trabalhos, BR e BRR pensaram na construção desta poética. Aproximando-se do que discute Levy (1994) em (f - apropriação do computar), é possível perceber que ambos estavam percebendo as tecnologias e computadores que articulam em seu cotidiano como forma de construir sua produção, deslocando-as de suas finalidades principais.

Os estudos para o sensoriamento haviam sido iniciados durante os encontros da PAT, sendo que BR e BRR pretendiam utilizar sensores de presença, em uma construção elétrica, que permitisse a ligação e o apagamento de luzes. Neste caso,

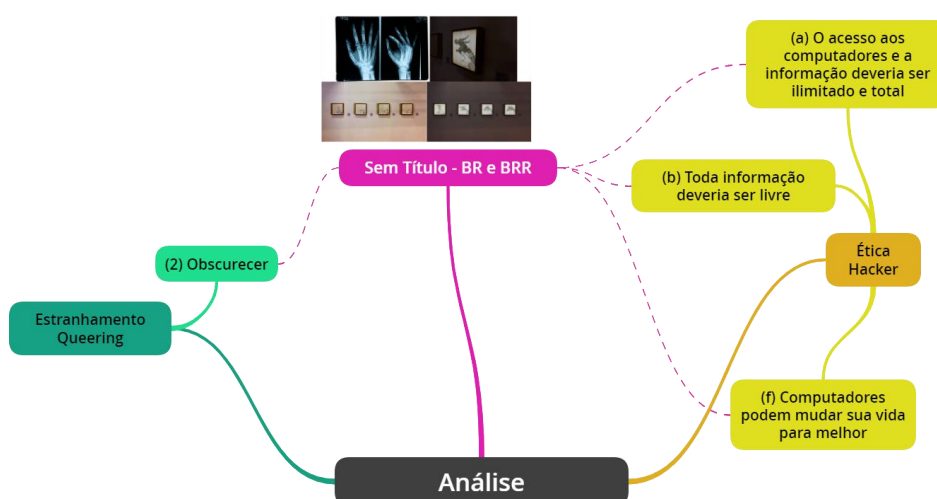
⁷⁷ A obra *Goat* de Zhang Muchen faz parte da série *Handprint* do artista e pode ser vista na página 307 do catálogo da Bienal de Curitiba '17 a partir do link <https://issuu.com/clauface/docs/cat_20web>.

estudava-se a possibilidade da utilização de uma placa de Arduino em conjunto a alguns sensores de movimento e luzes como forma de construir a instalação que os artistas pretendiam. A ideia seria que o sensoriamento perceberia as presenças e acenderia as luzes a partir do processamento possibilitado pela placa de Arduino. Algumas imagens para a obra foram coletadas pelos artistas, inclusive algumas chegaram a ser manipuladas em softwares de edição de imagens como testes para a produção, mas ainda não apresentavam resultados satisfatórios para BR e BRR.

As considerações de Levy (1994) no que diz respeito às tecnologias livres e abertas estão presentes neste ponto (a - acesso) e (b - informação livre). As tecnologias computacionais que os artistas pretendiam utilizar são tecnologias abertas e livres. Existem muitas configurações de Arduino possíveis, inclusive com kits a venda por preços mais acessíveis que os de outras tecnologias. Além disso, existem muito material relacionado a Arduino disponível pela internet que estão alinhados aos preceitos dos Recursos Educacionais Abertos (REAs), o que inclui tutoriais, vídeo aulas, apostilas, dentre outros formatos.

O mapa mental da Figura 16 mostra as principais tramas entre as categorias de análise e a obra, demonstrando as conexões que existem e que são trazidas no decorrer do texto.

Figura 16. Trama de análise da obra de BR e BRR



Fonte: do autor

A familiaridade com a produção artística, fez com que BR tivesse facilidade na construção de sua poética. Ambos sabiam que tipo de questionamento queriam trazer e por meio de quais mecanismos. A ideia de trabalhar a questão de corporalidades, por meio dos raios-x trouxe pontos que precisam ser discutidos. O principal é a ideia da existência de um discurso sobre “corpos padronizados”, comumente reforçados socialmente e que trazem fortes e até mesmo violentas normatizações para as idealizações sobre as corporalidades. Ideais como o “corpo malhado”, o “corpo magro”, os “traços faciais perfeitos”, dentre outros, frente ao “corpo gordo”, o “corpo imperfeito”, “as marcas indesejadas”, o “nariz grande”, o “peito pequeno”, dentre outros. Neste caminho também é possível pensar sobre as modificações corporais por meio de cirurgias e intervenções estéticas que passam por um processo de banalização em nossa sociedade.

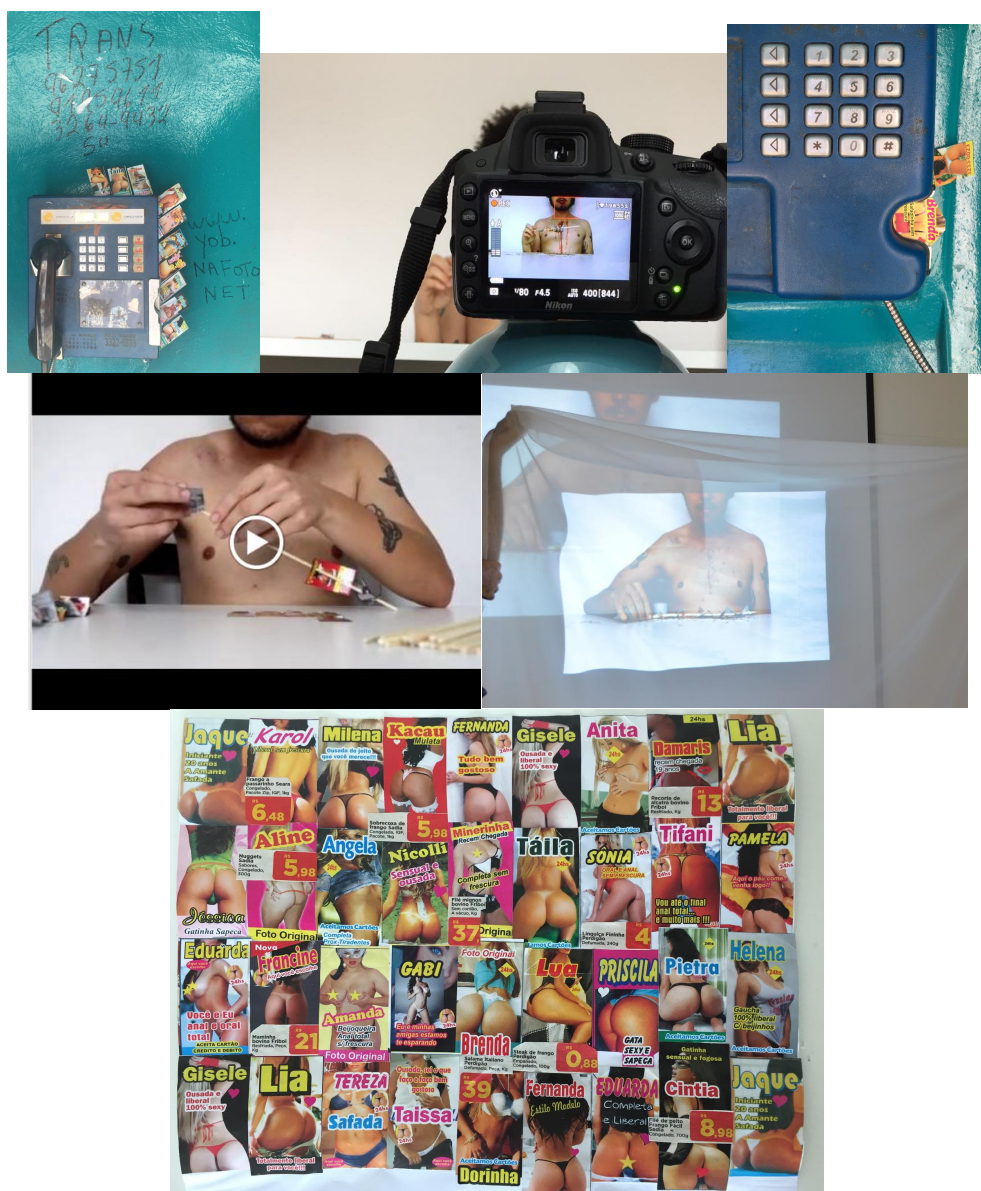
Além disso, era ideia dos artistas discutir também sobre os estereótipos que giram no entorno do gênero e da sexualidade, explorando questões da cisgeneridade e da heterossexualidade enquanto normativas. Ambos gostariam, a partir disso, de trazer questionamentos acerca do que está além dessas compulsoriedades na vida das pessoas e ao que os seres humanos se reduzem quando são “retiradas” estas opressões e violências de cima de suas construções socioculturais e identidades.

4.2.4 *Sem Título – UV, 2017*

“A obra parte de uma visão cotidiana minha ao me deparar com rotinas dissidentes que permeiam o contexto social de Curitiba, através de cartões de visita deixados em telefones públicos da cidade. Utilizando da estética de vídeo performance, busco apresentar um recorte interpretativo e suscitar questões arraigadas no imaginário. O vídeo se constrói em cima de uma discussão que traz a tona questões como a objetificação corporal, utilizando o ato de comer como metáfora para explorar temáticas que causam simultaneamente desejo, desconforto, repúdio...”

UV, 2017

Figura 17. Registros do processo de produção do artista



Fontes: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Obra de UV (2017).

Não é a primeira vez que UV se relaciona com as performances. O artista contou já ter desenvolvido alguns trabalhos neste sentido no passado. Desta vez, UV tentou buscar no cotidiano da cidade de Curitiba a inspiração para desenvolver sua produção. Seu ponto de partida foi perceber a interação que prostitutas e profissionais do sexo tinham com as tecnologias dos telefones públicos (Figura 17 parte superior). É comum encontrar cartões de visita que são deixados nos orelhões pela cidade, em especial na região central. Nestes cartões muitos corpos estão exibidos, com dizeres bastante chamativos e de forte conotação sexual. Alguns inclusive apontam que a foto é original, enquanto outros deixam esta informação

para a imaginação e a curiosidade de quem recebe os cartões, algo muito próximo ao que discute Light (2011) em relação a estratégia de obscurecer em (2 - obscurecer) e com a possibilidade de esquecer em (1 - esquecer), questões que estão ligadas às performances relacionadas a construção das identidades.

O fato de inicialmente desejar entrar em contato com estas pessoas, conforme relatado no decorrer dos encontros (seção 4.1.8), acabou sendo deixado de lado a partir da percepção de que os telefones, na verdade, são de centralizadores e não dão contato direto com as garotas, o que demonstra a existência de sistemas e redes em pleno funcionamento e que articulam este trabalho (c - descentralização).

Ao abordar a temática dos cartões, por meio de sua vídeo performance⁷⁸, UV traz para a sua discussão a interação com o espaço urbano e com tecnologias que já passam por um processo de abandono, os telefones públicos (orelhões), mas que são mantidas como vitrines para estas profissionais. Em vários casos, além dos cartões de visita, existem pichações e marcações a caneta com telefones, e sites, o que demonstra que a relação entre os antigos orelhões e estas profissionais, neste caso, parece refletir um processo de apropriação no qual não necessariamente o telefone presente na cabine é o foco, mas sim a possibilidade de divulgar outros meios de comunicação mais utilizados na contemporaneidade, permitindo aos clientes se conectar por meio das redes sociais, mensageiros eletrônicos, sites e blogs. A ideia de trapacear (3 - trapacear) pode ser percebida aqui por meio destas explorações de tecnologias para finalidades outras que fogem suas concepções originais. Neste processo, a construção de novos significados também é articulada (4 - iludir), iludindo às visões prévias e determinadas sobre artefatos e suas relações com o social.

A produção de UV, ao abordar a sexualidade enquanto trabalho e o corpo enquanto ferramenta deste trabalho, trouxe para o grupo momentos de reflexão durante os encontros. Reflexão que passa pela percepção reducionista e de senso comum destes corpos enquanto meros objetos e mercadorias voltadas ao sexo. A videoperformance deixa a mostra a situação abjeta pelas quais estes corpos vivem. Estas reflexões levam a compreender que existem muitas construções que

⁷⁸ A vídeo performance pode ser assistida na íntegra a partir do link <<https://youtu.be/IVu9ddO5WWk>>

permanecem como fortes tabus no entorno da temática, como é o caso da legalização da profissão ou das negações de afeto, por exemplo. Também, nesta esfera, o corpo pode ser compreendido como uma articulação tecnológica construída pelas prostitutas e profissionais do sexo como forma de se relacionarem com o mundo. Neste processo, relacionam suas tecnologias do corpo com os processos de estranhamento, de haqueerização, construindo obliquidades, no caminho de Light (2011), tanto no entorno da percepção sobre o que significa tecnologia, quanto ao que se refere aos limites impostos ao corpo em um processo que pode ser interpretado a partir do discutido por Levy (1994) em (f - apropriação do computador).

Além disso, a vídeo performance de UV (Figura 10) faz pensar na sexualidade que ainda se mantém velada e escondida (2 - obscurecer), do prazer que se inicia com o processo de preparo e cuidado (a busca), passa pelo deleite (o durante) e terminará como arrependimento, vergonha e até mesmo asco (o após) (Figura 18).

Figura 18. Frames da vídeo performance de UV



Fontes: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Obra de UV (2017).

A sequência exibida na Figura 18 mostra o artista preparando churrasquinhos com os cartões de visita, temperando-os e se alimentando deles. Vale pontuar que UV é vegetariano, o que também traz influências e caminhos para a refletir sobre sua obra. A relação que o artista constrói entre estes corpos dissidentes e a carne, costumeira nas refeições da grande maioria da população, remete também a vida de

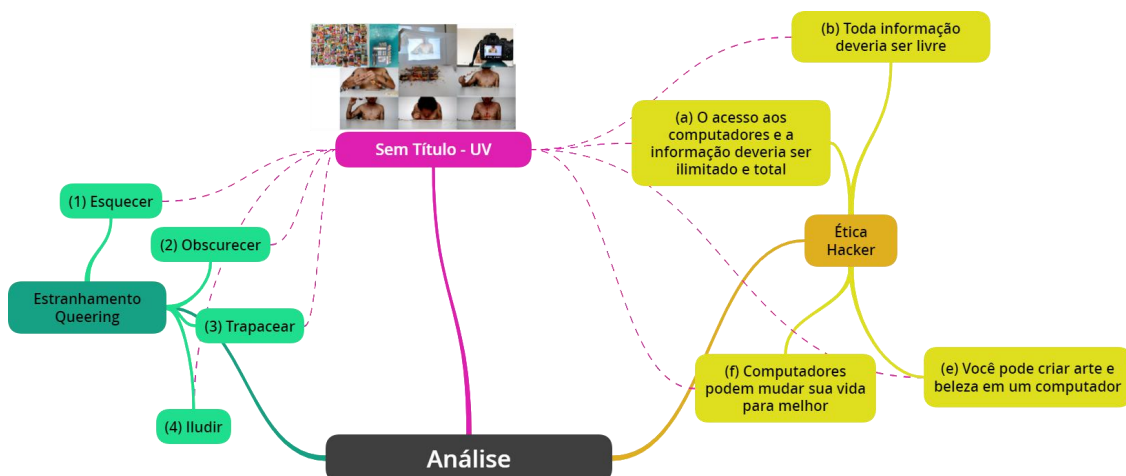
diversos animais que são alimento e a forma como são tratados antes, durante e depois, respectivamente em sua criação, seu abate e seu consumo. São rituais similares ao descrito anteriormente, que envolvem afetos e aproximações seguidos de abusos, violências e descasos.

A violência que estes corpos sofrem, uma vez que estão ligados a situações de abjeção e precariedade, também estão retratados na performance do artista. O sangue que escorre enquanto os cartões são mastigados faz lembrar estas situações, trazendo o peso do estereótipo social que estas pessoas carregam, vistas enquanto produtos, como carnes expostas em um açougue. A instalação pensada pelo artista como forma de exibir seu vídeo traz pontos que remetem a essa ideia, principalmente pela colagem que pode ser vista na parte inferior da Figura 9 e que intercala os cartões com preços de produtos de açougue. Aqui os sentidos e significados que existem nestes dois mundos são colocados em atrito como forma de construir a poética pensada por UV, possibilitando deslocamentos e ressignificações, como discutido em (4 - iludir).

A projeção feita em um tecido esvoaçante, branco e transparente (Figura 17), tenta trazer leveza e seriedade ao tema e ainda remeter à uma utópica superação quase que celestial destas situações. Pontua-se que a transparência pode remeter ao cotidiano da prostituição que se desenrola diariamente pelas ruas da cidade, aos olhos de quem passa, mas ainda assim com véus e camadas que lembram a negligência e o apagamento constante. A seriedade parece tentar resgatar a forma pela qual o assunto deveria ser abordado enquanto uma questão sociocultural que se propaga historicamente e, na esfera dos Direitos Humanos, se mantém deixada de lado.

As discussões trazidas no texto estão organizadas a partir da trama entre categorias de análise e obra exibida na Figura 19.

Figura 19. Trama de análise da obra de UV



Fonte: do autor

A importância da formação de UV em cinema fica bastante clara em seu trabalho. As cenas, os posicionamentos da câmera, a direção de edição, o processo de pesquisa pelo qual passou a elaboração de sua obra possivelmente remetem a isso. O uso de softwares de edição abertos foi uma escolha do artista como forma de construir sua produção, se ligando a (a - acesso) e (b - informação livre). Mais uma vez, como ocorreu com os demais artistas, pode ser percebida uma forte relação da vida cotidiana de UV em suas esferas de atuação (trabalho, pesquisa), o que remete a (f - apropriação do computador) e (e - arte) em Levy (1994), misturadas e se auto influenciando em suas contribuições ao grupo.

4.2.5 @oquetemarca – FHA e LO, 2017

“Falar sobre corpos dissidentes envolve diversas questões: marcações, delimitações, barreiras, transcendências, significâncias e ressignificâncias, adequações e readequações, luta, poder, política. Mostrar as marcas que carregam os corpos e não somente os corpos que carregam as marcas se torna um caminho pelo qual se acentua a diferença, presente em todos de alguma maneira, celebrando-a. Foi pensada uma interação colaborativa entre público e obra, aproximando existências marcadas e criando uma rede que acolhe e celebra o que se entende por imperfeito, errado, inadequado, a ser “incluído”, mas ainda assim

Nesta obra, os artistas FHA e LO pretendiam abordar questões sobre as normatividades, voltando o olhar para o corpo. Valorizar a ideia do corpo enquanto individualidade, enquanto algo único e específico para cada pessoa foi uma das principais propostas desta produção (Figura 20). FHA desenvolve, já há algum tempo, um trabalho de discussão sobre o empoderamento feminino neste sentido, trazendo questões sobre a positividade da visão sobre os corpos e discutindo a quebra dos padrões normativos, principalmente, no que diz respeito ao peso e a gordofobia.

Ao abordar este tipo de construção, FHA e LO buscam trazer ao centro da discussão de sua obra as marcas que comumente são vistas de forma negativa, deslocando este olhar para uma perspectiva de celebração positiva. A forma como foi planejada a interação entre espectadores e obra dá espaço também para a construção de uma rede. Por meio de uma conta no aplicativo de fotografia Instagram, os artistas pretendiam propor a quem interagisse com a obra o envio de suas próprias marcas. Isso acaba por trazer importantes cargas pessoais e históricas da relação das pessoas com suas individualidades. Da mesma forma, ao abrir a possibilidade de uma interação direta, os artistas brincam ainda com o que discute Light (2011) em relação ao obscurecer (2 - obscurecer). Ou seja, na possibilidade de brincar com as ações de esconder ou exibir partes do corpo que também se mesclam na construção de identidades de quem vier a interagir com a obra, aproximando-se das discussões de haqueerização.

Com esta ideia, a interação acaba sendo um dos principais pontos da obra pensada pelos artistas, uma vez que é colocada como ponto imprescindível (até mesmo para a existência da própria obra) e que permitirá perdurar as contribuições do público a partir do perfil na rede social. Os artistas também brincam com a ideia da arte como um mecanismo cotidiano pelo qual toda a sociedade se expressa, uma vez que a relação construída com as redes sociais vem se estreitando fortemente na contemporaneidade e são forma de construir narrativas sobre si (2 - obscurecer).

Por que, então, um perfil em uma rede social de fotografia não pode ser considerada como manutenção de um registro artístico de uma obra construída na cotidianidade das pessoas? Como discutido nos encontros da PAT, alguns artistas trabalham justamente nesta perspectiva, como é o caso de Signe Pierce (seção 4.1.3). Ao trabalhar as narrativas de seus cotidianos, as pessoas também estão

articulando suas utopias, seus valores e suas emoções, além de estarem experimentando visualidades. A construção de identidades passa também por esta esfera, discussão que FHA e LO também demonstram pretender trazer com sua produção.

Ao analisar as formações de LO e FHA, a colaboração entre eles traz questões relacionadas a interação a partir de formações e atuações íntimas que ambos possuem com esta área. Lembrando que a interação, nesta proposta, assim como no trabalho que os artistas desenvolvem, vai além do ponto que diz respeito apenas as redes sociais ou os artefatos computacionais, mas se dá principalmente nos espectros socioculturais. FHA e LO já discutem há algum tempo a democratização do computar. Nesta seara, articulam sua produção de maneira próxima ao que Levy (1994) discute em (f - apropriação do computar), uma vez que compreendem o computar como forma de articularem seus fazeres no mundo, e conseqüentemente, algo que constitui suas existências, discussão que se mostra presente em seus processos de produção.

Ainda, sobre este ponto, os artistas utilizam outros artefatos em sua instalação, onde as imagens enviadas colaborativamente pelo público seriam exibidas. Esta instalação foi planejada por eles utilizando *tablets* que ficariam dispostos ao redor do nome de usuário da rede social @oquetemarca, como um convite a interação (como pode ser visto na Figura 13, parte superior).

