

Fabulação de dados: explorando procedimentos ficcionais na era da informação

Luiz Torres Ludwig (UFRJ/PUC-RIO, Brasil)
luiztorresludwig@gmail.com

Doris Kosminsky (UFRJ, Brasil)
doriskos@eba.ufrj.br

Fabulação de dados: explorando procedimentos ficcionais na era da informação

Resumo: Em uma sociedade onde os dados desempenham um papel cada vez mais central, este artigo apresenta um experimento baseado na construção de uma narrativa ficcional e na criação de artefatos que servem como dispositivos para refletirmos sobre as problemáticas da nossa sociedade da informação. Demonstramos as potencialidades do uso de metodologias especulativas como um procedimento crítico e buscamos trazer contribuições sobre como a ficção pode colaborar para a reflexão sobre os dados, por meio da arte e do design. Discutimos artistas e designers que exploram a ficcionalização do corpo e descrevemos e analisamos o processo de criação do projeto *Absorpta*.

Palavras-chave: Especulativo, Ficção, Design, Dados

Data Fabulation: Exploring Fictional Procedures in the Information Age

Abstract: *In a society where data plays an increasingly central role, this paper presents an experiment based on the construction of a fictional narrative and the creation of artifacts that serve as devices for reflecting on the issues of our information society. We demonstrate the potential of using speculative methodologies as a critical procedure and seek to contribute to how fiction can collaborate in reflecting on data through art and design. We discuss artists and designers who explore the fictionalization of the body and describe and analyze the creation process of the Absorpta project.*

Keywords: *Speculative, Fiction, Design, Data*

1. Introdução

Os dados digitais encontram-se no centro das discussões da sociedade contemporânea e são os pilares para a construção de um debate sobre vigilância, estruturas de poder e produção de conhecimento. Para além do campo do debate público, a hiperconectividade e a superabundância de dados no nosso dia-a-dia tem causado inquietações na nossa forma de estar no mundo.

Este artigo condensa o processo de elaboração da narrativa ficcional intitulada *Absorpta*, surgida das preocupações decorrentes de uma sociedade cada vez mais centrada na informação. Entrelaçamos a descrição desse processo com referências teóricas de autores e práticas de artistas que dialogam com o tema de dados e abordagens ficcionais. Como contribuição, este trabalho visa destacar possibilidades de abordagem de questões complexas por meio de proposições ficcionais e refletir sobre estratégias pós-humanistas na arte e no design.

Iniciamos com uma contextualização da sociedade em que vivemos, onde os dados têm um papel extremamente importante, mencionando autores que exploram as questões relativas à sociedade da informação, tais como Yuval Harari, Shoshana Zuboff e Evgeny Morozov. Em seguida, apresentamos a metodologia utilizada para a criação da narrativa ficcional. Posteriormente, analisamos como os procedimentos ficcionais se manifestam na arte e no design, com base nos pensamentos de Antoinette LaFarge, Peter Hill, Carrie Lambert-Beatty, Anthony Dunne e Fiona Raby, e utilizando a obra da artista Lucy McRae como referência. Em seguida, discutimos a ficcionalização dos corpos, abordando a obra de Donna Haraway, e trazendo a série de vídeos do artista Matthew Barney como referência. A seguir, adentramos no processo de criação da narrativa *Absorpta*, descrevendo seu ponto de partida, analisando seus resultados e as discussões suscitadas a partir de sua realização.

2. Uma sociedade baseada dados

A tarefa de observar e quantificar fenômenos, representando-os de maneira que possam ser processados, combinados e calculados, tem sido uma prática poderosa desde os primórdios da ciência moderna. Embora a origem da representação por meio dos dados esteja imbricada na construção da ciência moderna, foi na área da informática e nos processos de digitalização que os dados experimentaram um extraordinário aumento em sua produção. Os dados, agora em formato digital, abriram novas possibilidades de processamento de maneira ágil e estão causando uma enorme transformação nas formas de se construir conhecimento atualmente.

Para Harari (2016), a sociedade tem testemunhado a emergência de uma veneração pelos dados, fenômeno que o autor nomeia como *dataísmo*. Isso

sugere que tanto máquinas quanto organismos vivos seguiriam leis matemáticas que poderiam ser desvendadas pelo processamento de dados. Para a sociedade, a ideia de que a análise de dados permeia todas as disciplinas científicas é muito atraente na medida em que mesmo áreas diferentes compartilham das mesmas ferramentas e métodos para chegar ao conhecimento. Para o autor, vivemos em uma sociedade *dataísta* que confia mais em algoritmos computacionais e *big data* do que na sabedoria humana (HARARI, 2016).

Além de uma matéria-prima muito atraente para a ciência contemporânea, os dados se tornaram fundamentais como matéria-prima para um novo estágio do capitalismo. Os impactos econômicos e sociais decorrentes da introdução dos dados digitais no cenário econômico são apontados por Zuboff (2019) como extremamente transformadores. Zuboff (2019) nomeou esse fenômeno de Capitalismo de Vigilância – uma nova faceta do capitalismo na qual a experiência humana é utilizada como matéria-prima obtida de forma gratuita para ser convertida em dados comportamentais preditivos, que se tornam monetariamente valiosos (ZUBOFF, 2019). A partir deste fenômeno, vemos o embate constante pelo controle e monetização de