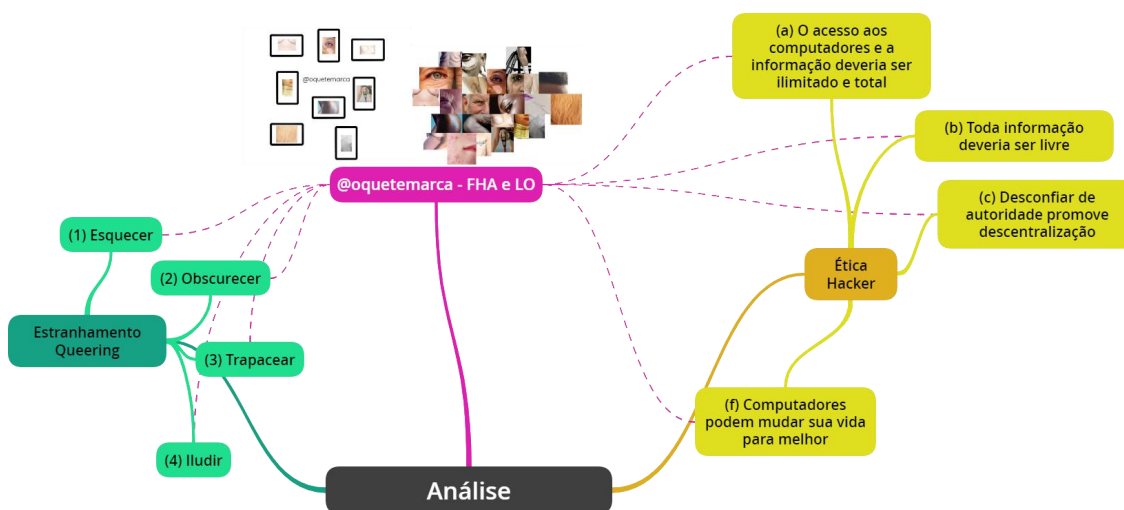
A poética proposta por ambos, neste caso, remete a atuação de FHA nas redes sociais abordando as questões das quais a obra trata, mas também traz as percepções de LO sobre a utilização das ferramentas computacionais enquanto promotoras de espaços livres e abertos, especialmente neste caso, voltadas aos fóruns de discussão e às redes de apoio. Vale lembrar que LO tem ligação com a perspectiva de estranhamento em sua atuação acadêmica e ativista. Este estranhamento poderia ser lido na obra proposta por eles a partir da exibição de partes que comumente as pessoas desejam esconder, da exploração do que no senso comum é visto como “glitches”, “bugs” e “erros” presentes nos corpos, como forma de reinterpretá-los e, a partir daí, construir novos significados, algo como o que discute Light (2011) em (4 - iludir) e se aproxima da ideia de uma haqueerização.

Ao pensar a obra em um viés democrático, aberto e de participação, LO e FHA tensionam ideias de acesso livre a tecnologia e a informação, como discute

Levy (1994) em (a - acesso) e (b - informação livre), abrindo espaço para o público construir a obra junto deles, fomentando descentralidade (c - descentralização), em um caminho que questiona o papel do artista e dos sistemas que dominam a arte. No momento em que aceita fazer parte, quem interage com a obra acaba envolvido em uma rede que entrelaça todas estas questões e na qual a obra se apoia.

A Figura 21 exibe uma trama construída para relacionar a obra às categorias de análise.

Figura 21. Trama de análise da obra @oquetemarca



Fonte: do autor

A perspectiva do estranhamento do computar pode ser vista nesta proposta ao observar que FHA e LO abordam questões dissidentes a partir destas perspectivas apresentadas, construindo uma experiência artística que acontece por um computar e uma interação que se dão politicamente e micropoliticamente (muito próximos à ideia do artivismo). As artistas estão propondo uma desconstrução da visão sobre as normatividades do corpo, que depende da forma como este passa a ser entendido e interpretado por quem interage com a obra, o que, consequentemente, fomenta novas formas de compreender imperfeições a partir de uma positividade. Um computar em estranhamento, em um processo de haqueerização e visto na obliquidade, como Light (2011) discute em suas estratégias parece ser um caminho aqui, uma vez que brechas são tomadas como caminho (3 - trapacear), novas significações são pensadas (4 - iludir), os processos

de esconder e mostrar se desvelam (2 - obscurecer) e a circulação de saberes, querer e fazeres outros (1 - esquecer) se colocam neste processo de escolha do que deve ser visto ou não, esquecido ou não.

4.2.6 Controle Tóxico – LO e LR, 2017

“O mundo dos jogos se constitui como um espaço de interação em um processo que carrega fortes valores machistas, homofóbicos, racistas, em formas que chegam a ser violentas. A obra traz uma gosma que mistura o símbolo do joystick a alguns comentários, discussões e situações que intoxicam os ambientes dos jogos, discutindo tramas interseccionais que acabam por construir situações precárias para as subalternidades, levando a um discurso de ódio, potencializado pelas situações de anonimato.”

LO e LR, 2017

Figura 22. A concepção da instalação



Fontes: Composição de Leander Cordeiro de Oliveira / Obra de LO e LR (2017).

Seguindo a proposta de discutir jogos, como em sua outra obra apresentada na seção 4.2.2, LR se junta a LO para colaborar na obra “Controle Tóxico”, trazendo os discursos de ódio que estão no entorno da cultura *gamer*. Em sua participação na comunidade, LR coleta diversas conversas, comentários, debates que se encontram alinhados aos discursos homofóbicos, transfóbicos, machistas, misóginos e racistas. A obra também busca lembrar que a cultura no entorno dos jogos vem sendo problematizada como fortemente tóxica, sendo que pessoas que estão nas esferas da diferença e das subalternidades são constantemente atacadas nos ambientes onde jogam ou onde interagem.

Para trazer essa questão ao debate da oficina-coletivo, LR e LO pensaram em uma instalação que pretendia expor estes comentários que constantemente sufocam quem joga (Figura 22). A analogia simbólica com o sufocamento e a toxicidade ganha força com a ideia de utilizar uma gosma (gel viscoso) onde controle e comentários estariam mergulhados e misturados. A partir das imagens coletadas por LR em redes sociais e fóruns, algumas foram selecionadas e demonstram discursos fortemente normativos em comunidades de jogos . A seleção de imagens pode ser vista na Figura 23.

Figura 23. Conversas coletadas em diversos fóruns de jogos



Fonte: do autor

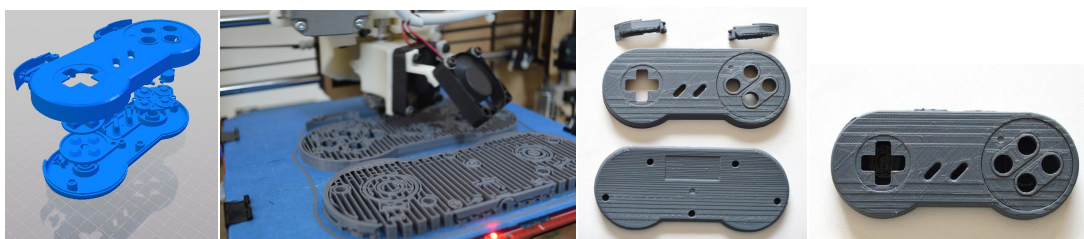
Percebe-se na Figura 23 muito do discurso que ataca as diferenças e as dissidências presentes nos espaços dos jogos. Os perfis falsos e o anonimato são aliados na prática do cyberbullying, da violência e dos discursos de opressão. Nesta esfera, a obra de LR e LO busca trazer para a discussão o fato de que a toxicidade é um fator constante em diversos ambientes de jogo. Mesmo que existam movimentos de resistência dentro dos jogos, estes ainda são sufocados por todo o discurso de ódio que se propaga pelas comunidades.

Para trazer simbolicamente o universo dos jogos, os artistas inseriram em sua instalação um controle remoto. O controle acaba servindo aqui também como um jogo de palavras em relação ao nome da instalação “Controle Tóxico”, tentando chamar a atenção para o fato de existir uma vigilância normativa e que é constante nestas culturas. Estes ambientes acabam possuindo uma construção de forte controle como forma de tentativa de manutenção de uma dominação que se dá principalmente a partir de padrões de masculinidade e da compulsoriedade da heterossexualidade e da cisgeneridade.

Ao desvelar estas relações em sua poética, LO e LR estão buscando perspectivas de haqueerização e estranhamento no sentido de repensar e deslocar os valores que estão permeados pelos mundos dos jogos, algo próximo à estratégia de iludir (4 - iludir) que Light (2011) discute. É explorando espaços dos jogos e os expondo que os artistas buscam construir atritos e rachaduras dentro desta cultura, trapaceando (3 - trapacear) seus significados, sistemas e normas.

Para a construção da instalação, os artistas buscaram modelos tridimensionais de controles remotos para serem impressos em uma impressora 3D. A Figura 24 mostra o processo de impressão do controle. Pode ser vista a imagem do arquivo do modelo tridimensional⁷⁹, do controle em processo de impressão e da impressão finalizada. Conforme discutido anteriormente, este controle seria imerso em um gel viscoso, juntamente as imagens impressas das redes sociais.

Figura 24. O processo de impressão 3D do controle



Fonte: do autor

Fazer experimentações na forma de produzir os objetos necessários para a obra foi um desafio levantado pelos artistas desde o princípio da produção e que se consolidou com a impressão do controle. Ao se apropriarem de tecnologias e informações livres e abertas para a construção de sua obra, LO e LR se ligam às discussões de Levy (1994) em (a - acesso) e (b - informação livre), que justamente questionam a importância da abertura das informações e das tecnologias para a sociedade. Tanto o modelo tridimensional utilizado, quanto a impressora utilizada na impressão foram construídos seguindo estas bases. Da mesma forma, os estudos para a produção da gosma onde os elementos seriam misturados partiu de uma pesquisa sobre a produção de *slime* ou amoeba (existem muitas nomenclaturas para

⁷⁹ O modelo do controle impresso se encontra em um repositório online aberto e pode ser acessado e baixado por este neste link < <https://www.thingiverse.com/thing:337896>>

este tipo de material), uma brincadeira que segue a filosofia do “faça você mesma” e se popularizou nos últimos anos, contando com muito material disponível na internet.

A ideia de misturar estes elementos na instalação pretende construir uma aproximação entre espectadores e as vivências desmotivadoras, de opressão e violência pelas quais passam muitas das jogadoras e jogadores que não ocupam o espaço da norma na cultura dos jogos. Remete-se, inclusive como referência dos artistas, a alguns casos notórios de perseguição pública a pessoas que trazem questionamentos e problematizações neste sentido, como aconteceu com Anita Sarkeesian⁸⁰, por exemplo.

Discutir a cultura de dominação masculina-heterossexual-cisgênera estereotipada, que performativamente constrói situações precárias e abjetas a quem foge a norma nestes ambientes, parece ser um forte tabu deste meio. E é justamente articulando estes discursos e contra discursos que LR e LO trabalharam, tentando trazer não somente exposição às diversas situações problemáticas que se constroem neste espectro, mas também um choque de realidade para àqueles que não estão familiarizados com estas situações.

Este processo faz lembrar que a tecnologia e os jogos possuem sistemas de códigos, regras e conseqüentemente limitações e brechas que os regem, como discute Light (2011) em (3 - trapacear), abrindo espaço para exploração das falhas e para pensar uma haqueerização. Estas falhas não necessariamente dizem respeito às questões técnicas dos jogos, mas mais do que isso, envolvem também às construções socioculturais que estes fomentam. Isso quer dizer que construção normativa, tóxica e opressora poderia ser entendida como uma falha? Dependendo da perspectiva pela qual esta pergunta é tratada, sim e não, e a obra de LO e LR faz pensar justamente este deslocamento de sentidos.

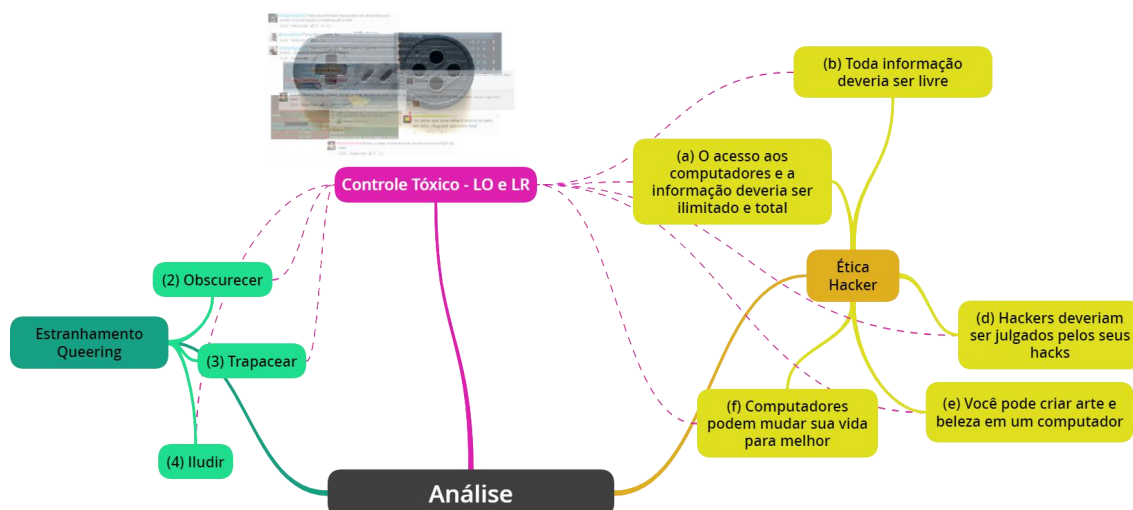
Ao trazer o foco para as construções normativas, os artistas buscam fomentar debates e questionamentos sobre situações que eles mesmos experienciam, principalmente LR enquanto uma mulher jogadora. Na construção de sua própria haqueerização sobre a cultura dos jogos, os artistas discutem a construção de

⁸⁰ Anita Sarkeesian tem um canal no youtube chamado Feminist Frequency no qual trata de questões relacionadas às mulheres no mundo dos jogos. Anita já foi hostilizada de inúmeras formas, inclusive ameaçada de morte. A reportagem do ABC News que pode ser acessada no link <<https://www.youtube.com/watch?v=gAyncf3DBUQ>> explica um pouco do caso de Anita.

identidades, trazido em (2 - obscurecer) por Light (2011) e em (d - identidade Hacker) por Levy (1994), uma vez que os ambientes dos jogos se cruzam com demais espectros na construção das identidades de quem joga. Além disso, os artistas relacionam suas formações e vivências com a tecnologia e o computar (f - apropriação do computar) como forma de articular a construção de seu conceito artístico por meio, justamente, dos seus computadores (e - arte).

As discussões que apresentam a obra de LO e LR originaram a trama exibida na Figura 25, que demonstra as conexões que existem entre obra e categorias de análise.

Figura 25. Trama de análise da obra Controle Tóxico



Fonte: do autor

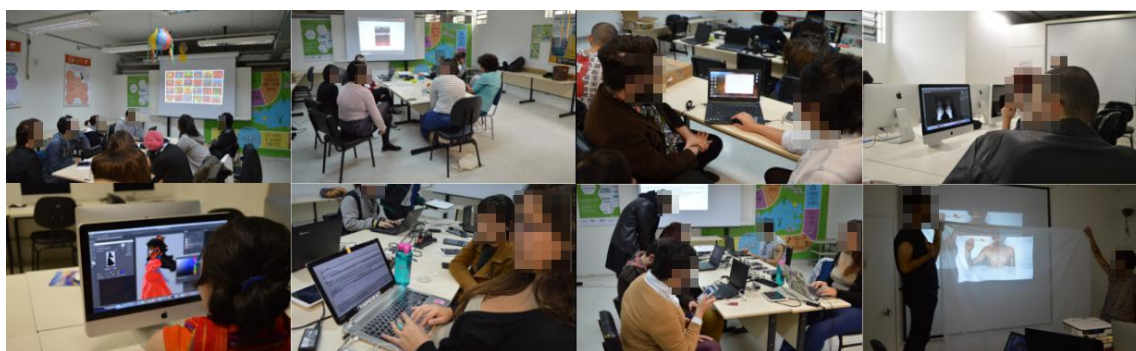
A narrativa criada por esta instalação, articulando redes sociais, jogos, impressão tridimensional, conversa fortemente com as perspectivas de arte e tecnologia com a qual o grupo se reconhece e que discutiu em seus encontros (mais pontualmente na seção 4.1.4). Ainda são trazidas as cargas das vivências dos artistas enquanto sujeitos engajados na temática, tudo “misturado” como sugere a própria obra.

4.2.7 PAT.doc – SL e BG, 2017

“Unindo as imagens e vídeos capturados durante os encontros semanais, surgiu a possibilidade de fazer um vídeo mesclando a vídeo-arte com referências documentais. Com o objetivo de transmitir melhor as etapas de processo criativo, desenvolvimento artístico com embasamentos teóricos e questões relevantes para a sociedade atualmente, o PAT.doc espera alcançar espectadores interessados em mais informações sobre o conteúdo explorado durante os encontros de modo dinâmico e artístico.”

SL e BG, 2017

Figura 26. Imagens coletadas no decorrer dos encontros



Fontes: Composição e fotografias de Leander Cordeiro de Oliveira / Obra de SL e BG (2017).

Vários materiais foram coletados no decorrer dos encontros da oficina-coletivo. Vídeos, áudios, fotografias são alguns exemplos. Na perspectiva de explorar estes materiais estava a proposta de BG e SL, buscando organizar um registro que mostrasse os caminhos pelos quais o grupo passou no decorrer dos seus encontros e que ao ser disponibilizado na internet após a exposição, poderia ecoar as discussões levantadas pela oficina-coletivo, além da exposição e das obras e poéticas criadas pelos artistas. BG e SL haviam separado alguns materiais exemplificados na Figura 26 e começavam a análise destes para a produção, mas o vídeo acabou não sendo finalizado.

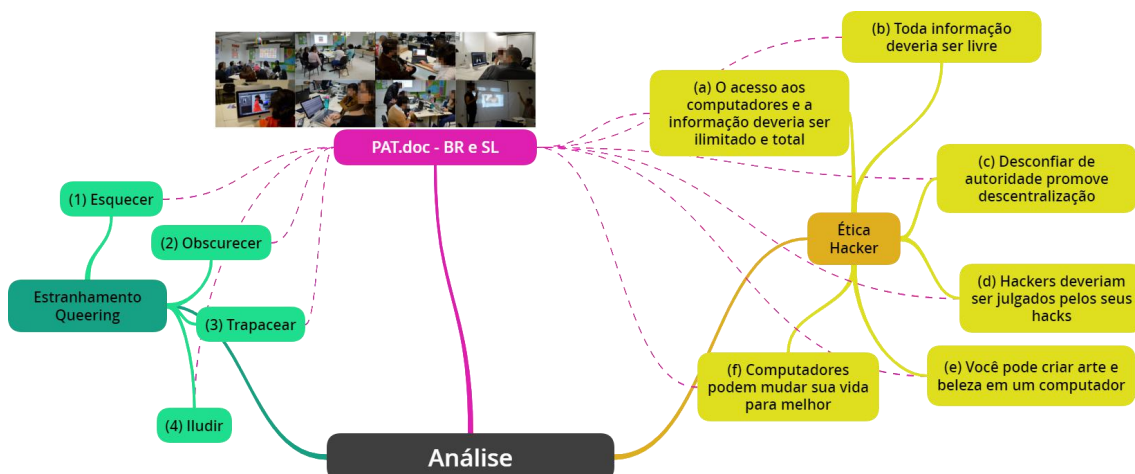
Ambas estavam tomando conta do processo curatorial da exposição, sendo assim, desenvolveram um importante papel como articuladoras do grupo no que diz respeito à coleta de materiais, documentação e registro dos processos desenvolvidos no decorrer do semestre. Organizar os materiais dentro de uma

narrativa, que ambas descrevem como inspirada pela vídeo-arte e pelos documentários, permitiria articular as vivências artísticas anteriores de ambas com sua atuação no grupo. Este ponto se liga ao que discute Levy (1994), ao BG e SL articularem seus fazeres e saberes com o computar (f - apropriação do computar) na construção de um conceito artístico (e - arte).

Trazer suas próprias narrativas, apresentadas pelo contexto das obras, foi um trabalho desenvolvido pelo grupo articulando diversas frentes, tanto pessoais quanto de atuação profissional. A partir desta produção, além da documentação, seria possível resgatar as interações que ocorreram entre as pessoas que se envolveram com a PAT, as maneiras pelas quais as apropriações das temáticas, das tecnologias e dos computadores se deram no entorno dos três pontos relacionados ao grupo (gênero, arte e tecnologia).

As artistas buscavam uma produção que permitisse refletir as questões propostas a partir dos olhares das dissidências e de quem vive a partir da perspectiva da diferença em nossa sociedade. Seriam articulados no vídeo os encontros, as discussões, as produções, a montagem da exposição e ainda registros de quem viesse a interagir com a exposição ou participasse dos momentos de conversa. É a partir desta articulação que tenta explorar as temáticas que estiveram presentes nos encontros e nas obras que o vídeo proposto por BG e SL pode ser compreendido como uma construção que se alinha à discussão da haqueerização por meio das estratégias de Light (2011) (1 - esquecer), (2 - obscurecer), (3 - trapacear) e (4 - iludir) enquanto construção de um design para a obliquidade e o estranhamento. Da mesma forma, as discussões de Levy (1994) em (a - acesso), (b - informação livre), (c - descentralização), (d - identidade Hacker), (e - arte) e (f - apropriação do computar) se alinham devido às perspectivas articuladas pelo grupo e que se fizeram presentes nas obras, conforme discutido no decorrer deste capítulo e demonstrado na Figura 27.

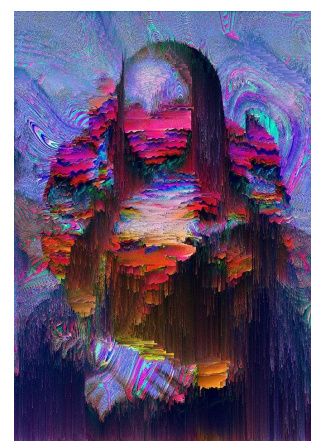
Figura 27. Trama de análise da obra PAT.doc



Fonte: do autor

Captar alguns momentos que construíram a PAT é uma forma de pensar a obliquidade, o estranhamento e o hackeamento trabalhados pelo grupo e transformados em uma obra que o abrange. A partir desta discussão, compreendendo a relação da obra com a oficina-coletivo foi construído o mapa mental mostrado na Figura 27.

4.3 Reflexões Sobre a PAT

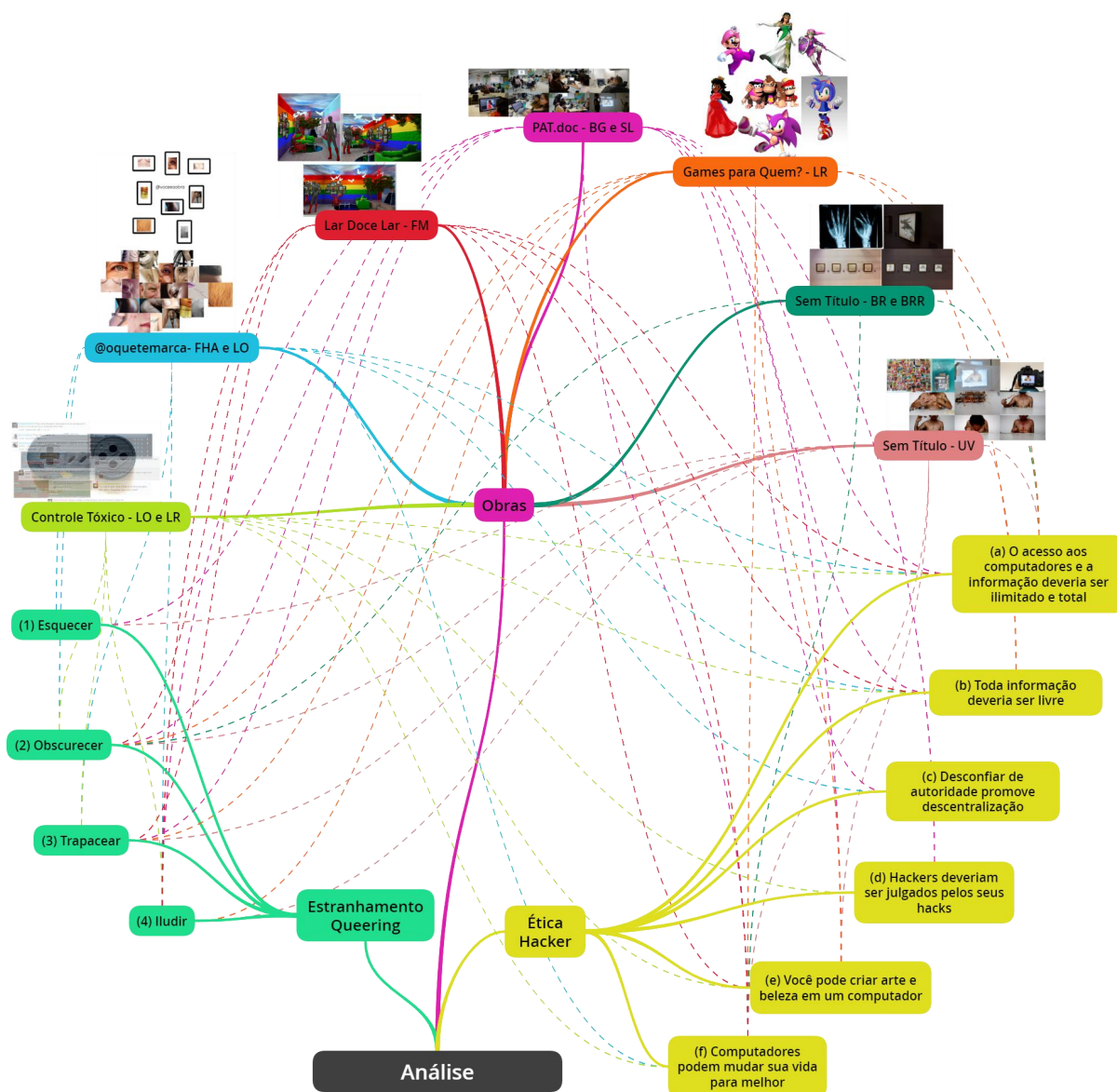


Glitched Mona Lisa (2016)
Por [hearingvoicesinasilentroom.tumblr.com](https://hearingvoicesinasilentroom.tumblr.com/post/146206670184/glitched-mona-lisa)⁸¹

⁸¹ A desconstrução visual e simbólica da Mona Lisa pode ser percebida em diversos momentos da história da arte e também com forte presença na arte contemporânea. Uma interpretação da Mona Lisa em Glitch Arte é trazida neste caso sem assinatura de autoria e pode ser acessada no link <<https://hearingvoicesinasilentroom.tumblr.com/post/146206670184/glitched-mona-lisa>>.

A partir das discussões sobre as obras, apresentadas no decorrer das seções anteriores, busca-se compreender as maneiras como foram articuladas as construções do computar a partir das narrativas, poéticas, produções das pessoas envolvidas com a oficina-coletivo. A Figura 28 exhibe a trama construída entre todas as obras e suas relações com a discussão sobre haqueerização. A partir da trama construída na Figura 28 é possível perceber uma complexa relação entre as obras e as categorias discutidas na seção 3.1. Esta trama é resultado da construção da seção 4.2, percorrida no decorrer das subseções, inclusive são apresentadas as tramas específicas para cada obra ao fim de cada seção onde elas foram descritas e debatidas.

Figura 28. A trama das obras



Fonte: do autor

Nota-se, a partir da observação destas imagens, que nem todas as categorias estiveram presentes em todas as as obras, da mesma forma que em algumas obras a mesma categoria se relaciona com diferentes aspectos discutidos. Isso se dá principalmente, devido ao fato de as categorias estarem articuladas como forma de interpretação e reinterpretação a cada olhar para as obras, ainda que as categorias estejam fundamentadas nas autoras e autores e nas teorias discutidas no Capítulo 2.

O entrelaçamento entre as categorias chama atenção nesta imagem, sendo possível perceber que há relações diversas entre as obras e as categorias. O

principal indício que esta trama traz diz respeito ao processo de haqueerização discutido na seção 3.1. É por meio dela que buscou-se, no decorrer desta pesquisa, compreender as maneiras como as pessoas envolvidas estão articulando estratégias tanto de estranhamento, quanto de hackeamento. A análise das obras demonstra cruzamentos interessantes em obras que articulam diferentes categorias pensadas no caminho da haqueerização, ainda que no decorrer dos encontros, estes temas não necessariamente estiveram presentes marcadamente, suas presenças transversais foram constantes e acabam por se fazerem presentes nas produções das e dos artistas.

Ao analisar estas relações, também foi possível construir a nuvem de categorias apresentada na Figura 29 abaixo. A partir da contagem da presença das citações às categorias feitas no decorrer das discussões, pôde-se perceber os principais destaques e articulações que a oficina-coletivo construiu em suas discussões e produções. A relação com as categorias de análise foram feitas posteriormente aos encontros do grupo, emergindo a análise a partir de um olhar para as construções do grupo tendo a haqueerização em mente.

Figura 29. Nuvem de categorias



Fonte: do autor

Como pode ser visto na Figura 29, as principais percepções construídas na análise dão destaque, seguindo a sequência, para (f - Apropriação do Computar), (b - Informação Livre) e (a - Acesso) em destaque, seguidos de (2 - Obscurecer), (3 - Trapacear) e (4 - Iludir). Logo depois estão (e - Arte), (1 - Esquecer), e por fim, com os menores destaques, (c - Descentralização), (d - Identidade Hacker).

Chama a atenção a baixa citação ao ponto (d - Identidade Hacker), principalmente pelo fato de os envolvidos com a oficina-coletivo não trazerem marcadamente em suas produções discussões sobre a construção de uma identidade Hacker. Ainda que estes assuntos tenham permeado algumas conversas do grupo, a principal identificação que pôde ser percebida diz respeito muito a construção de uma identidade artística, ainda que não tenha sido anunciada tão claramente ou diretamente. Ao lembrar o que foi discutido na seção 2.2 e 2.3 sobre as culturas Hacker e Maker, vale pontuar o que traz Fonseca (2014) ao relacionar os *labs* com a arte contemporânea. O autor discute estes espaços como “episódio da própria história da arte moderna e contemporânea”, o que traz espaço para refletir acerca de uma relação intrínseca entre espaços Hacker e Maker e o fazer artístico. Inclusive esta afirmação traz questionamentos que também dizem respeito ao que se compreende como arte, quem a acessa e qual seu distanciamento da tecnologia. Nesta inscrição, uma identidade Hacker também poderia ser entendida na construção de uma identidade artística, uma vez que também diz respeito ao fazer da gambiarra, da experimentação, da improvisação, da prototipação como formas de fazer e saber. O que significa, então, anunciar-se como Hacker, como artista ou como dissidência?

Como as discussões da seção 2.4 demonstram as searas de identificação identitária se mostram bastante complexas e que no caso deste estudo se fazem presente na construção do grupo, nas suas discussões, nas suas produções, sem necessariamente se ligar a um desejo ou necessidade de um chamado identitário enquanto Hacker, artista, pessoa Queer (ainda que este enquanto identidade esteja problematizado). Os envolvidos com a oficina-coletivo podem ou não fazer denominações sobre si em relação a estas construções, mas ainda assim, discutiram durante os encontros estes limites e suas difusões.

Ainda em relação a uma identificação enquanto Hacker, vale pontuar que a compreensão dos *labs* como espaços em branco, que se fazem e desfazem

conforme demandas coletivas, discutido por Fonseca (2014), é um ponto importante e que diz respeito também às construções de auto-percepções pessoais e também enquanto coletivo/grupo. A PAT foi a primeira articulação construída em conjunto por estas pessoas. Ainda que alguns já possuíssem relações que estão além do grupo, as dinâmicas eram novas neste espaço e período de tempo.

Voltando a Figura 29, também pôde ser percebida uma baixa citação ao ponto (c - Descentralização). As discussões de Levy (1994) sobre a descentralização lembram da importância de lutar contra institucionalizações e burocratizações. Este é o caminho que o autor utiliza para apontar que a ética Hacker busca romper estas construções, valorizando a descentralidade e o fluxo livre de informações, saberes e fazeres. Esta discussão, ainda que não tenha sido percebida com tanta força ou de forma explícita nas obras das e dos artistas, esteve presente em um momento chave da oficina-coletivo, o encontro 14 (seção 4.1.10). Este encontro apresentou esta relação, justamente pelo fato de ter acontecido um questionamento institucional acerca do teor da exposição que estava sendo montada. Percebe-se, considerando as configurações daquele momento como a grande repercussão do fechamento da mostra Queermuseu e o temor presente após as ocupações estudantis na cidade de Curitiba, tópicos discutidos com maior profundidade na seção, que houve receio institucional com o teor dos trabalhos trazidos pela exposição.

Este receio traz consigo a relação da institucionalidade com as regulamentações, delimitações, aceitações-negações dos assuntos e temáticas que são possíveis em seus espaços. E é neste ponto que esta discussão se relaciona diretamente com as esferas de saber/poder e as construções normativas que negligenciam e excluem as diferenças e dissidências da institucionalidade. Com as discussões de Louro (2016) foi possível perceber que as esferas de saber/poder se constituem a partir de construções socioculturais, permeadas pela sociedade e pelas pessoas que a constituem. Sendo assim, a partir das delimitações de temáticas possíveis ou não, se desvela o poder de centralização que as instituições exercem sobre o que circula em seu interior, o que no caso de universidades acabará por influenciar que saberes, fazeres e quererem circularão e estarão validados em seus espaços.

Principalmente este encontro da PAT e as maneiras pelos quais o grupo precisou se articular para poder organizar a socialização de suas atividades (seções

4.1.10 e 4.1.11) desvelam as relações do grupo com a questão da descentralização, próximo ao que discute Levy (1994) em (c - descentralização), da institucionalidade e da burocracia como ferramentas de controle. Em relação a estes atritos, as discussões de Louro (2016) trazem um importante caminho para pensar as formas pelas quais saberes, fazeres e quererem são validados nas esferas educacionais. A autora problematiza os saberes validados desvelando esferas de saber e de poder, relacionando-os, desta forma, a construções limitadas e limitantes que dizem respeito a cada pessoa, grupo social, instituição, dentre outros e, conseqüentemente, à dominação.

É a partir daí que se complexificam estas construções, uma vez que pessoas e/ou grupos que não estejam presentes e atuando em determinada área de conhecimento ou esfera de saber não conseguirão influenciá-la, desestabilizá-la e/ou reconstruí-la. A importância do atrito surge, para a autora e também para esta pesquisa, como uma forma de questionar e estranhar a área de computação e suas institucionalidades. O que ocorre nestes momentos finais dos encontros da oficina-coletivo são justamente os desconfortos que o atrito entre o saber consolidado e o saber dissidente e da diferença traz ao serem colocados em contato. Não entende-se esta situação como um problema, mas pelo contrário como terreno fértil, que seguindo a perspectiva do estranhamento, da haqueerização, precisa ser constantemente explorado para pensar outros futuros e desestabilizações.

Ainda é possível observar os atritos a partir de outras perspectivas, como é o caso das disciplinas que entraram em contato com o desenrolar da PAT. As grandes áreas de gênero, computação, tecnologia, arte são as principais, mas é possível pensar em esferas menores, nas temáticas como o design, a decoração e as questões LGBTTTQIA+, os jogos, seus artefatos e os estereótipos, os sensores, a robótica e os corpos, a performance, o cinema, a cidade e a prostituição, as redes sociais e os corpos, as comunidades digitais e os discursos de ódio. Reflete-se assim, muito da discussão que Louro (2016) traz em relação a repensar a disciplinaridade da área. Obviamente, outros contatos deste tipo já existem, como ocorre entre arte e tecnologia, por exemplo, mas a PAT trouxe maneiras de discutir abertamente estas esferas, seus limites, suas conexões e outras maneiras de olhar para o computar e para as construções socioculturais e tecnológicas.

Chama a atenção aqui o ponto (e - Arte) discutido por Levy (1994), uma vez que o autor lembra do fato de os Hacker compreenderem a arte a partir de uma outra perspectiva. Seus fazeres computacionais são vistos como arte, algo que possui beleza em si mesmo e que também pode remeter ao processo de experimentação e que não necessariamente se acaba. Todas as obras apresentam alguma relação com este ponto, não só pelo fato de estarem articulando construções de poéticas artísticas, mas por articularem os saberes e fazeres de cada pessoa por meio da experimentação, se utilizando de testes, gambiarras, prototipações em um processo que não necessariamente acaba da forma inicialmente esperada ou ainda como comumente entende-se a finitude de um projeto, por exemplo.

Foi a partir destas construções que as envolvidas e os envolvidos com a oficina-coletivo se permitiram envolver com o grupo, construindo as discussões de uma forma geral e, ainda que não dominassem certas temáticas, compartilhando seus saberes, fazeres e querereres na construção coletiva do grupo. Todas e todos tiveram oportunidades de se envolverem com temáticas que não lhe eram familiares, ao mesmo tempo em que puderam compartilhar as suas, em um processo de estranhamento de construções próprias a cada uma destas pessoas, repensando seus saberes, fazeres e querereres. A construção da tecnologia enquanto um fazer artístico ou da arte enquanto um fazer tecnológico se deu nestes caminhos, borrando e haqueerizando estes limites, tendo como base as temáticas caras a cada uma das e dos artistas envolvidas na PAT.

5 UM ESTRANHAMENTO DO COMPUTAR É POSSÍVEL?

*Um índio descerá de uma estrela colorida, brilhante
De uma estrela que virá numa velocidade estonteante
E pousará no coração do hemisfério sul
Na América, num claro instante
Depois de exterminada a última nação indígena
E o espírito dos pássaros das fontes de água límpida
Mais avançado que a mais avançada das mais avançadas das tecnologias
Um Índio por Caetano Veloso⁸²*

A partir da construção da crítica trazida pelo Capítulo 2, dos caminhos da pesquisa juntamente às categorias de análise no Capítulo 3 e da exposição e discussões sobre a oficina-coletivo no Capítulo 4, é importante refletir acerca das maneiras pelas quais as articulações do grupo PAT estão relacionadas a perspectiva da construção de um estranhamento do computar, pensando em menos normatividades e mais aberturas, a partir das esferas das diferenças e dissidências. Assim foi discutido o processo de estranhamento trazido pela seção 2.5.

As discussões que vêm ocorrendo nas esferas da computação há algum tempo (Castelini, 2018; Amaral et al., 2017; Silva, 2016, 2016a; Wajcman, 2010) têm se voltado para as frentes feministas e de gênero, dando início a um questionamento sobre a área, problematizando sua construção que dificulta participações femininas e enrijece as hierarquias socioculturais que estão em seu entorno, fazendo desta um espaço de difícil acesso para quem foge às normatividades da área. Ainda que estas problematizações estejam pautadas em discussões identitárias, dão os passos iniciais para discutir as dominações e os espaços de poder que tem se mostrado presentes na computação. A proposta desta tese, buscando uma mudança deste olhar, diz respeito a aproximar as discussões da Teoria Queer e do estranhamento, não pensando às diferenças na área somente a partir das mulheres, mas sim trazendo as relações de poder que constroem as margens, exclusões, apagamentos e invalidações no entorno do computar.

⁸² Este trecho faz parte da música Um Índio de Caetano Veloso. O vídeo pode ser acessado no link <<https://www.youtube.com/watch?v=-n1ZRbRKHOo>>.

Como forma de construir esta reflexão, buscou-se trabalhar a partir da ação/extensão, buscando discussões e percepções concretas. Esta forma de trabalhar a pesquisa foi um dos princípios que estiveram presentes desde início do projeto. Dessa forma, foram abordadas, em especial, as articulações construídas a partir da oficina-coletivo PAT no que diz respeito às dissidências. Pela discussão sobre a importância dos fazeres da diferença, dos fazeres não normativos que levam ao estranhamento, como discute Louro (2001, 2016), pensou-se a construção da pesquisa.

Inicialmente, buscou-se construir uma crítica ao computar no sentido de suas normatividades, das pessoas que estão na área e dos fazeres, saberes e querereres que, conseqüentemente, estão em circulação. Como forma de conduzir as discussões, as conceitualizações sobre o estranhamento foram aprofundadas, buscando compreender as potencialidades de trazer este olhar para uma análise dos fazeres que constroem o computar. Pensar o olhar Queer pós-identitário foi uma das intenções iniciais deste trabalho, como forma de resgatar a importância de uma desconstrução nas hierarquias de poder, das normatividades da área e suas estruturas para pensar, então, em um estranhamento do computar.

A partir deste ponto, a ideia de um estranhamento do computar, as vistas de uma construção menos normativa, começa a ganhar forma. Vê-se que as lutas feministas e LGBTQIA+ abriram – e continuam a abrir – importantes espaços de discussão e questionamento em nossa sociedade, em suas mais distintas esferas. A computação tem seus primeiros questionamentos advindos das discussões feministas. Ainda que a questão da representação não seja o foco deste trabalho, é importante reconhecer a importância deste movimento que inicia estes questionamentos, para que seja possível pensar sobre o processo a que este tese se pretende. A desconstrução, conforme trazem os teóricos Queer apresentados na seção 2.4, traz um importante viés de questionamento de estruturas de poder e é por meio de uma problematização neste sentido que se discutem as diferenças e dissidências neste trabalho. Que tipo de estruturas de poder podem ser percebidas no entorno do computar a partir de um olhar Queer para a área? Como se daria um processo de estranhamento do computar e suas esferas de poder/saber?

A resposta para a primeira pergunta foi apresentada pelos estudos que têm demonstrado que o computar passa por um forte enrijecimento no sentido de

marcadores de gênero e sexualidade (Stout e Wright, 2016; Abi Grogan, 2014; Trenshaw et al., 2013; Cech e Waidzunas, 2011) e também com a invisibilização feminina (Castelini, 2018; Amaral et al., 2017; Silva, 2016, 2016a; Wajcman, 2010). Estas construções têm feito com que o computar se construa a partir de perspectiva que são fortemente ligadas não somente a valores estereotipados de masculinidade, mas também à compulsoriedade da heterossexualidade e da cisgeneridade. Ao refletir sobre as esferas de poder e saber, começam a vir a tona quais pessoas tem espaço para atuação na área.

Pensar no computar, entendendo este em suas relações com o mundo, como forma de fazer onde estão articulados saberes, fazeres e querereres por meio da técnica e da tecnologia foi o principal caminho encontrado para construir este trabalho. E é a partir deste ponto que passa-se a entender as construções da PAT sob a ótica da dissidência, uma vez que os saberes, fazeres e querereres que circularam pela oficina-coletivo não se alinham diretamente ao que se consolida enquanto computação. Durante os trabalhos da PAT não se pretendia construir artefatos pensando em suas aplicabilidades de mercado, replicabilidades ou generalidades. Pelo contrário, trabalharam-se demandas específicas, locais e contextuais.

Um processo de estranhamento, questionamento e desconstrução se mostra necessário para a área já há algum tempo, pensando na ampliação do acesso às universidades e às formações acadêmicas que ocorreram nos últimos anos. Esse é um ponto que ajuda a responder a segunda pergunta levantada, mas que ainda permanece incerta enquanto situação consolidada. Há importantes indícios de que as construções heterocêntricas e androcêntricas ajudam a manter os domínios da computação ligados a determinados sujeitos. Ainda assim, existem frentes de resistência e que começam a questionar mais amplamente a área e seu *status quo*.

Considerando os escritos de Louro (2016, 2001) sobre a importância do estranhamento para a desconstrução, este foi o caminho quando se pensou a articulação da oficina-coletivo enquanto possibilidade de trazer outros olhares para o computar. Conforme discutido no Capítulo 4, houveram processos importantes de apropriação e articulação do computar no sentido de trabalhar as demandas do grupo, unindo através da construção artística as perspectivas da diferença e da dissidência, os movimentos Hacker e Maker, o computar. Esses processos podem

ser compreendidos dentro da perspectiva do estranhamento e de um hackeamento, ou como chamado na seção 3.1, de uma haqueerização.

Algumas outras discussões neste sentido são trazidas no decorrer do texto, mas sem dúvida há muitos outros questionamentos que começam a emergir a partir deste processo de doutoramento. O engajamento social que a oficina-coletivo PAT trouxe, foi um importante motivador no desenvolvimento deste estudo, uma vez que demonstrou que as demandas por ocupação de espaço e a construção de espaços para a expressão são uma necessidade para as pessoas que estiveram envolvidas. O que conecta as ações do grupo com as perspectivas desta pesquisa em relação a construção de um estranhamento do computar, refletindo no processo de apropriação discutido acima.

Construindo um resgate acerca da arte engajada e ativista, pode-se notar que este foi um importante caminho para as diferenças em outras épocas e que tem sido percebido também na contemporaneidade (Colling, 2017, 2018; Vilas Boas, 2015). Dessa forma, construir narrativas que trazem pautas e demandas de pessoas que não se encontram necessariamente alinhadas às normatividades socioculturais, utilizando das linguagens artísticas e tecnológicas, foi a maneira pela qual este processo de pesquisa se construiu, articulando pelo grupo PAT maneiras de responder a esta demanda de conectar o computar com outros fazeres, saberes e querereres.

Até então o processo de estranhamento tem sido discutido aqui de forma mais próxima ao computar, ainda que seja possível também analisá-lo a partir da perspectiva da arte. Envolver temáticas das dissidências, da tecnologia, com outras formas de fazer e construir, tendo a descentralidade como maneira de trabalho também estranha as artes. A mostra “Queermuseu: cartografias da diferença na arte brasileira” se tonou, para o grupo, um símbolo importante neste sentido. Demonstra a dificuldade que os circuitos artísticos tem em lidar com estas temáticas, ao mesmo tempo em que também demonstra problemas no interior das discussões Queer, da fetichização que estas discussões carregam e da forte influência que o mercado continua exercendo sobre a produção artística. Pensar sobre os diversos circuitos artísticos de validação e consolidação, que atuam de forma similar ao circuito acadêmico, a partir de um outro caminho, é maneira de questionar estas estruturas e

defender que existem outras maneiras de construir produções e poéticas artísticas em espaços que não são os tradicionalmente esperados.

Também vale pontuar aqui a importância da universidade pública no contexto brasileiro enquanto um espaço onde se deve promover a liberdade e a democracia, que cada vez mais precisa ser ocupada por demandas e interesses comunitários e de lutas sociais, mantendo vivas as utopias por outras sociedades. Os sufocamentos que a institucionalização, a burocratização, a especialização trazem para as áreas de conhecimento, e no caso desta discussão dá-se especial destaque à computação, precisam ser combatidos, conforme a ética Hacker insiste em lembrar, para que seja possível articular e atender às problemáticas concretas de nossa sociedade.

A arte contemporânea, trazendo as discussões conceituais para um espaço de centralidade nas produções, é maneira de pensar e refletir sobre quem acessa estes discursos, de que maneiras e por quais razões. Algumas obras, pensadas dentro do contexto das redes sociais, por exemplo, foram maneiras de refletir sobre como estes processos se dão em uma época onde as experiências virtuais começam a ser importante fator nas construções socioculturais. As formas pelas quais diversas narrativas navegam por este mundo que se mescla ao real, de forma bastante ubíqua, pode ser maneira de pensar a democratização da arte e da produção artística, além da construção da concretude das existências, das marcações nos corpos e na performatividade dos discursos. Ainda, considerando o discutido acima, entendendo estes espaços enquanto potências para se trabalhar as lutas coletivas.

As articulações que a oficina-coletivo construiu com o engajamento na busca de rupturas socioculturais, por meio do estranhamento, permitiu e permite refletir acerca de uma apropriação tecnológica e artística críticas, que se dão a partir dos computadores, fazeres, saberes e querereres de cada indivíduo, coletivo ou grupo. As obras fruto do PAT parecem ser o principal resultado de um processo que caminha nestas perspectivas, fomentando a articulação de construções socioculturais individuais por meio de outras linguagens, formatos, possibilidades e demandas que influenciam e são influenciadas pelas maneiras de computar de cada pessoa envolvida. Ainda que as obras chamem a principal atenção neste processo, os encontros e todas as discussões levantadas no decorrer do semestre foram muito importantes para que o grupo não só se mantivesse relacionado às perspectivas que

tinha como interesse, mas também que construísse aprofundamentos teóricos sobre suas temáticas e metodológicos sobre suas produções.

As obras e narrativas construídas pelo grupo, que são entendidas nesta pesquisa como uma fuga do hegemônico, precisam ser observadas e analisadas pela ótica da performatividade. Isso porque parecem atuar, a partir desta perspectiva, como construções discursivas disruptivas, a partir do momento em que as pessoas que construíram o grupo, ao atuarem no mundo, se apropriando da tecnologia, do computar e da arte, construíram narrativas neste entorno. A performatividade, neste caso, também passa pelas esferas do técnico e tecnológico, do computar, da arte e do ativismo e das narrativas de gênero e sexualidade. Observa-se, neste ponto, que todas estas esferas se cruzam como maneira de articular as existências, e como diversas obras lembram, passando por estes discursos na consolidação da concretude no mundo.

O estranhamento, então, é processo que se deu à primeira vista sobre o computar, devido a este ser o objeto principal de estudo desta tese, mas também passando por outras esferas. Foi por meio destes encontros e destas produções que essas pessoas documentaram processos e construíram artefatos que tratam de seus anseios e demandas por meio de uma perspectiva que causa estranhamento que mais especificamente tocam as seguintes esferas: nos olhares sobre a tecnologia e o computar; nos olhares sobre o gênero e a sexualidade; nos olhares sobre o Queer; nos olhares sobre a arte; nos olhares de quem interagiu com as obras; nos olhares dos artistas perante seus percursos e suas formas de expressão; nos olhares sobre seus saberes, fazeres e querereres; nos olhares da instituição ao se deparar com estas temáticas em seu interior; nos processos de formação das pessoas que inicialmente pensaram na organização da oficina-coletivo.

Estes pontos trazem luz para as perguntas iniciais desta pesquisa (apontadas no Capítulo 1) no que diz respeito a perceber os espaços de criação e experimentação (Hacker e Maker) enquanto possibilidades de abertura para as discussões da diferença e das dissidências na área de Computação. O caminho percorrido por esta pesquisa se mostrou conectado com a ideia de estranhar o computar, ou seja, de um computar mais aberto e democrático uma vez que, na esfera desta pesquisa, se constrói a partir de pessoas que fogem às normatividades

da área trazendo seus próprios processos de estranhamento, conforme discutido anteriormente.

Os atritos no entorno de uma arte Queer ativista, inclusive foram discussões muito presentes no cotidiano do grupo, como foi com o caso do Queermuseu e suas repercussões. Também é importante trazer para a discussão algumas questões relacionadas a formação deste grupo. A maioria dos envolvidos, senão todos, apresentava conexões com as universidades. Este fato faz pensar sobre por que este padrão se manteve? Como seria possível romper construções que ainda limitam o acesso aos espaços da universidade? Como as periferias estão circulando nestes espaços? O quão democráticas são as discussões sobre o Queer, a arte, a tecnologia e o computar em nossa sociedade?

Naturalmente, a construção de um grupo pautada em uma homogeneidade, traria situações nas quais poderiam existir padrões de percepção, de visões de mundo e de demandas. Isso não parece ter se consolidado no PAT, uma vez que, para além do fato de estarem relacionados a universidade, os participantes carregam consigo muitas outras marcações, construções, envolvimento que são únicos de cada um, e que lidos a partir de uma perspectiva dos Estudos Culturais, fazem perceber que a diferença está em todos e não se resume à questões identitárias ou homogeneizações diversas que podem ser apontadas quando há constituição de um grupo. A importância do processo de democratização do ensino superior iniciado no Brasil nas últimas décadas também se mostra refletida nesta questão, uma vez que houve um processo de desestabilização, ainda que limitado, na elitização do acesso às universidades.

As temáticas discutidas pelas obras e as técnicas e linguagens haqueerizadas nas quais cada uma se apoiou são exemplo destas diferenças. Esta parece uma percepção que poderia ser compreendida a partir da quebra de construções binárias proposta pelo Queer e que foram trazidas pelo grupo desde suas fundamentações iniciais. Neste sentido, é possível perceber que os essencialismos não são possíveis e que a individualidade e as posições de sujeito trouxeram desdobramentos muito específicos para a análise de cada obra. Lançando um olhar direto ao computar, que é a principal discussão deste estudo, é possível perceber que houve um processo de desestabilização de suas centralidades, principalmente pelo fato de que cada pessoa envolvida com o grupo trouxe sua forma de pensar os artefatos tecnológicos-

computacionais. Cada pessoa articulou, assim, computares dos seus cotidianos, pautados em seus saberes, fazeres e querer. Da mesma forma que os fazeres tecnológicos e artísticos, existem computares espalhados pelo mundo, que são localizados, contextualizados e que não estão no entorno dos saberes academicamente validados e que circulam no entorno das universidades e empresas de tecnologia e da dita “inovação tecnológica”.

Pensar o computar a partir do fazer artístico demonstra que existem formas diferentes de trabalhar os saberes e fazeres da área de computação. Formas estas que já estão permeadas pelo mundo, mas que a área muitas vezes acaba por deixar de lado para se manter estabilizada enquanto uma área de saber que se vê bem delimitada. A ideia da existência de computares lembra justamente que a computação não existe sem que seja a partir do contato entre pessoas e grupos, sociedades e culturas, e diferentes formas de fazer e saber. É a maneira pela qual as pessoas constroem arte, por meio de experimentação e livres associações, faz com que o fazer computacional possa se reconectar com o que as pessoas possam vir a desejar de um computar. Claro que, para se computar, certos saberes e fazeres precisam ser articulados, mas é importante lembrar que eles não precisam ser construídos dentro da institucionalidade de uma universidade ou algum curso de formação específico.

Mesmo assim, questionar os limites dos muros das universidades e seus diálogos com as comunidades que estão de fora destes espaços de poder e saber é de grande importância. Principalmente quando este processo se dá em uma universidade tecnológica que tem como foco formações dentro de áreas compreendidas como técnicas e tecnológicas. A partir deste ponto, surge também a reflexão sobre como os computares marginalizados acabam não sendo reconhecidos pela construção hegemônica da área de computação, que demonstra dificuldade em olhar para além daquilo que articula em relação a seus saberes e fazeres. Este parece um dos pontos cruciais desta pesquisa, e que se pretendeu trabalhar a partir da ação desenvolvida pela oficina-coletivo PAT. Não é por qualquer razão que houve desconforto institucional com a proposta trazida pela oficina-coletivo, uma vez que buscou-se construir, por meio de um processo que compreende-se aqui como haqueerizador, a transposição de certos limites que os muros imaginários fazem consolidar as universidades como as instituições que são.

Então, como os saberes, fazeres e querereres da diferença e das dissidências podem ser percebidos nas esferas institucionalizadas da área de computação? Ou ainda, como são repelidos pela área enquanto computares diferentes dos esperados?

O olhar para os *labs* enquanto espaços em branco, discutidos por Fonseca (2014), parece um caminho para perceber os desdobramentos que são frutos deste tipo de espaço, especificamente para a área, e que ajudam na resposta para as perguntas levantadas. Os laboratórios de criação e experimentação podem ser lugares onde a construção de um computar da diferença se torna possível, uma vez que fogem a rigidez institucional que não necessariamente abraça os saberes não hegemônicos. Um laboratório organizado pelas diferenças e dissidências - e a partir de suas demandas, como ocorreu com a PAT - traz a possibilidade de pensar a tecnologia enquanto um fazer sociocultural e, indo além, permite abraçar outros fazeres, querereres, saberes e computares que constroem diferentes narrativas, outros olhares advindos de vivências e histórias que estão justamente fora dos espaços da universidade.

Refletir sobre as esferas de saber que Louro (2016) traz para sua discussão faz pensar sobre estas construções presentes na área de computação. A existência de frentes de resistência e questionamento dentro da área começam a revelar as disputas de poder que ganham espaço dentro da área, mas além disso - e o que é mais importante - começam a revelar os domínios presentes no *status quo* da computação, além de trazer a remota possibilidade da computação compreender os valores socioculturais e políticos que estão em seus espaços. A esfera de saber é também esfera de poder e desta forma, existe dominação. Repetindo construções que estão espalhadas pelas áreas entendidas como técnicas e tecnológicas, como as engenharias, por exemplo, a computação também apresenta domínios que são de determinadas pessoas e grupos sociais.

Mostram-se, assim, as construções binárias, em especial a de centro-margem, que estão no entorno dos saberes, poderes e suas instituições. Este processo de pesquisa tentou abalar esta construção, uma vez que as questões dissidentes passaram a ocupar um espaço outro, que não é o reservado a elas. Também foi possível compreender o computar em sua esfera sociocultural, enquanto uma manipulação de tecnologias como resposta às demandas humanas, problematização trazida pelos estudos CTS.

Entende-se aqui a importância das posições ocupadas pelas pessoas nas diferentes esferas de sua vida. É muito possível que determinadas formas de agir, atuar, se portar sejam reprimidas dentro de determinados espaços, como alguns estudos trouxeram, mas também é possível que as pessoas tragam outros olhares, para si e para o mundo, quando a rigidez da institucionalidade e da burocracia não estejam tão fortemente presentes ou quando suas hierarquias passam por um processo de questionamento. A discussão de Himanen (2003) sobre a ética Hacker traz a ideia de uma ruptura no sentido de que as esferas de trabalho e das paixões pessoais não podem ter fronteiras tão rígidas e desconectadas, mas sim ir justamente no sentido contrário, o que parece um forte argumento para pensar esta questão.

Defender a ruptura destas esferas faz pensar também em uma atuação no mundo que passa por um fazer crítico sobre a tecnologia e o computar. É possível ver como exemplo a maneira como quase todas as pessoas envolvidas com a PAT partiram de seus saberes profissionais para pensar e construir suas obras. As formações universitária, acadêmica, técnica e tecnológica não diriam mais respeito apenas a uma atuação que se dá na esfera profissional, mas sim em diferentes esferas da vida, indo para além dos interesses de trabalho. Estão conectados às existências. O computar, neste ponto, passa a ser também ferramenta de estranhamento, uma vez que é forma de articular no mundo as pautas destas pessoas.

Pensar um computar que vai além do simples cumprimento de horas de trabalho ou da execução de tarefas alienadas, conforme discute Himanen (2003), faz com que o computar mais do que passe meramente pelas demandas socioculturais das pessoas, mas sim seja construído a partir destas demandas. Esse parece ser um dos principais caminhos para a construção de um estranhamento do computar e uma resposta para a pergunta trazida como título deste capítulo.

A perspectiva de desconstrução social e do estranhamento às vistas da Teoria Queer e de uma visão crítica sobre a tecnologia, foi o caminho pelo qual a oficina-coletivo PAT se construiu e construiu seus discursos. Neste sentido pode-se dizer que as pessoas presentes, ao trazerem suas cargas e demandas, problematizando suas existências e seus espaços de fala e atuação, construíram um computar que se deu a partir de narrativas da diferença e das dissidências. O

espaço em branco do laboratório de experimentação e criação do PET-CoCE, neste caso, foi um dos meios pelos quais as articulações do grupo foram possíveis. Ainda assim, vale salientar que permaneceu como meio e, ao que parece, não foi levado a situações deterministas, de fetichismo, essencialismo ou mera instrumentalização. Este espaço em branco foi preenchido pelas discussões, construções e articulações do grupo PAT por determinado período de tempo e se refaz constantemente conforme as demandas surgem.

Por sua vez, o processo de haqueerização, discutido na seção 3.1, trouxe importantes lentes para observar o caminho percorrido pelo grupo. Neste sentido é possível afirmar que o Hacker passou por um processo de estranhamento ou Queerização, ao mesmo tempo em que o Queer passou por um processo de hackeamento. Percebeu-se uma potencialidade ao unir estas visões, uma vez que o estranhamento faz repensar de onde vem a tecnologia as vistas de reconstruir estes caminhos conforme as demandas de um futuro. Pelo outro lado, ainda que não se deseje colocar Hacker e Queer em uma perspectiva de binaridade, é possível perceber que a ética Hacker traz uma importante potencialidade de estranhamento, permitindo questionar estruturas, propriedades e mercados, florescer visões, articular a tecnologia nas construções de identidade de cada pessoa, algo que está, em algum nível, próximo das discussões de estranhamento.

A performatividade das apropriações Hackers sobre a tecnologia são um forte exemplo, ao fazer com que seja possível construir performances ao se aproveitar de falhas, *bugs* e *glitches* para tal, constrói-se, também, formas de ser e agir. Ainda assim, para não cair do outro lado desta moeda, é preciso compreender o Hacker e o Queer fora de suas essencializações e idealizações, para que não se construam mais fetichizações e determinismos. O termo “haqueerização” foi pensado justamente em um espectro de união destas visões, de forma a levar em consideração as inevitáveis críticas existentes nas diferentes perspectivas que cada uma destas visões traz.

Fomentar as discussões acerca dos saberes e fazeres da diferença e das dissidências sobre o computar, a tecnologia e as artes, foi um processo importante para pensar acerca do estranhamento do computar. Foi pensado a partir da coletividade, das esferas da diferença e da dissidência em espaços de troca e crescimento coletivo, como está exposto no relato dos encontros e na socialização

dos trabalhos que resultaram da PAT. Inclusive, esta troca é estimulada também na socialização dos resultados desta pesquisa, tanto entre o grupo PAT, como de outras pessoas que possam estar interessadas (Apêndice F). Durante este processo, afloraram muitos questionamentos e percepções que estão permeadas no decorrer de todo este documento. Em especial, este texto foi organizado como uma forma de pensar os olhares que têm sido excluídos da computação, devido às lutas de poder e saber e da construção de hegemonias e dominações na área.

É importante lembrar, ainda, que estas construções internas a área de computação, são reflexos também das esferas mais amplas de nossa sociedade e enquanto as lutas por abertura e desconstrução permanecerem delimitadas a espaços e grupos muito específicos, seus desdobramentos serão muito lentamente percebidos concretamente em situações mais claras de abjeção e precariedade. Pensando em um caminho que leva em consideração as interseccionalidades, onde estão, por exemplo, as lutas travestis e transexuais, indígenas, geracionais, de raça e etnia sobre o computar?

Algumas delas possivelmente existem, mas continuam invisibilizadas, despontando em situações muito específicas e limitadas. A busca pela visibilidade de determinado grupo social não pode trazer apagamentos para outros. Ainda que se caia em um paradoxo, as críticas devem caminhar tendo em vista que, mesmo que se busque participação e envolvimento de um determinado grupo, haverá outros que de tão abjetos em determinados contextos, estarão invisibilizados e nem conseguirão trazer suas pautas para as esferas de discussão e institucionalidade. Reconhecer estas situações e estas existências é imprescindível para que seja possível pensar em justiça social e processos de democratização. O mesmo ocorre em esferas mais específicas, como as da computação.

Buscas nesse sentido, articulando as esferas mais amplas em conjunto as mais específicas, em cima de perspectivas críticas, se mostram essenciais. É imprescindível compreender o computar em sua relação com o mundo e neste caminho também entendê-lo como um aliado na construção de outras configurações socioculturais. O computar pode e deve ser estranhado, mas também precisa ser compreendido como ferramenta para estranhar. Neste caminho, se estranha o mundo e as existências, da mesma forma que se estranha o próprio computar, pensado como uma tecnologia articulada por toda a sociedade.

5.1 Trabalhos Futuros

Pensar sobre as perspectivas futuras desta pesquisa nos leva a diversas possibilidades. Entre elas, há potencial para direcionamentos que estejam alinhados mais especificamente à computação, mas também à interdisciplinaridade, aos estudos de gênero, à educação em arte. A computação, em especial em suas áreas de Interação Humano-Computador (IHC) e Informática na Educação, tem encaminhado algumas discussões que caminham em perspectivas que se alinham aos estudos de gênero, ainda que em perspectivas mais ligadas à identidade feminina, como demonstrado, mas que começam a ponderar uma maior amplitude de marcadores socioculturais, como raça e etnia, sexualidade, geração, periferias e localidades, dentre outras. Compreender a interseccionalidade como um ponto de partida é imprescindível quando tratadas questões que passam pela construção de identidades. Ainda que seja praticamente impossível abarcar todas as subjetividades que estão presentes nestas construções, compreender a existência desta teia e buscar discutir a partir de marcadores diversos é de grande importância para se trabalhar com temáticas que são tão delicadas e únicas. Inúmeras possibilidades neste sentido podem vir a ser envolvidas e discutidas mais especificamente com as lentes teóricas e metodológicas adotadas por esta pesquisa.

Ao observar estas possibilidades, as discussões sobre as relações de poder-saber na área são imprescindíveis e precisam contribuir para uma melhor compreensão — e conseqüente desconstrução — de uma epistemologia da computação. Compreender que existem computares espalhados pelo mundo e que estão fora de espaços de institucionalidade e validação científica e acadêmica parece ser um primeiro passo para compreender os desdobramentos que a área traz para a construção do mundo e todos os seus sistemas sociais, culturais, médicos, tecnológicos, dentre outros. Há nuances de que esses desdobramentos existem, mas é passada a hora de construir, em profundidade, reflexões sobre o que estes desdobramentos trazem. Neste ponto é possível pensar em inúmeras esferas de discussão, dentre elas: econômicas, éticas, políticas, de construção de identidades.

Áreas ligadas a Informática na Educação, como Pensamento Computacional, por exemplo, poderiam aproveitar de muitas maneiras discussões neste sentido. Compreender os atravessamentos que se dão nas esferas socioculturais é de suma

importância para dar os passos que a área defende em relação a disseminação de um saber que é sobre computação, mas que para além disso deve ser sobre a computação em sua intrínseca relação com o mundo.

Trazer a tona estas discussões nos leva a promover espaços para refletir sobre a computação e os computadores nas esferas como a do Pensamento Computacional. Existem tantas construções de abjeção e precariedade espalhadas pelo mundo. Podemos aceitar que a computação faça parte de processos tecnocêntricos, excludentes, de dominação que validem estas construções de precariedade e abjeção?

A construção técnica e tecnológica precisa ser compreendida de forma situada, correlacionando seus valores históricos, sociais, culturais, políticos e éticos. Essa é uma discussão que precisa avançar e se aprofundar para a área de computação. Refletir sobre a educação em computação traz importantes pontos para pensar estas questões. Os processos de formação costumam ter baixa carga de atividades que abracem discussões como esta. As discussões de gênero, mais especificamente, são ainda mais raras, como apontaram Breslin e Wadhwa (2015). Disciplinas como Computação e Sociedade (ou outras que estejam alinhadas) estão concentradas em momentos limitados e específicos dos cursos, fazendo com que não se relacionem com as demais à medida que as e os estudantes avançam em suas formações.

A área de Interação Humano-Computador (IHC) trouxe importantes discussões para esta pesquisa e o processo de haqueerização passa diretamente pela IHC, uma vez que o texto de Light (2011) é da área e foi a base para as categorias discutidas na seção 3.1. Desta forma, os percursos pelos quais uma discussão sobre haqueerização podem seguir futuramente também se alinham ao desdobramento da pesquisa. Compreender outras categorias, aprofundar as discussões teóricas, buscar em mais ações concretas outras formas e perspectivas que possam vir a se alinhar ou ainda a tensionar um processo de haqueerização são imprescindíveis. Com a análise construída acerca da PAT e suas obras, algumas potencialidades desta perspectiva começam a despontar, mas é preciso uma continuidade neste sentido como forma de condensar as perspectivas trazidas. Ainda, o olhar para o computar a partir das artes foi um dos pontos que permitiram todas as reflexões construídas até aqui. Pensar em outras ações, outros

tensionamentos entre computação e demais áreas, talvez inesperadas, parece terreno fértil para desdobramentos futuros.

Avançar as discussões sobre as normatividades da computação e a abertura de novos caminhos para a área abraça todas estas possibilidades de futuras pesquisas relacionadas, é como um pano de fundo que guiou o desenvolvimento desta pesquisa até aqui e acaba por também trazer as possibilidades futuras para que a computação possa se estranhar.

5.2 Agradecimentos

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

REFERÊNCIAS

A Definição... O que é o software livre?. Free Software Foundation. 2020. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. Acesso em 20 fev. 2020.

ABGLT - Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais. Secretaria de Educação. Pesquisa Nacional sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2015: as experiências de adolescentes e jovens lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais em nossos ambientes educacionais. Curitiba: ABGLT, 2016.

Ahmed, Sara. Judith Butler: 'Boa parte da Teoria Queer foi dirigida contra o policiamento da identidade'. Entrevista DOSSIÊ 185. 2017. Disponível em <<http://www.comciencia.br/entrevista-com-judith-butler/>>. Acesso em: 13/03/2018.

Amaral, Marília Abrahão; Emer, Maria Claudia Figueiredo Pereira; Bim, Silvia Amélia; Setti, Mariangela Gomes; Gonçalves, Marcelo Mikosz. Investigando questões de gênero em um curso da área de Computação. Revista Estudos Feministas, v. 25, e. 2, p. 857-874. 2017. DOI: <<https://dx.doi.org/10.1590/1806-9584.2017v25n2p857>>.

Ames, Morgan G.; Lindtner, Silvia; Bardzell, Shaowen; Bardzell, Jeffrey; Ngyen, Lilly; Ahmed, Syed Ishtiaque; Jahan, Nusrat; Jackson, Steven J.; Dourish, Paul. Making or Making Do? Challenging the mythologies of making and hacking. Journal of Peer Production. Ed. 12, 2018. Disponível em: <<http://peerproduction.net/issues/issue-12-Makerspaces-and-institutions/varia-2/making-or-making-do/>>. Acessado em: 03/04/2019.

Bardzell, Jeffrey; Shaowen, Bardzell. Humanistic HCI. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics. Califórnia: Morgan and Claypool. 2015. ISBN 9781627053587 (ebook).

Bicca, Angela D. N.; Cunha, Ana Paula de A.; Rostas, Márcia H. S. G.; Jahnke, Max de L. Identidades Nerd/Geek na Web: Um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. Conjectura: Filos. Educ., Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013.

Bilimoria, Diana, and Abigail J. Stewart. 'Don't Ask, Don't Tell': The Academic Climate for Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Faculty in Science and Engineering. *NWSA Journal*, v. 21, e. 2, pp. 85–103. 2009.

Biroli, Flávia. Divisão Sexual do Trabalho e Democracia. *Revista Dados*, v. 59, n. 3, p.719-754. 2016. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0011-52582016000300719&lng=en&nrm=iso>. DOI: <https://doi.org/10.1590/00115258201690>.

Blikstein, Paulo. Digital Fabrication and 'Making' in Education: The Democratization of Invention. In: WALTER-HERRMANN, J.; BÜCHING, C (Eds.). *FabLabs: Of Machines, Makers and Inventors*. Bielefeld: Transcript Publishers, 2013.

Blikstein, Paulo. Travels in Troy with Freire: technology as an agent for emancipation. In: NOGUERA, P.; TORRES, C. A. (Eds.). *Social Justice Education for Teachers: Paulo Freire and the possible dream*. Rotterdam, Netherlands: Sense. p. 205-244, 2008.

Bødker, Susanne. Third-Wave HCI, 10 Years Later - Participation and Sharing. *Revista Interactions*, v. 22 ed. 5. 2015. P. 24-31. Acesso em: <<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2804405>>.

Brandão, Carlos Rodrigues; Borges, Maristela Correa. A pesquisa participante: um momento da educação popular. *Rev. Ed. Popular*, v. 6. 2007, p. 51-62.

Breslin, Samantha; Wadhwa, Bimlesh. Exploring Nunanced Gender Perspectives within the HCI Community. *Proceedings of the India HCI 2014 Conference on Human Computer Interaction (IndiaHCI '14)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, p. 45–54. 2014. DOI:<https://doi.org/10.1145/2676702.2676709>

Breslin, Samantha; Wadhwa, Bimlesh. Towards a Gender HCI Curriculum. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '15)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, p. 1091–1096. 2015. DOI:<https://doi.org/10.1145/2702613.2732923>.

Butler, Judith. *Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do "sexo"*. In: Louro, Guacira Lopes. *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007, p. 153-172.

Butler, Judith. Performatividade, Precariedade y Políticas Sexuais. Revista de Antropología Iberoamericana, Madrid, v.4, n.3, , p. 321-226, 2009. Disponível em: <<http://www.aibr.org/antropologia/04v03/criticos/040301b.pdf>>. Acesso em: 10/09/2016.

Butler, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. 13 ed. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

Castelini, Pricila. Mulheres na computação: percepções, memórias e participação de estudantes e egressas. 2018. 133 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018. Disponível em <<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2944>>.

Cech, Erin A.; Waidzunas Tom J. Navigating the heteronormativity of engineering: the experiences of lesbian, gay, and bisexual students, Engineering Studies, V. 3 E. 1, p. 1-24, 2011.

Cech, Erin A.; Waidzunas Tom J.. Navigating the heteronormativity of engineering: the experiences of lesbian, gay, and bisexual students, Engineering Studies, V. 3 E. 1, p. 1-24, 2011. DOI: 10.1080/19378629.2010.545065.

Colling, Leandro. A emergência dos ativismos das dissidências sexuais e de gêneros no Brasil da atualidade. Revista Sala Preta, v. 18, n. 1, p. 152-167, 30 jun. 2018. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v18i1p152-167>.

Colling, Leandro. Ativismo das Dissidências Sexuais e de Gênero. Revista Cult. São Paulo, edição 226, ano 20, p. 18-19. 2017.

Connell, Raewyn; Pearse, Rebecca. Gênero: uma perspectiva global. Tradução de Marília Moschkovich. São Paulo: nVersos. 2015.

Couto Junior, Dilton Ribeiro do. Gênero, Sexualidade e a Teoria Queer na Educação: Colocando em questão a heteronormatividade. Atos de Pesquisa em Educação, Blumenau, n. 11, n. 1, p. 250-270, jan/abr, 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2016v11n1p250-270>>. Acesso em: 10/09/2016.

Evangelista, Rafael. O movimento software livre do Brasil: política, trabalho e hacking. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 20, n. 41, p. 173-200, 2014. DOI <<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832014000100007>>.

Feenberg, Andrew. Teoría crítica de la tecnología. Revista CTS, n. 5, v. 2, 2005. P. 109-123.

Fonseca, Felipe Schmidt. REDELABS: Laboratórios experimentais em rede. Dissertação de Mestrado em Divulgação Científica e Cultural - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, 2014.

Freire, Paulo. Extensão ou Comunicação? Tradução de Rosiska Darcy de Oliveira. São Paulo: Editora Paz e Terra, ed 17. 2015

Furlani, Gimena. Representações da mulher e do feminismo na mídia impressa brasileira: desconstruindo significados na educação sexual. In: Secretaria de Estado da Educação. Sexualidade. Curitiba: SEED. 2009. p. 131-158.

Grogan, Abi. "It's never good to carry a secret..." Findings of the E&T magazine lesbian, gay, bisexual and transgender (LGBT) survey. Engineering & Technology, V. 9, E. 7, p. 40-42. Ago, 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.1049/et.2014.0726>.

Grogan, Abi. "It's never good to carry a secret..." Findings of the E&T magazine lesbian, gay, bisexual and transgender (LGBT) survey. Engineering & Technology, V. 9, E. 7, p. 40-42. Ago, 2014.

Hall, S. A Centralidade da Cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Revista Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 22 n. 2, jul/dez, p. 15-46, 1997.

Haraway, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: Tadeu, Tomaz (org. e trad.) Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, ed. 2. 2009, p. 33 – 118.

Himanen, Pekka. La ética del Hacker y el espíritu de la era de la información. Barcelona: Destino, 2003.

Houaiss, Antônio; Villar, Mauro de Salles. Dicionário Houaiss da língua portuguesa. 1 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

Ingrey, Jennifer. Queer studies in education. Oxford Research Encyclopedia of Education. 2018. DOI: 10.1093/acrefore/9780190264093.013.249.

Levy, Steven. Hackers: heroes of the computer revolution. Nova Iorque: Dell Publishing. 1994. ISBN 0-385-31210-5.

Light, Ann. HCI as Heterodoxy: Technologies of identity and the Queering of interaction with computers. *Revista Interacting with Computers*, v. 23, ed. 5. 2011. P. 430-438. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.02.002>.

Lobert, Rosemary. A palavra mágica Dzi : uma resposta difícil de se perguntar - a vida cotidiana de um grupo teatral. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, 1979. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=000056021>.

Louro, Guacira Lopes. Teoria Queer - Uma Política Pós-identitária para a Educação. *Revista Estudos Feministas*, v. 9 n. 1, Florianópolis, 2001.

Louro, Guacira Lopes. Um Corpo Estranho – Ensaio sobre sexualidade e teoria Queer. 2ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

Lugarinho, Mário Cesar. Antropofagia crítica: para um teoria Queer em português. *Revista Olhar*, São Carlos, ano 12, n. 22, p. 106-112, jan./jul. 2010.

Mahoney, Michael S. The Histories of Computing(s). *Journal Interdisciplinary Science Reviews*, v. 30, nº 2, 2005. Disponível em <http://thecorememory.com/THOC.pdf>. Acessado em: 27/03/2019

Marconi, Marina de Andrade; Lakatos, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica. 5ª ed. São Paulo: Atlas. 2003.

Marques, Maria Teresa Pinheiro Martinho. Recuperar o engenho a partir da necessidade, com recurso às tecnologias educativas: contributo do ambiente gráfico de programação Scratch em contexto formal de aprendizagem. Tese de mestrado em Ciências da Educação (Tecnologias Educativas), Universidade de Lisboa, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/847>

Mattos, E. A. C.; Silva, D. F.; Kós, J. R. Hackerspaces: espaços colaborativos de criação e aprendizagem. *VIRUS*, São Carlos, n. 10, 2015. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=6&lang=pt>. Acesso em: 24/04/2018.

Menezes, Magali Mendes de. O pensamento de Emmanuel Lévinas: uma filosofia aberta ao feminino. *Rev. Estud. Fem.*, Florianópolis, v. 16, n. 1, p. 13-33, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2008000100002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 05 de junho de 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2008000100002>.

Merkle, Luiz Ernesto. A História da Informatização como Desafio à Teoria em Computação. *Anais do VIII Congresso Iberoamericano de Ciência, Tecnologia e Gênero*. 2010. Disponível em <http://files.dirppg.ct.utfpr.edu.br/ppgte/eventos/cictg/conteudo_cd/E13_A_História_da_Informatização.pdf>. Acesso em: 23/05/2018.

Merkle, Luiz Ernesto. Não Há Computação Sem Suputares: valores necessários ao poder, ao fazer, ao querer e ao saber computar. In: Rodrigo Barbosa e Silva; Paulo Blikstein. (Org.). *Robótica Educacional: Experiências Inovadoras na Educação Brasileira*. Ed. 1, V. 1. Porto Alegre: Penso, 2020.

Michaelis: *Moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1998.

Mills, C. Wright. Sobre o Artesanato Intelectual. In: Mills, C. Wright. *Sobre o Artesanato Intelectual e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, ed. 1, p. 21-58, 2009.

Miskolci, Richard. Estranhando as Ciências Sociais: Notas Introdutórias sobre Teoria Queer. *Revista Florestan*, ano 1, n. 2. 2014. Disponível em: <http://www.revistaflorestan.ufscar.br/index.php/Florestan/article/view/62/pdf_23>. Acesso em: 06/05/2018.

Nascimento, Erivaldo A. A cultura visual no ensino de arte contemporâneo: singularidades no trabalho com as imagens. *Arte na Escola*. 2012. Disponível em: <<http://artenaescola.org.br/sala-de-leitura/artigos/artigo.php?id=69354>> Acesso em: 05/06/2017.

Nunes, Máira de Souza. *God Save the Queer: mobilização e resistência antimainstream no Facebook*. Tese de Doutorado em Comunicação e Linguagens. Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2017.

Oliveira, Leander C. de.; Amaral, Marília A. A Diferença no Fazer Computacional por meio dos Movimentos Hacker e Maker e da Teoria Queer. *Seminário Internacional*

Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos), Florianópolis. 2017a. ISSN 2179-510X. Disponível em: <http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499466684_ARQUIVO_TextoCompleto_Final.pdf>. Acesso em: 18/06/2018.

Oliveira, Leander C. de.; Amaral, Marília A. O Computar em uma Perspectiva Queer: considerando os espaços Hacker e Maker. 11º WIT - Women in Information Technology. p. 1153 - 1156. In: Silva, L. (org.); Eliseo, M. A. (org.); Omar, N (org.). Anais do XXXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação: #ComputaçãoParaTudoeParaTod*s (recurso eletrônico). São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2017.

Oliveira, Leander Cordeiro de; Amaral, Marília Abrahão. Espaços do Computar: O Hacker e o Maker em uma perspectiva Queer. In: Ernane Rosa Martins. (Org.). Fundamentos da Ciência da Computação. 1ed. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019, p. 62-77. DOI: <http://dx.doi.org/10.22533/at.ed.5721907036>

Oliveira, Leander Cordeiro de; Castellini, P. ; Leite, P. ; Almeida, L. D. A. ; Amaral, M. A. . 'Personalities': a participatory approach for gender discussion. Americas Conference on Information Systems (AMCIS), 2019, Cancún. AMCIS 2019 PROCEEDINGS. 2019. Disponível em: <https://aisel.aisnet.org/amcis2019/social_inclusion/social_inclusion/8/>. Acesso em: 20/02/2020.

Originally Someone... Hacker. The Jargon File (Versão 4.4.7), 2020. Disponível em: <<http://catb.org/jargon/html/H/Hacker.html>>. Acesso em 20 fev. 2020.

Papert, Seymour. A Máquina das Crianças: repensando a escola na era da informática, ed. revisada. Porto Alegre: Artmed. 2008.

Pátaro, Carolina Ribeiro. Narrativas subversivas das sexualidades : uma abordagem sociológica sobre o pornoterrorismo e performances ativistas brasileiras. Tese de Doutorado em Sociologia, Universidade Federal do Paraná (UFPR). 2018.

Pocahy, Fernando Altair. Interseccionalidade e educação: cartografias de uma prática-conceito feminista. Revista Textura, nº 23, 2011, p. 18-30.

Preciado, Paul Beatriz. Manifesto Contrasexual. Tradução de Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: n-1 edições. 2014.

Preciado, Paul Beatriz. Multidões Queer: notas para uma política dos “anormais”. Estudos Feministas, Florianópolis, vol. 19(1), n. 312, p. 11-20, jan/abr 2011.

Ribeiro, Djamila. As diversas ondas do feminismo acadêmico. 2014. Disponível em <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/escriptorio-feminista/feminismo-academico-9622.html>>. Acesso em: 20/02/2018.

Sant’Ana, Thiago dos Santos. Outras Cenas do Queer à Brasileira: uma incursão sobre artes e geopolíticas Queer no Brasil. Revista Ambivalências, v. 4, n. 8. 2016. DOI: 10.21665/2318-3888.v4n8p13-49.

Sant’Ana, Thiago dos Santos. Terceira Margem do Queer. Revista Cult. São Paulo, edição 226, ano 20, p. 20-23. 2017.

Sierra, Jamil C. Que quer o Queer? Sobre o contexto de emergência e suas contribuições aos deslocamentos pós-identitários. In: Fonseca, A. C. M.; Galantin, D. V.; Ribas, T. F. (orgs). Políticas não identitárias. São Paulo: Intermeios, 2017, p. 137 – 160.

Silva, Jane Reolo da. Educação, tecnologias e gênero: uma reflexão sobre o androcentrismo na tecnologia. Dissertação de Mestrado em Educação: Currículo - Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: Currículo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2016.

Silva, Jane Reolo da. O Androcentrismo Tecnológico e o Empoderamento Feminino. Anais do FabLearn Brazil, São Paulo. 2016a.

Silva, Leyde Klebia Rodrigues da; Aquino, Mirian de Albuquerque; Alves, Edvaldo Carvalho, Côrtes, Gisele Rocha. Apropriação, disseminação e democratização da informação étnico-racial na organização de mulheres negras da paraíba - bamidelê. Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, v. 17, 2016. Disponível em:

<<http://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000021801/69760b1bb9c60fe3d32e6773a9aba4ab>>. Acesso em: 04/07/2018.

Silva, Rodrigo Barbosa e. Para Além do Movimento Maker: Um contraste de diferentes tendências em espaços de construção digital na Educação. Tese de Doutorado em Tecnologia e Sociedade - Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, 2017.

Silva, Tomaz Tadeu da. A produção cultural da identidade e da diferença. In: Silva, Tomaz Tadeu da (org.); Hall, Stuart; Woodward, Kathryn. Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais. 15. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014. cap. 2, p. 73–102.

Simões, Júlio Assis; Facchini, Regina. Na Trilha do Arco-íris: Do movimento homossexual ao LGBT. São Paulo: Perseu Abramo, 2009.

Spargo, Tamsim. Foucault e a Teoria Queer. Rio de Janeiro: Pazulin. Juiz de Fora: Editora UFJF. 2006.

Stout, J. G.; Wright, H. M. Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Students' Sense of Belonging in Computing: An Intersectional Approach. Revista IEEE Computing in Science & Engineering, 2016.

Thürler, Djalma; Trói, Marcelo de; Garcia, Paulo César. Outras Cenas de Enfrentamento, Ontem e Hoje. Revista Cult. São Paulo, edição 226, ano 20, p. 24-27. 2017.

Towards, Linus. Prólogo: Por qué el Hacker es como es? La Ley de Linus. In: Himanen, Pekka. La ética del Hacker y el espíritu de la era de la información. Barcelona: Destino, 2003.

Trenshaw, K. F.; Hetrick, A.; Oswald, R. F.; Vostral, S. L.; Loui, M. C. Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Students in Engineering: Climate and Perceptions. IEEE Frontiers in Education Conference (FIE), Oklahoma City, p. 1238-1240, 2013.

Veraszto, Estéfano V.; Silva, Dirceu da; Miranda, Nonato A. de; Simon, Fernanda O. Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito. Revista Prisma.com n. 7. 2008.p. 60 - 85. ISSN 1646-3153.

Vieira Pinto, Álvaro. A tecnologia. In: Vieira Pinto, Álvaro. O Conceito de Tecnologia. Rio de Janeiro: Contraponto, Volume 1. 2005. P. 219-355.

Vilas Boas, Alexandre Gomes. A(r)tivismo: Arte + Política + Ativismo - Sistemas Híbridos em Ação. Dissertação de Mestrado em Artes. Universidade Estadual Paulista. 2015.


Wajcman, Judy. Feminist theories of technology. *Cambridge Journal of Economics*, v. 34, e. 1. Jan, 2010. P. 143–152. Doi: <https://doi.org/10.1093/cje/ben057>.

Winner, Langdon. Do Artifacts have Politics? In: _____. “The Whale and the Reactor – A Search for Limits in an Age of High Technology”. Chicago: The University of Chicago Press. 1986. p. 19-39.

Zanella, Andréa Vieira. Sujeito e alteridade reflexões a partir da psicologia histórico-cultural. *Revista Psicologia & Sociedade*. V. 17, n. 2, p. 99-104, mai/ago. 2005.

APÊNDICES

Apêndice A: Projeto para registro da Oficina-Coletivo PAT

	Universidade Tecnológica Federal do Paraná Campus Curitiba
---	---

PROJETO N.º 0__/2017 – PET-CoCE

Título: performatividade • arte • tecnologia
Caracterização: () Ensino (X) Pesquisa (X) Extensão
<p>Descrição:</p> <p>As relações compreendidas dentro das esferas de gênero e sexualidade são importantes atravessadores das construções socioculturais. Estas concepções se fazem presentes nos mais variados contextos e estão permeadas de lutas de poder e saber, muitas vezes reforçando situações de hegemonia e domínio de determinados grupos em detrimento a outros. Conforme as reflexões de Louro (2016) e Butler (2009) situações de abjeção podem surgir uma vez que sujeitos venham a negar, questionar ou construir suas identidades fora da matriz normativa de valores socialmente estabelecidos. A construção das relações de gênero podem ser compreendidas por meio do conceito de performatividade, explicado por Butler (2009) como característica iminente aos sujeitos e a sociedade. Ela faz com que as relações que constroem o que se compreende por gênero estejam permeadas na sociedade, nos indivíduos, em suas ações, atuações e reações, influenciando sistemas de normas e regras que regem a vida social. É por meio da performatividade que os sujeitos significam e resignificam constantemente gênero e suas relações, encontrando possibilidades de transpor as normas estabelecidas.</p> <p>Uma vez que a arte contemporânea se consolidou, a mesma tem se desprendido da estética como foco da arte. Estamos vivenciando um período onde, mais do que nunca na história, a produção imagética tem sido elaborada e consumida, sendo assim torna-se cada vez mais importante a capacidade de leitura imagética a fim de se compreender toda a visualidade que nos cerca. O autor Erinaldo Nascimento (2012) preza pela desconstrução da elitização da arte e a democratização da mesma, com o objetivo de buscar uma maior aproximação da experiência visual. Segundo Danto “O que quer que seja a arte, ela já não é basicamente algo para ser visto”. A arte contemporânea passa a</p>

absorver um caráter militante e crítico, entretanto, uma grande parcela segue o padrão da arte elitizada de restrito acesso.

Considerando que nossa sociedade perpetua conservadorismos e discursos de ódio com relação a grupos marginalizados, como aqueles que desafiam os padrões de performatividade de gênero culturalmente impostos, bem como suas interseccionalidades, vemos emergir atualmente uma onda de diversos “artistas ativistas” e coletivos que utilizam suas respectivas poéticas para problematização dos padrões nocivos a estes grupos.

Sendo assim a oficina tem por objetivo introduzir o debate acerca da teoria Queer de forma a associá-la a suportes e técnicas que envolvam tecnologia a fim de incentivar a elaboração de poéticas artísticas envolvendo os temas a serem debatidos.

Objetivos:

- Discutir temáticas de fronteira relacionadas aos estudos de gênero por meio de expressões artísticas que envolvam tecnologia
- Desenvolver poéticas artísticas relacionadas aos temas centralizadores da oficina
- Propiciar a criação de artefatos que dêem suporte para a apresentação das poéticas
- Socializar os resultados das experiências com a comunidade a fim de estimular reflexões acerca das temáticas levantadas

Público-alvo:

Pretende-se envolver públicos diversos da comunidade que se relacionem com as temáticas de arte, tecnologia e estudos Queer.

Metodologia e procedimentos (estratégias de ação):

Considerando as temáticas a serem suscitadas, optamos pela abordagem da Cultura Visual no Ensino da Arte do autor Eivaldo Alves do Nascimento (2012) uma vez que a mesma preza pela desconstrução da elitização da arte e a democratização da mesma, levando em consideração, como o nome indica, a “cultura visual” como um todo a fim de buscar uma maior aproximação da experiência visual e vivência dos discentes. A construção dos encontros se dará de forma horizontalizada, em conjunto entre todos os envolvidos. O plano aqui apresentado destaca pontos que guiam os encontros por meio de quatro momentos (discussão teórica, concepção das poéticas, práticas, organização

da socialização). O momento inicial visa debater teoricamente algumas das temáticas relacionadas (gênero, sexualidade, raça e etnia, classe e demais interseccionalidades relacionadas). O segundo momento se relaciona com a concepção das poéticas e produções e segue com o terceiro momento onde estas serão desenvolvidas. Aqui são previstos encontros temáticos expositivos que darão suporte às tecnologias utilizadas conforme demandas dos participantes. O quarto momento visa uma exposição das produções desenvolvidas no decorrer da oficina como encerramento. Para os encontros, serão analisadas, estudadas e aplicadas, pontualmente, técnicas e métodos do Design Participativo (Muller *et al.*, 1997) dentro das perspectivas do Design de Interação (Preece *et al.*, 2005).

Material instrucional e de apoio didático:

Pela metodologia ser aberta e não existir definição prévia das produções, os materiais utilizados estarão sujeitos a demanda dos projetos. Existe a previsão da utilização de Arduínos, impressora 3D, tablets, equipamentos de microeletrônica, notebooks, softwares de edição de imagens, áudio, vídeo e programação.

Número de vagas: O curso possui 20 vagas, ofertadas ao público-alvo mencionado acima.

Taxa: ISENTO

Certificado:

Serão entregues certificados de participação a quem desenvolver as atividades propostas.

Realização:

Local: UTFPR – Câmpus Curitiba.

Data: 05 de agosto a 25 de novembro de 2017

Horário: 10h às 12h

Carga horária: 34 horas

Coordenação: Grupo PET-CoCE

Instrutores: LO, BR, BG, SL

Cronograma e Metas (Plano de Aulas)		
Período	Data	Meta
Primeiro Momento (Discussão Teórica)	05/08	Discussão/apresentação Inicial Apresentações dos envolvidos Construção coletiva da oficina
	12/08	Apresentação/debate 1: <ul style="list-style-type: none"> • Discussões sobre arte e tecnologia para debater as diferentes possibilidades de suportes/técnicas
	19/08	Apresentação/debate 2: <ul style="list-style-type: none"> • Continuação da apresentação/debate anterior
	26/08	Apresentação/debate 3: <ul style="list-style-type: none"> • Discussões sobre as concepções de gênero, sexualidade e demais intersecções dentro da perspectiva da teoria Queer (terceira onda)
	02/09	Apresentação/debate 4: <ul style="list-style-type: none"> • Continuação da apresentação/debate anterior
Segundo Momento (Concepção das Poéticas)	09/09	Início das articulações para o desenvolvimento dos projetos: <ul style="list-style-type: none"> • Formação de grupos, discussões sobre abordagens e temáticas que serão trabalhadas por cada projeto, etc
	16/09	Finalização da concepção dos projetos e socialização com o grupo
Terceiro	23/09	Desenvolvimento dos projetos:

Momento (Práticas)	30/09	<ul style="list-style-type: none"> Conforme as temáticas dos projetos e os planejamentos dos grupos, serão organizadas mini oficinas e workshops abordando as linguagens específicas
	07/10	
	14/10	
	21/10	<ul style="list-style-type: none"> Em cada encontro ocorrerão monitorias para o auxílio do desenvolvimento da poética específica de cada projeto
	28/10	
	04/11	<ul style="list-style-type: none"> Em algum momento no decorrer das oficinas, as temáticas de conteúdo aberto, movimento Hacker e Maker serão abordados.
	11/11	
Quarto Momento (Organização da socialização)	18/11	Discussão e organização sobre como deve ocorrer a exposição dos projetos
	25/11	Exposição

Observações

A lista de participantes poderá ser alterada conforme o número de vagas disponíveis e desistência de participação no curso. Conforme a demanda da turma aulas extraordinárias poderão ser agendadas para desenvolvimento dos projetos propostos.

Referências

BUTLER, Judith. Performativity, precarity and sexual politics. *AIBR. Revista de Antropologia Iberoamericana*: <http://www.aibr.org/>. Volume 4, Número 3. Setembro-Dezembro 2009.

DANTO, Arthur C. *Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odysseus Editora; Edusp, 2006.

LAURETIS, Tereza de. *A tecnologia do gênero*. Indiana University Press, 1987.

LOURO, Guacira Lopes. Um Corpo Estranho – Ensaio sobre sexualidade e teoria Queer. 2ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

MULLER, M. J.; HASLWANTER, J. H.; DAYTON, T. Participatory Practices in the Software Lifecycle. In: Martin G. Helander; Thomas K. Landauer & Prasad V. Prabh, ed., Handbook of human-computer interaction, North-Holland, pp. 256 - 300, 1997.

NASCIMENTO, Erivaldo A. A cultura visual no ensino de arte contemporâneo: singularidades no trabalho com as imagens. *Arte na Escola*: artenaescola.org.br. Dezembro 2012.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de Interação: além da interação homem computador. Editora Bookman, 2005.

PRECIADO, Beatriz. *Manifesto Contrassexual*: políticas subversivas de identidade sexual. São Paulo: n-1 edições, 2014.

Curitiba (PR), 28 de julho de 2017

Assinatura 1

Assinatura 2

Assinatura 3

Assinatura 4

Assinatura 5

Apêndice B: Processo de criação do nome, da logo e de divulgação da oficina-coletivo

Nos encontros iniciais, entre BR, BG, SL e LO, foram feitos *brainstormings* que levaram a identidade visual e que também foram fonte de reflexão para o nome do grupo. A Figura 30 mostra as tramas de palavras e conexões que foram pensadas para este contexto.

Figura 30. Reflexões e *brainstorms* sobre a oficina-coletivo



Fonte: do autor

Com as reflexões iniciais acerca da oficina-coletivo, uma identidade visual foi criada para que fosse utilizada na página do grupo no Facebook, que tem como nome Performatividade • Arte • Tecnologia⁸³ e agrega postagens de divulgação, além de alguns materiais que foram discutidos no decorrer dos encontros.

A identidade visual e a logo podem ser observadas na Figura 31.

⁸³ A página Performatividade • Arte • Tecnologia pode ser acessada no Facebook pelo link <<https://www.facebook.com/Performatividade-Arte-Tecnologia-464146270612815/>>

Figura 31. Identidade visual da oficina-coletivo



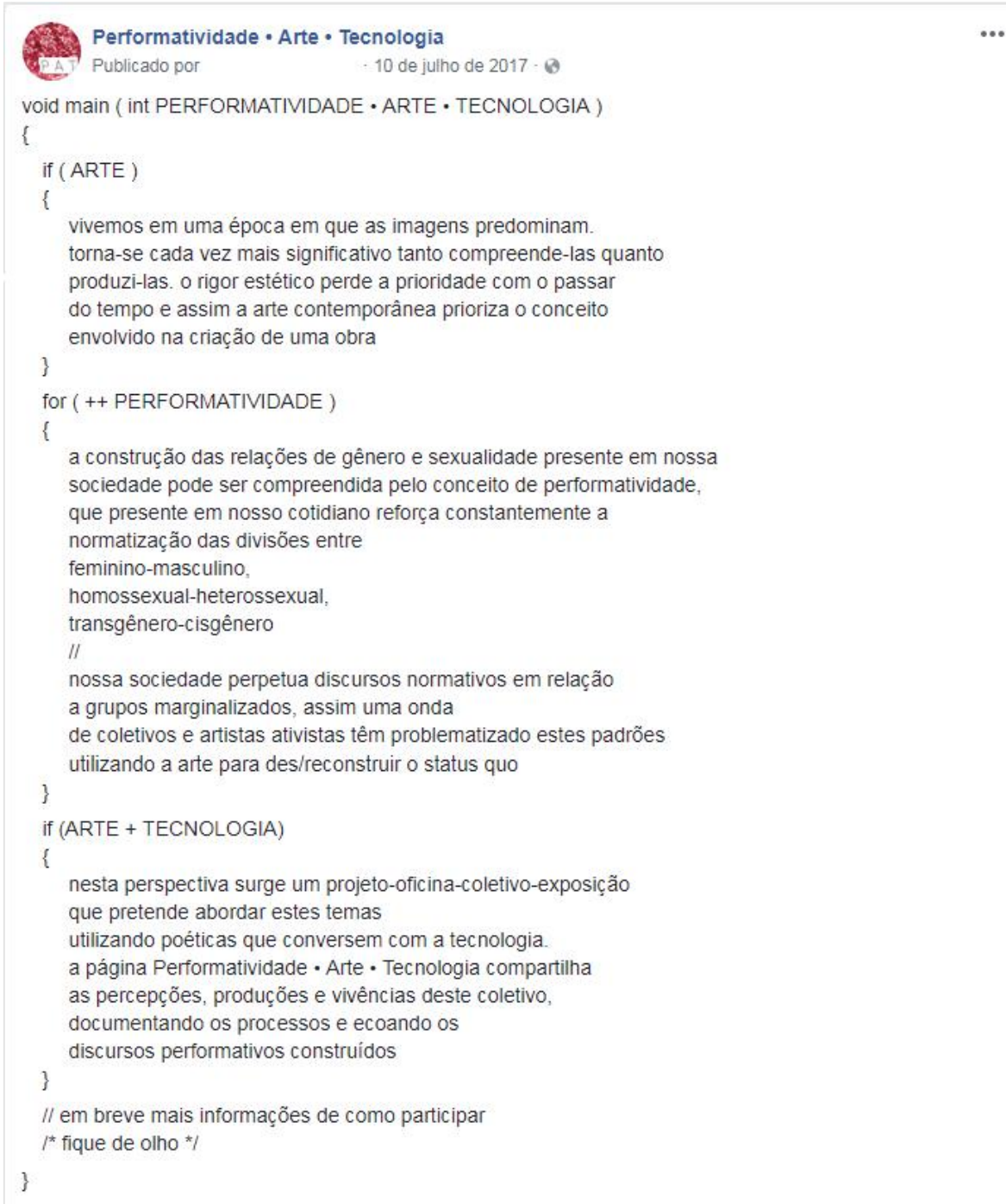
Fonte: do autor

Para a identidade visual foram trabalhados alguns conceitos de Glitch Arte em cima de uma imagem de material brilhoso e rosa. Donforme discutido por BG, BR, LO, SL, a ideia da identidade visual era utilizar cores fortes e as palavras Performatividade, Arte e Tecnologia. Em testes manipulando imagens dos escritos sobre o paetê rosa com alguns aplicativos de Glitch Arte⁸⁴, a imagem foi gerada organicamente. A identidade visual adotada, após diversos testes de glitch, acabou sendo a imagem apresentada na Figura 31 a esquerda. Considerando a sigla PAT (Performatividade • Arte • Tecnologia), baseou-se na identidade visual inicial para a geração da logo que está apresentada na Figura 31, a direita.

Com as imagens definidas, a página do Facebook começou a receber conteúdos. Inicialmente foram postados alguns textos, links e vídeos provocativos que iam sendo pensados por BG, BR, LO, SL. A primeira postagem foi feita no dia 10 de julho e pode ser observada, como exemplo, na Figura 32.

⁸⁴ O aplicativo utilizado para esta edição de Glitch foi o MOSH, que pode ser acessado no link <<https://getmosh.io/>>

Figura 32. Primeira postagem na página da oficina-coletivo



Performatividade • Arte • Tecnologia Publicado por · 10 de julho de 2017 ·

```

void main ( int PERFORMATIVIDADE • ARTE • TECNOLOGIA )
{
  if ( ARTE )
  {
    vivemos em uma época em que as imagens predominam.
    torna-se cada vez mais significativo tanto compreende-las quanto
    produzi-las. o rigor estético perde a prioridade com o passar
    do tempo e assim a arte contemporânea prioriza o conceito
    envolvido na criação de uma obra
  }
  for ( ++ PERFORMATIVIDADE )
  {
    a construção das relações de gênero e sexualidade presente em nossa
    sociedade pode ser compreendida pelo conceito de performatividade,
    que presente em nosso cotidiano reforça constantemente a
    normatização das divisões entre
    feminino-masculino,
    homossexual-heterossexual,
    transgênero-cisgênero
    //
    nossa sociedade perpetua discursos normativos em relação
    a grupos marginalizados, assim uma onda
    de coletivos e artistas ativistas têm problematizado estes padrões
    utilizando a arte para des/reconstruir o status quo
  }
  if ( ARTE + TECNOLOGIA )
  {
    nesta perspectiva surge um projeto-oficina-coletivo-exposição
    que pretende abordar estes temas
    utilizando poéticas que conversem com a tecnologia.
    a página Performatividade • Arte • Tecnologia compartilha
    as percepções, produções e vivências deste coletivo,
    documentando os processos e ecoando os
    discursos performativos construídos
  }
  // em breve mais informações de como participar
  /* fique de olho */
}

```

Fonte: do autor

Como pode ser observado na Figura 32, a postagem, utilizando uma linguagem que se aproxima de códigos de programação, apresentava algumas perspectivas de discussão e trabalho que pretendia-se abordar no decorrer dos

encontros e na produção das poéticas. São discutidas brevemente as questões da arte, tecnologia e gênero.

Alguns dias depois, foi feita uma nova postagem, desta vez apresentando detalhes dos encontros, datas e como participar, que podem ser conferidos na Figura 33.

Figura 33. Primeira postagem na página da oficina-coletivo

Performatividade • Arte • Tecnologia
Publicado por 20 de julho de 2017 · 🌐

Abertas as inscrições para a oficina **Performatividade • Arte • Tecnologia**
O objetivo é abordar a temática queer por meio da produção de arte tecnológica utilizando diversos suportes.

<<COMO>>
o plano é que tudo ocorra de forma horizontalizada, por meio de diálogo e construção coletiva. a principio os encontros ocorrerão em 4 grandes momentos (alguns debates teóricos, a concepção das poéticas, a produção e uma exposição das obras produzidas)

<< QUANDO >>
de 5 de agosto a 24 de novembro, aos sábados das 10h as 12h.

<< ONDE >>
na universidade tecnológica federal do paran  (utfpr),
bloco V3 (entrada pela Silva Jardim, Escrit rio Verde)

<<QUANTO>>
a inscri o e participa o s o gratuitas mas as vagas s o limitadas ent o corre!

<<CERTIFICADO>>
vai rolar certificado no total de 34 horas, aproveita!

<< INSCRI O >>
pelo formul rio online no link
<https://goo.gl/forms/9jl9hPQdRNsJ6wfx2>

<<D VIDAS>>
estamos a disposi o
entre em contato

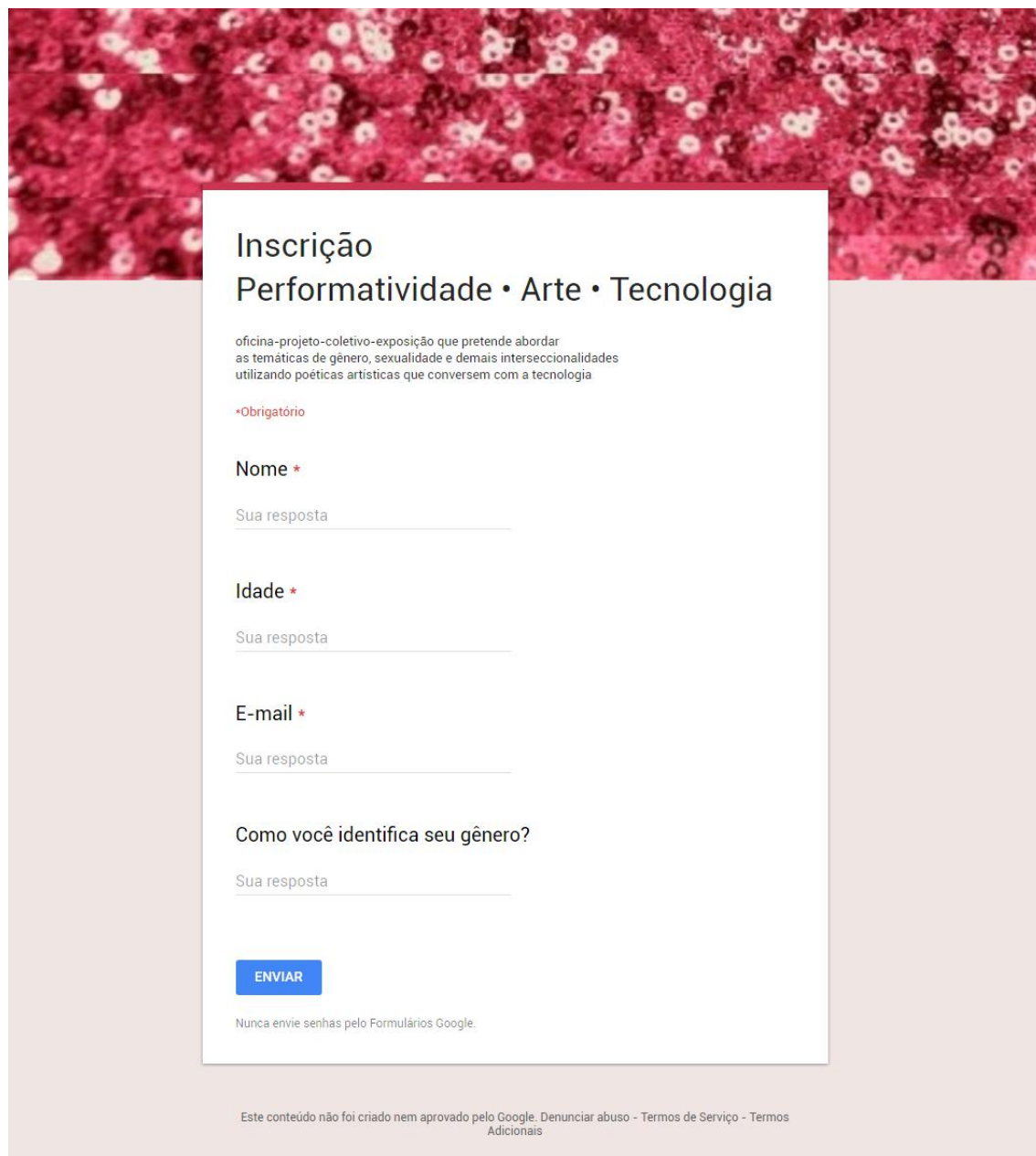
ESPERAMOS VOC S

Fonte: do autor

Conforme pode ser observado na figura, foi pedido os/as interessados/as que preenchessem alguns dados em um formul rio do Google para que o contato fosse

facilitado e já existisse uma perspectiva de quantas pessoas estavam interessadas. O formulário utilizado pode ser observado na Figura 34.

Figura 34. Formulário de inscrição



The image shows a Google Form titled "Inscrição Performatividade • Arte • Tecnologia". The form is set against a background of a red and white microscopic pattern. The form itself is white with a thin border. It contains the following elements:

- Title:** "Inscrição Performatividade • Arte • Tecnologia"
- Description:** "oficina-projeto-coletivo-exposição que pretende abordar as temáticas de gênero, sexualidade e demais interseccionalidades utilizando poéticas artísticas que conversem com a tecnologia"
- Requirement:** "•Obrigatório" (in red text)
- Fields:** Four text input fields, each with a red asterisk indicating it is required. The labels are "Nome", "Idade", "E-mail", and "Como você identifica seu gênero?". Each field has a placeholder text "Sua resposta".
- Submit Button:** A blue button with the text "ENVIAR" in white.
- Disclaimer:** "Nunca envie senhas pelo Formulários Google."
- Footer:** "Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais"

Fonte: do autor

Apêndice C: Divulgação da Mesa de Debates

A Figura 35 mostra o evento no Facebook para divulgar a mesa de debates (esquerda), além de um banner de divulgação da mesa (direita).

Figura 35. Evento criado no Facebook e banner para divulgação



The image displays two components related to a Facebook event. On the left is a screenshot of the event page, and on the right is a promotional banner for the event.

Facebook Event Screenshot:

- Event Title:** Mesa de Debate PAT (Performatividade • Arte • Tecnologia)
- Date:** Segunda, 4 de dezembro de 2017 às 19:00 – 21:00
- Location:** UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Av. Sete de Setembro, 3165, 80230-000 Curitiba
- Attendance:** 67 compareceram • 151 interessados
- Details:**
 - A construção que coloca os corpos das dissidências sexuais e de gênero dentro de situações de precariedade e abjeção fazem parte de uma teia tramada no cotidiano, por meio de discursos hegemônicos, tecnologias e outros mecanismos, gerando violências das mais diversas que tentam empurrar as existências para dentro das normas sociais vigentes.**
 - Através de uma percepção desconstrutiva, que questiona normatividades, o coletivo Performatividade • Arte • Tecnologia - PAT se juntou para pensar poéticas que mesclam linguagens artísticas e tecnológicas.**
 - Esta mesa de debate apresenta proposições de obras e discussões que aconteceram no decorrer dos encontros e seus desdobramentos nas produções desenvolvidas pelos artistas.**
 - <ONDE> Sala C-301 - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba**
 - <QUANDO> 4/12/2017**
 - <HORÁRIO> 19:00**

Promotional Banner:

- Title:** PERFORMATIVIDADE ARTE TECNOLOGIA
- Text:**

A construção que coloca os corpos das dissidências sexuais e de gênero dentro de situações de precariedade e abjeção fazem parte de uma teia tramada no cotidiano, por meio de discursos hegemônicos, tecnologias e mecanismos, gerando violências das mais diversas que tentam empurrar as existências para dentro das normas sociais vigentes.

Através de uma percepção de desconstrução, que visa questionar normatividades, o coletivo Performatividade • Arte • Tecnologia - PAT se juntou para pensar em poéticas e produções que envolvem linguagens artísticas e tecnológicas.
- Event Info:**

Mesa de Debate PAT
 <04/12/2017>
 <19h>
 <Sala C-301 - UTFPR - Campus Curitiba>
- Participants:**

Barbara Geit • Barbara Ribeiro • Bruno Ribeiro • Fabio Maia
 Fernando Hauptmann • Guilherme Arco-verde • Leander de Oliveira
 Letícia Rodrigues • Stephanie Lounei • Ugo Villa

Fonte: do autor

Apêndice D: Análise de Visitas à Espaços e Grupos Hacker e Maker

Este trecho é parte de uma análise construída acerca de visitas a grupos e espaços Hacker e Maker desenvolvidas no decorrer do processo de doutoramento. A análise foi construída tendo como base as categorias de haqueerização discutidas pela seção 3.1 deste documento.

Um olhar para os grupos

Nome do Grupo	Localização Geográfica	Formas de Comunicação e Datas
PET-CoCE (Compute Você Mesm@)	Curitiba, Paraná, Brasil	Convívio desde 2016
Abrigo Maker	Curitiba, Paraná, Brasil	Visitas em 29 de junho e 15 outubro 2019
Garagem Fab Lab	São Paulo, São Paulo, Brasil	Visita em 05 de julho de 2017
Onda Digital (IHACLab-i)	Salvador, Bahia, Brasil	Visita em 17 janeiro de 2018
Mandacaru HackerSpace	Feira de Santana, Bahia, Brasil	Visita em 18 janeiro de 2018

PET-CoCE (Espaço Compute Você Mesm@)

O grupo PET-CoCE (Programa de Educação Tutorial - Computando Culturas em Equidade) é um grupo que se localiza na cidade de Curitiba, capital do estado do Paraná. Está vinculado a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) - Campus Centro, trabalhando a partir da interdisciplinaridade em ações de ensino, pesquisa e extensão. O grupo PET-CoCE mantém um espaço denominado como Compute Você Mesm@, onde desenvolve suas ações. É importante pontuar que a cidade de Curitiba é a capital do estado do Paraná, possui aproximadamente 2 milhões de habitantes e tem a base de sua economia voltada ao comércio e indústrias. A cidade apresenta um circuito cultural e universitário consolidado, possuindo três instituições de ensino superior públicas, sendo elas a Universidade

Federal do Paraná (UFPR), a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e o Instituto Federal do Paraná (IFPR), além de diversas instituições privadas. A cidade apresenta alguns espaços maker mantidos pelo estado do Paraná e pela prefeitura da cidade. O espaço Compute Você Mesm@ se localiza na região central da cidade, próximo à pontos de grande circulação.

O PET-CoCE tem trabalhado com diversos grupos, principalmente crianças e jovens de escolas públicas ou com altas habilidades e também professoras da rede pública de ensino. Além destas, o grupo também trabalha com algumas comunidades em situação de subalternização, discutindo a computação a partir de esferas como a inclusão, a problematização feminista, de gênero e da diversidade. Neste processo de construção de uma democratização do computar, são ações regulares do grupo oficinas diversas, abordando desde aspectos técnicos, como programação e linguagens, robótica, sistemas operacionais e software livre até mesmo discussões relacionadas a aspectos sociais e culturais, como IHC e feminismos, gênero e diversidade, arte, arte e tecnologia. Vale salientar que ainda nas abordagens citadas aqui enquanto técnicas, as problematizações acerca da tecnologia são recorrentes, uma vez que o grupo apresenta uma relação com as discussões do campo de estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS).

Neste sentido, o grupo tem construído seu trabalho em um caráter crítico, trabalhando a tecnologia e a computação por meio de processos de apropriação e democratização. Em sua relação com as culturas hacker e maker, o espaço do grupo apresenta características de um laboratório aberto, com uma organização de espaço que permite reconfigurações constantes de mesas e estações de trabalho, se adequando a situações diversas conforme demanda. A partir de contatos com pessoas que estão fora da universidade, mesmo que o grupo trabalhe em um recorte de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, o pilar da extensão ganha força, uma vez que acaba alimentando os outros pilares e fazendo com que a computação, por meio de vivências com as comunidades, seja entendida em diferentes lentes originadas em demandas que vão surgindo com as interações do grupo e seus entornos. Oficinas como a construção manual de planadores, por exemplo, além de outras atividades desplugadas e que usam materiais de fácil acesso são organizadas pelo grupo com a comunidade e resgatam fazeres manuais

e que estão próximas da experimentação e da solução de problemas reais, ligados a realidades concretas das pessoas que circulam pelo grupo.

Seguindo esta perspectiva, atividades relacionadas a criação, em formato que remete à residência artística, já ocorreram, com discussões e práticas ligadas a temáticas como gênero, sexualidade, performatividade, teoria e ativismo Queer e de linguagens que passam pela arte e tecnologia. Vale lembrar aqui, que a ética hacker discute uma apropriação do computar para construir expressão artística (e - Arte), sendo que a articulação de fazeres neste sentido permite uma exploração do computar enquanto possibilidade para que, no processo de criação, surjam visões, afetos, utopias e conseqüentemente formas de computar que talvez sejam inesperadas. Com as discussões desta ação do grupo articuladas à problematizações de gênero, sexualidade e diversidade, as estratégias de (3 - Trapacear) e (4 - Iludir) ficam mais evidentes, justamente porque, neste processo, apropria-se da tecnologia de formas inesperadas, que irão dizer respeito ao processo de cada artista na construção de suas obras. Desta forma as normativas em relação ao uso de determinadas tecnologias podem ser deslocadas - iludidas - para a construção de poéticas que são pautadas em aspectos socioculturais destes indivíduos e, conseqüentemente, do grupo que se forma a partir daí. A exploração das falhas e a trapaça das regras também torna-se uma possibilidade nesse processo.

O desenvolvimento destas temáticas pelo grupo demonstra uma forte relação social de desestabilização da área de computação, uma vez que existe uma preocupação contínua em extrapolar os fazeres e saberes esperados pelo ambiente academicista e se ligar à demandas que são dadas pelas comunidades com as quais o PET-CoCE se relaciona e que passam a se apropriar de seu espaço Compute Você Mesm@. Neste caso, as práticas não estão ligadas à demandas de mera formação de mão de obra para o mercado, mas sim de um processo de construção do computar que se dá em comunidades e em suas apropriações. Ainda que possua seu próprio espaço, algumas ações do grupo ocorrem em lugares outros, como escolas e instituições comunitárias, extrapolando os limites do próprio laboratório. Mostra-se, assim, um tensionamento que remete às discussões de Levy (1994), principalmente no que diz respeito ao fomento acesso à informação livre (a - Acesso) e (b - Informação livre).

Um exemplo que pode ser trazido neste ponto é uma atividade que vem sendo desenvolvida desde 2019 pelo grupo para a construção de pensamento computacional e de uma apropriação do computar, em uma organização filantrópica mantida por uma instituição ligada a Igreja Católica que recebe crianças do ensino fundamental. As atividades desenvolvidas envolvem letramento digital, programação, jogos, computação desplugada, pensamento computacional, impressão tridimensional e são alinhadas com oficinas para professores que desejam articular tecnologias computacionais com suas práticas didático-pedagógicas, ao mesmo tempo em que trabalha-se com as crianças a partir da ludicidade, da diversão e da brincadeira. Nestas ações costuma-se utilizar materiais de fácil acesso, incluindo reciclagem e tecnologias abertas, valorizando o fácil acesso e a construção de tecnologias se conectando aos questionamentos éticos ligados a perspectiva (a - Acesso) da ética hacker e também de (f - Apropriação do computar), uma vez que articulam-se saberes computacionais e computares distintos nas realidades das pessoas envolvidas com estas ações tendo em vista um processo de apropriação. Este tipo de trabalho faz com que relações inesperadas sejam construídas no entorno computar ao se trabalhar com objetos e perspectivas imprevistas de gambiarra e bricolagem, se aproximando do que discute Light (2011) em (4 - Iludir).

As perspectivas de uso de tecnologias abertas e livre acesso à informação é constante nas oficinas que o grupo oferece em seu espaço. Para isso são exploradas tecnologias como placas programáveis de baixo custo e softwares abertos, valorizando a ideia de que a informação deve circular de forma livre (b - Informação Livre). Neste sentido o grupo também mantém um repositório chamado Arcaz com materiais relacionados a suas práticas, compartilhando suas construções de forma a construir saberes e fazeres coletivamente (a - Acesso) e colaborativamente. Isso ocorre em oficinas de Arduino, por exemplo, na qual estão envolvidos principalmente jovens de escolas públicas da cidade.

A articulação que o PET-CoCE traz como forma de se construir, está ligado a uma perspectiva de institucionalidade, uma vez que o grupo está mantido em um espaço de uma universidade pública federal. Ainda assim, ao trabalhar a computação a partir de outros olhares, que são pautados nas comunidades com as quais se relaciona, o grupo traz forte teor de deslocamento e se pauta em valores que são descentralizados tanto em sua organização, quanto nas ações que

desenvolve. Este ponto se relaciona fortemente com o que é trazido pela ética Hacker em seu ponto (c - Descentralização).

As pessoas que fazem parte do grupo constroem uma identidade no grupo que se liga fortemente ao PET (Programa de Educação Tutorial), inclusive se denominando como “petianos”. Ninguém no grupo se entende ou se auto define como hacker ou maker, embora muito do trabalho desenvolvido pelo grupo se ligue a estas perspectivas. Ao trazer as discussões de Levy (1994) em seu ponto (d - Identidade Hacker) para pensar esta situação, é possível compreender que há certa sensação de pertencimento que também passa pela identidade das pessoas do grupo. Mesmo que não se denominem como hackers ou makers, o fazem a partir de uma outra perspectiva, a de petianos. E neste caso, acabam sendo petianos que se ligam de alguma forma a perspectiva hacker e maker.

As ações trazidas para esta análise são apenas alguns exemplos do trabalho que o grupo desenvolve e que tem crescendo com o passar dos anos. As ações e as formas de organização tem demonstrado um amadurecimento, principalmente no que diz respeito as articulações internas dos membros em pequenas comissões que tomam conta de cada uma das frentes eleitas como importantes. Alguns exemplos são as comissões de equipamentos, de marketing, de pesquisa. O trabalho desenvolvido neste sentido também poder ser compreendido a partir da discussão de Levy (1994) em relação a (c - Descentralização). Uma vez que não há uma gestão que controla e define todos os aspectos do grupo, o fomento de novas ideias, formatos e perspectivas é constante e traz desdobramentos no trabalho desenvolvido pelo grupo, principalmente preparando os participantes para os contextos de realidade das oficinas e ações que desenvolve.

Abrigo Maker

O grupo Abrigo Maker também se localiza na cidade de Curitiba, em um contexto similar ao do grupo PET-CoCE (Espaço Compute Você Mesm@), inclusive na mesma universidade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) - Campus Centro. Ainda que esteja vinculado a universidade, o grupo não se liga a projetos ou pesquisas específicas, possuindo grande autonomia de gestão e tendo o foco em projetos específicos que surgem entre os envolvidos. Isso pode ser um fator

que faça com que o Abrigo tenha vivido, em sua história, diversos deslocamentos de espaço dentro da instituição.

Iniciado como um projeto de impressão tridimensional, o grupo passou a se denominar como Abrigo Maker a partir do momento que conseguiu um espaço maior para abrigar novos equipamentos além das impressoras tridimensionais e, conseqüentemente, aumentar as perspectivas de projetos a serem desenvolvidos em seu espaço. Após esta fase, o espaço no qual o Abrigo se localizava no interior da universidade foi requisitado pela direção do campus, momento em que o grupo conseguiu se apropriar de um espaço embaixo de uma arquibancada que antes era depósito para os instrumentos da banda marcial da universidade e que se encontra desativada atualmente.

É neste contexto que o Abrigo Maker se constitui enquanto espaço de interação de pessoas de diferentes cursos e perfis de formação, inclusive com alguns participantes que não são da instituição e também de ex estudantes que continuam envolvidos nos projetos em desenvolvimento pelo grupo ou utilizando o espaço para suas demandas. Os projetos, inclusive, são importantes pontos centralizadores do grupo e que ajudam a organizar as dinâmicas pelas quais este se constrói. Ganha especial destaque o projeto de reforma e reconstrução do espaço que está atualmente ocupado, um projeto guarda-chuva para outros subprojetos. Existe um esforço em “organizar a casa”, como mencionado por alguns dos integrantes, no sentido de construir espaços delimitados para o desenvolvimento de diferentes perspectivas de making e hacking, sendo eles: laboratório de fabricação suja, laboratório de fabricação limpa, laboratório de costura, laboratório culinário, coworking e espaços de convivência. Nem todos estes espaços já se encontram prontos para o uso, mas cada um recebe/receberá equipamentos relacionados a proposta do espaço.

Um importante ponto de destaque relacionado ao Abrigo Maker é a resistência institucional pela existência do espaço relatada pelos integrantes. As constantes mudanças de espaço físico e a dificuldade de conseguir apoio para as demandas do grupo são relatadas como parte da história do grupo e se mantêm constantemente presentes, o que traz para os integrantes certa sensação de que a instituição tenta constantemente fechar o espaço, principalmente por não

compreender a sua organização fortemente descentralizada e suas pautas de interesse.

Ao final do ano de 2019, inclusive, houve uma nova situação envolvendo o espaço do grupo. Ainda que as visitas desta pesquisa tenham acontecido no ambiente no qual o Abrigo estava instalado e os relatos são ligados a estas situações, atualmente o grupo se mantém em contato a partir da rede formada por seus integrantes e em outros espaços físicos improvisados conforme demandas, pois mais uma vez a universidade pediu ao grupo a entrega da sala na qual estava instalado. As discussões de Fonseca (2014) são importantes aqui para perceber que a força da rede de pessoas formada no entorno de um laboratório é mais importante que seu espaço físico. Os reveses institucionais que o grupo sofre, ainda que desestabilizem sua atuação, mantém o grupo unido em seus propósitos e interesses.

A luta contra a autoridade e a burocracia, discutidas em (c - Descentralização), estão fortemente presentes nos relatos do grupo e levam a consciência dos integrantes na busca constante por um gerenciamento descentralizado e horizontalizado. Como mencionado, o Abrigo não se organiza a partir de uma figura centralizadora, ainda que muitos novos integrantes que cheguem esperem por isso, todos se estimulam constantemente a uma auto gerência, inclusive entendendo os momentos caóticos como os terrenos mais férteis para os projetos trabalhados pelo grupo e sua consolidação. Um dos integrantes comentou que “a frustração é o que nos une”, para explicar como o grupo vê com importância construir uma ruptura nas construções academicistas e institucionais que oprimem e marginalizam espaços como o Abrigo, medindo forças que acabam sendo muito desiguais, se ligando às perspectivas de (3 - Trapacear) e (4 - Iludir) de Light (2011). Para este grupo, esta é uma luta coletiva e seu mundo ideal é descrito como autogerido, descentralizado, horizontal, muitas vezes se aproximando do caótico.

A sensação de pertencimento e de entendimento deste espaço como uma segunda casa dos integrantes dentro da universidade é grande. O que parece acontecer, neste caso, é a construção de uma identidade que relaciona os integrantes, o Abrigo e seus projetos, de forma muito próxima ao que discute Light (2011) em (2 - Obscurecer) e também a ética hacker em seu ponto (d - Identidade Hacker) e (f - Apropriação do Computar). Nesse caso estamos discutindo sobre a formação de uma identidade que passa pela coletividade, pelo afeto, pelas utopias

coletivas como forma de performance e performatividade. Anunciar que se é de determinado grupo, ter lutas em comum são formas de construir uma performance social com base nisso e traz consigo valores e percepções do outro sobre si no que diz respeito a uma formação de identidade. Segundo a ética hacker (d - Identidade Hacker), ser um hacker ou ser um maker exige reconhecimento dos pares, exige auto afirmação e ações que se alinhem nesta perspectiva e que demonstrem uma apropriação do que é entendido aqui como computar ou fazer maker e tecnológico. É possível notar uma diferença nas percepções dos integrantes deste grupo em relação ao PET-CoCE neste sentido, uma vez que aqui as pessoas abraçam uma identidade hacker, enquanto no outro grupo se ligam mais uma identidade petiana.

Ainda que os projetos do grupo não se alinhem necessariamente à trivial visão social que existe sobre Hackers, relacionada principalmente a sistemas computacionais e a programação, isso é feito em diversas outras perspectivas. inclusive explicando que a escolha do nome Abrigo Maker foi uma forma de não trazer desnecessários julgamentos institucionais caso o nome fosse Abrigo Hacker, como fora cogitado pelo grupo. Teríamos aqui uma visão que hackeia a própria identidade do grupo como uma forma de luta frente a institucionalidade que é vista como opressora.

O uso de tecnologias abertas e livres e as políticas que surgem a partir disso também estão presentes no grupo e se relacionam a ética hacker e seus pontos (a - Acesso) e (b - Informação Livre). É comum ao grupo pegar máquinas velhas e descartadas por outros departamentos da universidade, trabalhar em consertos, melhorias e reusos. Para isso se valhem de tutoriais e materiais abertos encontrados pela internet. Nesse processo é possível também repensar os usos dos artefatos, algo que remete ao que discute Light (2011) em (3 - Trapacear) e (4 - Iludir). Ao se trabalha a partir de brechas e falhas trazidas por equipamentos estragados em espaços de subalternização, a construção de relações inesperadas e de distorções é mais propícia. Trapacear a tecnologia e as regras de determinados artefatos passa a ser algo até mesmo esperado nestas circunstâncias e uma das formas de articular as necessidades do grupo.

Ao serem indagados sobre a forte presença masculina no espaço, algo que Ames et al. (2018) já aponta, os integrantes pareceram não demonstrar discussões neste sentido, inclusive com pouca percepção da realidade da existência de uma

dominação e das críticas existentes neste sentido. Isso nos leva a outro ponto, que é o fato do grupo não trabalhar em discussões teóricas sobre os movimentos hacker e maker e quais são suas relações com estas visões. É importante compreender o forte teor prático que existe em grupos que se organizam de forma similar ao Abrigo Maker, focando seu trabalho em projetos específicos que na grande maioria das vezes está voltado ao artefato e acaba por deixar de lado a discussão sobre suas relações socioculturais, sobre os movimentos sociais e demais interesses que tocam a esfera hacker e maker em algumas instâncias. Sobra pouco tempo e interesse para a discussão sobre os saberes, fazeres e querereres que estão em circulação em espaços desta natureza. Independente desta situação, a atuação prática e teórica precisa ser percebida em sua interligação. Mesmo que não diretamente trabalhe teoricamente, também na prática o grupo constrói seus saberes, fazeres e querereres coletivos e individuais.

Garagem Fab Lab

O Garagem Fab Lab é um espaço localizado na cidade de São Paulo, capital do estado de São Paulo. É uma das maiores cidades da América Latina, com população de mais de 12 milhões de habitantes, sendo o principal pólo econômico do Brasil e exercendo também forte influência cultural no país e América Latina, com reconhecimento mundial. São Paulo possui importantes universidades como a Universidade de São Paulo (USP), o Instituto Federal de São Paulo (IFSP), a Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) e a Universidade Estadual Paulista (UNESP), além de muitas instituições privadas de ensino superior. O espaço do Garagem Fab Lab se localiza na Barra Funda, distrito da cidade de São Paulo atualmente habitado por famílias de classe média e pequenos escritórios.

É neste contexto que se insere o Garagem Fab Lab, um laboratório que se conecta às perspectivas trazidas principalmente pelas discussões maker e pela rede Fab Lab. É interessante pontuar aqui que a rede Fab Lab foi criada no MIT pelo professor Neil Gershenfeld. Ela diz respeito a uma rede de compartilhamento de informações e apoio que se espalha ao redor do mundo com laboratórios certificados pelo selo Fab Lab. O Garagem Fab Lab foi o segundo laboratório deste tipo criado no Brasil, sendo que o primeiro está na Universidade de São Paulo (USP). Dessa forma, o Garagem é o primeiro Fab Lab independente do país, não sendo

subsidiado por nenhuma instituição, mas sim pelo aluguel das máquinas e pela prestação de cursos e serviços relacionados às temáticas que circulam pelo espaço. Inclusive a atual sede onde o grupo se localiza é parte importante deste processo, tendo parte de seu financiamento sido feito a partir de uma campanha de financiamento coletivo.

Estas características são muito importantes para compreender o contexto de atuação no qual o Garagem se inscreve. Este espaço e grupo se liga mais fortemente à perspectivas de mercado, buscando parcerias privadas tanto para seu fomento quando para os projetos que são colocados em prática no espaço.

As máquinas estão colocadas em uma posição de centralidade ações do grupo. Isso se releva ao observar os tipos de ações que são desenvolvidas no contexto do espaço. A grande maioria das ações estão organizadas no formato de oficinas e tem como foco a formação técnica sobre determinados tipos de tecnologias para o making. Existe uma forte relação de abertura em relação aos códigos, modelos tridimensionais, arquivos e informações que estão em circulação pela rede, flertando com as discussões de Levy (1994) em (a - Acesso) e (b - Informação Livre), mas ainda assim, isso ocorre de forma delimitada pela rede Fab Lab e não em plataformas acessíveis para qualquer pessoa interessada. O aluguel das máquinas também é um dificultador do acesso e da circulação de informações de forma livre, o que demonstra certa contradição com os princípios que são anunciados pela rede.

As percepções descritas neste texto são fruto de uma visita guiada pelo espaço, em um momento chamado de Open Day que ocorre um dia por semana e é uma regra imposta pela rede Fab Lab. No momento desta visita em 2017 o que ocorreu, principalmente, foi uma tentativa de mostrar o hardware presente no espaço e as formas de alugá-lo. Considera-se como hardware a presença desde máquinas de impressão tridimensional, passando por fresadoras e cortadoras a laser, ou seja, todo o kit exigido para que um espaço possa receber o nome Fab Lab. Muito mais do que uma discussão sobre os valores éticos que concernem a participação, a abertura, a circulação de informações, o livre acesso, a visita foi voltada a mostrar estas outras características mais ligadas ao espaço e suas máquinas que o grupo possui e com os quais trabalha.

Ainda assim, é válido pontuar que o grupo facilita o acesso a determinadas tecnologias para pessoas interessadas, que possam pagar pelos serviços, geralmente ligadas a processos de prototipação e fabricação. Este tipo de espaço não se mostra ligado fortemente a ideia de uma identidade hacker (c - Indentidade Hacker), mas sim, maker. Este é o termo utilizado pelos envolvidos no espaço para tratar sobre as identidades que articulam neste espaço. A principal diferença entre estas perspectivas, quando tratadas as questões tecnológicas, diz respeito ao fato de os makers terem interesse mais ligado à artefatos físicos, a fabricação e a prototipagem, enquanto os hackers estão, supostamente, mais ligados ao sistemas, algoritmos, códigos e as virtualidades.

Há uma circulação de pessoas com um amplo espectro de formação, envolvendo as engenharias, a computação, ao design, às artes, o que traz potencialidade para pensar o (4 - Iludir) de Light (2011). Esta articulação de diversos saberes é importante construção para fomento de novas ideias sobre o fazer maker e suas possibilidades, ainda que não necessariamente aconteça dependendo das configurações do espaço e suas articulações neste sentido. Os processos de experimentação, que remetem às artes e ao que discutiu Levy (e - Arte) encontram terreno fértil, ainda que também irão depender das construções que estão permeadas e pelo grupo. O grupo tem frentes que se relacionam com esta perspectiva, com especial destaque para a participação na III The Wrong – New Digital Art Biennale com oficinas, residência artística e organização da exposição da bienal no Brasil.

Também existem trabalhos desenvolvidos utilizando tecnologias abertas, como placas programáveis de baixo custo e materiais de fácil acesso, como papel e papelão, em especial com crianças. Em relação a projetos sociais e o trabalho com comunidades, um exemplo que o grupo traz são atividades realizadas com a comunidade local da Vila Maria em uma ação organizada pela Secretaria de Desenvolvimento Urbano da prefeitura da cidade de São Paulo.

Ainda que apresente este exemplo, poucas ações que demonstrem uma articulação com comunidades pode ser percebida no grupo, demonstrando sua maior relação com as esferas de inovação tecnológica que se dá em contato mais direto com profissionais e empresas que estão neste espectro de atuação. A forma como este grupo trabalha, ao ser comparado com os demais, demonstra a grande

diversidade que existe em relação à espaços, labs e grupos hacker e maker. Existem muitas frentes e perspectivas ao redor do mundo e, da mesma forma, pelo Brasil.

Onda Digital (IHACLab-i)

O Onda Digital é um grupo vinculado a Universidade Federal da Bahia (UFBA) e está localizado na cidade de Salvador, capital do estado da Bahia. A cidade de Salvador é uma das cidades mais antigas do Brasil, tendo sido a primeira capital do país. Também é uma das maiores cidades do Brasil, tendo grande destaque no setor de turismo, de serviços e de comércio. Ganha destaque nacional seu circuito cultural e histórico, sendo que se localizam na cidade diversas universidades, como a Universidade Federal da Bahia (UFBA), a Universidade do Estado da Bahia (UNEB), o Instituto Federal da Bahia (IFBA), o Instituto Federal Baiano (IF Baiano), além de diversas instituições privadas de ensino. Dessa forma, Salvador recebe muitas pessoas vindas de diversas regiões do Brasil, principalmente do nordeste, sendo uma cidade centralizadora para a região.

O grupo Onda Digital é constituído por estudantes de graduação, sendo em torno de 50 pessoas envolvendo voluntários e bolsistas. Está vinculado diretamente a UFBA e ocupa diversos espaços dentro da instituição, como um espaço de convivência aberto ao público e laboratórios próprios, mas também se utiliza das estruturas que a universidade e a cidade proporcionam. Nesta esfera, de forma similar ao grupo PET-CoCE, o Onda Digital também se relaciona em atividades que são compreendidas na linguagem universitária como ensino, pesquisa e extensão. Ainda que o faça em uma esfera de institucionalidade, é possível tensionar as discussões de Levy (1994) em relação a (d - Descentralização), uma vez que o grupo não trabalha a computação a partir dos viéses consolidados ou estigmatizados da área. O trabalho social é o que ganha destaque.

É neste contexto que o grupo Onda Digital se insere e no qual atua. Este relato é fruto de uma visita ao grupo ocorrida no ano de 2018, sendo que uma das estudantes envolvidas com o projeto mostrou todos os espaços ligados ao Onda Digital e posteriormente professores e estudantes conversaram sobre os projetos e ações nos quais o grupo trabalha. Salvador é uma grande metrópole e,

consequentemente, possui regiões favelizadas e periferias distantes de espaços como o campus da universidade, o que torna as relações na cidade e na instituição bastante complexificadas geograficamente e economicamente. O trabalho do grupo se mostra bastante relacionado com algumas comunidades da cidade como, por exemplo, trabalhos de formação em programação desenvolvidos com a comunidade do bairro de Pau da Lima em no Complexo Comunitário Vida Plena. Também há o desenvolvimento de um trabalho com crianças atendidas por um dos Centros de Atenção Psicossocial - Álcool e Drogas (CAPS-AD) da cidade de Salvador. Neste ponto é possível perceber que existe uma articulação entre o que discute Levy (1994) em relação a (f - Apropriação do Computar), uma vez que trabalha-se na perspectiva de compreender a computação como ferramenta social e de atuação cotidiana das pessoas que participam das ações. Pelas mesmas razões também é possível perceber que existe relação com o que discute Light (2011) em (4 - Iludir), construindo novos significados a partir do deslocamento.

Embora o grupo atue de maneira articulada em ações que, aos olhos e jargões universitários, são chamadas de ensino e extensão, a perspectiva não se limita nestas esferas. A maior parte das ações diz respeito a uma formação em computação, mas há também ações que tocam as esferas do maker e para isso o grupo utiliza o laboratório IHACLab-i, um espaço compartilhado e mantido pelo Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC) dentro a universidade. Neste laboratório existem espaços disponíveis para uso coletivo e compartilhado no espaço, como salas de trabalho, de reunião, convivência e equipamentos como placas programáveis, impressoras tridimensionais, cortadoras e fresadoras, dentre outras coisas. Neste ponto, liga-se com as discussões de (a - Acesso) e (b - Informação Livre), articulando tecnologias abertas e livres e também promovendo o acesso a informação por parte de pessoas que não necessariamente participam do convívio de espaços da computação e universitários.

É interessante observar que o IHACLab-i pode ser entendido a partir da perspectiva discutida por Fonseca (2014) sobre espaços em branco. É dessa forma que o espaço se configura em seus projetos e ações e é dessa forma que o Onda Digital também se apropria deste espaço para suas ações. Há deslocamentos nesse sentido, tanto na não marcação de um reconhecimento identitário como hackers e/ou makers para os integrantes do grupo (d - Identidade Hacker), como também de

possibilidades para os projetos nos quais o Onda Digital atua. As categorias de (3 - Trapacear) e (4 - Iludir) parecem articuladas aqui a partir da perspectiva de exploração de brechas e espaços da cidade e da universidade, além da construção de relações inesperadas que estes deslocamentos potencializam.

O trabalho desenvolvido com o CAPS-AD é um importante exemplo. A computação é compreendida, neste caso, como uma possibilidade para trabalho terapêutico com as crianças atendidas. Lembrando que o trabalho passou a ser desenvolvido a partir de uma demanda dos psicólogos do CAPS-AD recebida pelo grupo. Outras atividades ligadas a comunidades e grupos sociais também estão presentes, como é o caso de projetos para discutir a participação de negras e negros na computação e na instituição, do projeto Aceita para discutir os preconceitos ligados à diversidade de sexualidade e de gênero, com vistas a elaboração de políticas de acolhimento e permanência destas comunidades.

É possível perceber que nas perspectivas em que atua, o grupo Onda Digital articula os saberes, fazeres e querereres comunitários e acadêmicos de formas muito diversas, estando atrelado a contextos, demandas e realidades trazidas por comunidades da cidade de Salvador e pela comunidade universitária da UFBA. Pensar nas discussões de Levy (1994) e Light (2011) traz a tona perspectivas que são disruptivas, dizem respeito ao deslocamento, tanto geográfico quanto epistemológico, que o grupo constrói em suas ações e articulações. É possível pensar na circulação de saberes, fazeres e querereres como forma também que passa pela construção das pessoas que de alguma forma se relacionam com o grupo. Tanto os estudantes voluntários e bolsistas, quanto as pessoas que se envolvem nas ações e atividades podem articular suas formas de ver o mundo e desejos por meio de computadores que acabam sendo próprios e únicos e também irão dizer respeito aos processos de performatividade na construção de suas identidades.

Mandacaru HackerSpace

O Mandacaru Hackerspace está localizado na cidade de Feira de Santana, no interior do estado da Bahia. Feira de Santana é uma cidade de aproximadamente 500 mil habitantes, que tem como principais fontes econômicas o comércio e a indústria. Feira de Santana também possui duas universidades públicas,

Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) e do Instituto Federal da Bahia (IFBA) - Campus Feira de Santana, sendo que estudantes de ambas as universidades estão envolvidos no grupo, além de pessoas da comunidade. Também existem diversas instituições privadas de ensino na cidade. O Mandacaru Hackerspace é um espaço independente e se localiza próxima ao campus da UEFS, em uma região da cidade habitada principalmente por estudantes em uma casa alugada e mantida pelos integrantes do grupo, sem vínculos com nenhuma instituição. Devido a circulação de estudantes, o bairro possui moradias estudantis e movimentação noturna, mas é considerada uma região violenta da cidade, localizada entre bairros carentes.

É neste contexto, que um grupo de amigos se reuniu em março de 2015 para organizar o espaço que leva o nome de um cacto muito presente na vegetação da região. Na visita ao espaço, que ocorreu no ano de 2018, a casa onde o grupo está sediado foi mostrada por dois de seus integrantes. Neste momento, eles lembraram sobre o fato de o Mandacaru Hackerspace estar sediado nesta casa desde agosto de 2015. Durante a visita, houve um foco inicial em mostrar os espaços da casa, que depois levou a uma conversa sobre as ações que o grupo desenvolve. Existem diferentes salas com propósitos de laboratório que guardam máquinas como impressoras tridimensionais e fresadoras, por exemplo, além de espaços de convivência, cozinha e quintal. As ações e projetos do grupo são desenvolvidos nesta configuração. O grupo dá especial destaque para as máquinas CNC construídas no próprio lab utilizando materiais de baixo custo, elementos recicláveis, placas programáveis e tutoriais e informações abertas encontradas na internet.

O movimento no entorno do espaço também parece ser grande, com circulação constante de pessoas, jovens adolescentes e adultos, da comunidade e também das universidades da cidade. Com esta configuração, ações como rodas de conversa envolvendo temas como feminismo, gênero, sexualidade, raça e etnia acontecem no espaço que é cedido conforme interesses da comunidade e das pessoas que circulam pela casa. A atuação comunitária parece um dos pilares que sustenta o grupo e seu espaço. Quando perguntados sobre quais são as principais atuações sociais que desenvolvem, um dos membros a descreve da seguinte forma “nossa atuação social não tem foco, somos ubuntu” em referência ao termo de origem africana que significa algo como “eu sou porque nós somos” ou também “eu

só existo porque nós existimos” e relembra valores de colaboração, fraternidade e união comunitária.

Esta perspectiva parece ser uma forte característica que traz orgulho para os envolvidos e demonstra os interesses em trabalhar sob um viés comunitário e contextualizado. A ideia de (3 - Trapacear) discutida por Light (2011) pode ser percebida aqui, uma vez que espaços de falha e ruptura são vistos como terreno fértil para o grupo desenvolver seu trabalho.

É possível citar, além das rodas de conversa, ações desenvolvidas que envolvem programação para mulheres, formação para a comunidade periférica na qual a casa se insere, eventos de estudantes e a implementação das configurações do espaço como a construção de máquinas ou reformas na estrutura. Para tudo isso a defesa do software livre é forte, assim como a aceitação e o uso da gambiarra e da bricolagem como potencialidades na melhoria do espaço. Remete-se aqui algumas das discussões teóricas de Levy (1994) e Light (2011) com especial destaque para (3 - Trapacear) e (4 - Iludir) ao articular assuntos, espaços e vontades que não ocupam espaços de normatividade.

Tudo isso é caminho para a construção de novas relações e de uma trabalho que pode levar a uma reflexão sobre um computar contextualizado, conectado com a vida das pessoas que constroem o Mandacaru Hackerspace. O trabalho em cima de tecnologias abertas e livres evoca as discussões de (a - Acesso) e (b - Informação Livre). O fato do grupo trabalhar em projetos de implementação de seus equipamentos e de seu espaço remetem a (f - Apropriação do Computar), característica que também pode ser notada como um possível desdobramento que se dá no processo formativo desenvolvido nas ações.

Conforme relatado anteriormente, o Mandacaru não apresenta nenhum vínculo com instituições e os integrantes demonstram ter certo receio com essas possibilidades, preferindo trabalhar na manutenção do espaço enquanto de forma coletiva e localizada. Essa escolha parece fortemente relacionada com o que discute Levy (1994) em (c - Descentralização), já que o grupo valoriza essa característica, se construiu em cima dela e não pretende abrir mão de sua forma de organização. Os membros do grupo circulam pelas universidades da cidade e suas formações giram em torno de administração, engenharia elétrica, direito, engenharia civil, eletrônica, engenharia de computação, dentre outras. Ainda assim, todos parecem

envolvidos no projeto do espaço, trazendo seus saberes e fazeres para o processo, mesmo que seja apenas em situações de entretenimento e convivência, conforme relatam alguns deles.

O Mandacaru Hackerspace, assim como outros grupos, também demonstra construir um computador que se dá localizado, contextualizado, feito nos cotidianos que a circulação de querer, saberes e fazeres traz para o seu espaço. Se mostra um espaço enriquecedor e acolhedor tanto para quem convive mais intimamente, mas também para pessoas que circulam esporadicamente em ações ou projetos específicos que o grupo desenvolve.

É possível perceber que existe um certo padrão em relação às pessoas que circulam por estes espaços. Ames (2018) lembra da forte presença masculina em espaços hacker e maker, o que parece ser um padrão que se mantém nos espaços estudados aqui. Ainda que alguns trabalhem uma crítica mais forte neste sentido, como é o caso do PET-CoCE e do Onda Digital, a circulação masculina é mais marcada. Estes padrões possivelmente se ligam a questões que fogem às especificidades destes grupos e dizem respeito à construções socioculturais mais amplas que estereotipam as pessoas que estão no entorno de áreas vistas como técnicas e tecnológicas, conforme já discutiu Wajcman (2010).

O reconhecimento a partir de uma identidade hacker é bastante forte neste grupo e pode ser percebida na escolha do nome do espaço, em termos utilizados pelos membros e também em declarações diretas neste sentido (d - Identidade Hacker). É interessante observar as formas como, em cada grupo, estas questões estão modificadas e dizem respeito a decisões que se revelam políticas e ligadas a atuação social a que cada grupo se propõe.

A performatividade na construção de identidades se mostra neste processo justamente pela escolha que os integrantes de cada grupo fazem como forma de construir suas performances e se colocarem perante o mundo. Pensar nos processos de (1 - Esquecer) e (2 - Obscurecer) que Light (2011) traz, discutindo os problemas nas cristalizações, suas quebras e ainda as formas pelas quais as pessoas articulam tecnologias para construir formas de se reconhecerem e/ou se confundir é desvelado ao aproximar as vivências que estão articuladas em cada um dos grupos descritos.

Apêndice E: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido Performatividade • Arte • Tecnologia

Prezada/o,

Gostaríamos de convidá-la/o a participar da oficina “**Performatividade • Arte • Tecnologia**”. Esta oficina faz parte do projeto de pesquisa de Leander Cordeiro de Oliveira, estudante de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). A pesquisa tem como objetivo compreender a maneira como espaços de criação tecnológica podem desconstruir situações normativas dentro das áreas computacionais, por meio do envolvimento de grupos sociais subalternizados, subrepresentados e/ou invisibilizados. A oficina, por sua vez, é uma ação localizada e pretende trabalhar questões de gênero e sexualidade (considerando demais interseccionalidades) por meio de poéticas artísticas e tecnológicas. A oficina também é atividade de estágio obrigatório das/os estudantes da Faculdade de Artes do Paraná (FAP) BR, BG, SL.

A sua participação é muito importante e se daria no decorrer do semestre por meio de encontros presenciais aos sábados para a discussão das temáticas e da articulação das produções por meio das técnicas necessárias e, por fim, da organização de uma exposição a ocorrer na UTFPR - Campus Curitiba.

Com esta pesquisa se objetiva fomentar discussões em âmbitos da sociedade que ainda se vêm resistentes a aberturas dialógicas e desconstruções dentro das temáticas abordadas pela oficina e pela pesquisa.

Gostaríamos de esclarecer que sua participação é totalmente voluntária, podendo você: recusar-se a participar ou mesmo desistir a qualquer momento sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à sua pessoa. Informamos ainda que as informações coletadas (imagens, áudios, vídeos, textos) no decorrer da oficina serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa e serão tratadas com sigilo e confidencialidade, de modo a preservar as identidades dos envolvidos. Informamos que você não pagará nem será remunerado por sua participação. Caso tenha dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos contate: Leander Cordeiro de Oliveira, e-mail leanderdeoliveira@gmail.com, telefone (41)997560910. Este termo será preenchido em duas vias de igual teor, sendo uma delas, devidamente preenchida, assinada e entregue a você.

Curitiba, ____ de _____ de 2017.

Pesquisador Responsável: Leander Cordeiro de Oliveira
RG: 5100223345

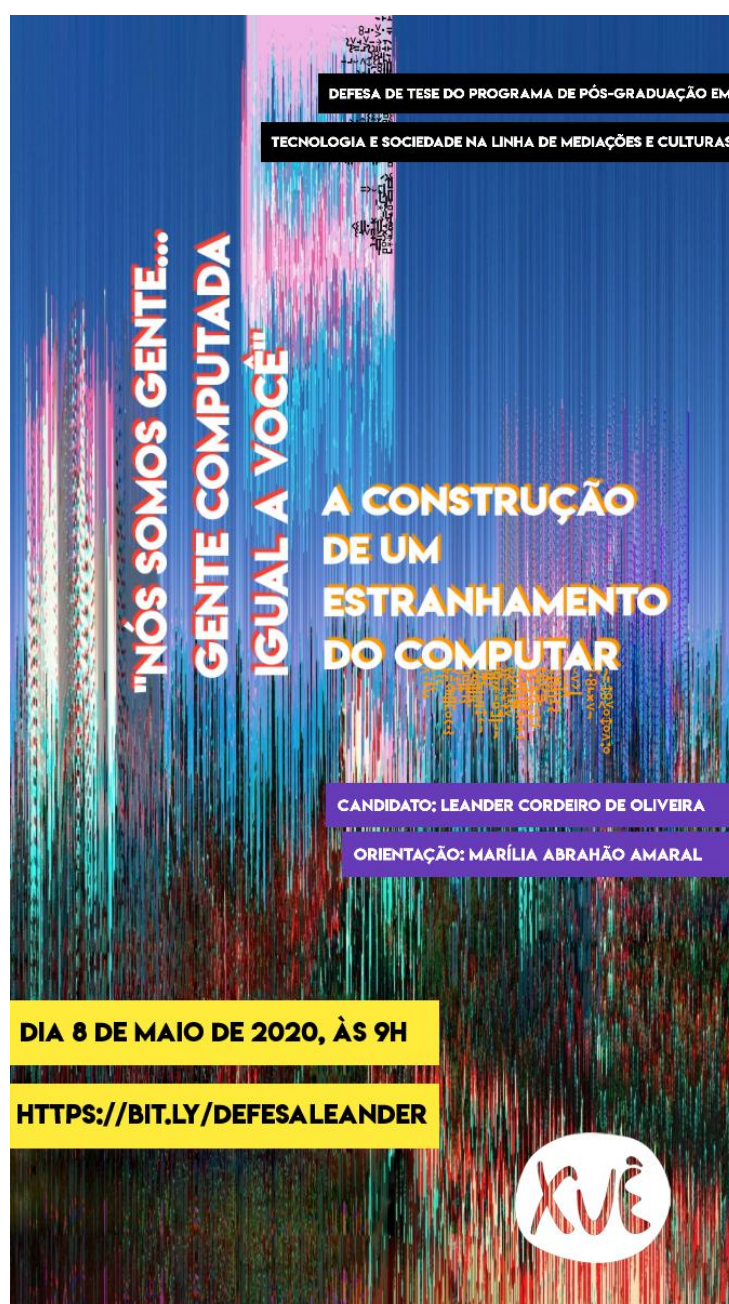
EU, _____, tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos, concordo em participar **voluntariamente** da pesquisa descrita acima.

Assinatura da/o Participante

Apêndice F: Convite para Divulgação da Defesa da Tese

Esta imagem (Figura 36) foi construída como convite às comunidades interessadas nas discussões da tese, tendo sido enviada, em especial, ao grupo PAT. A imagem foi feita a partir de técnicas de Glitch Art e apenas por meio de tecnologias de edição presentes em dispositivos móveis.

Figura 36. Imagem para divulgação da defesa



Fonte: do autor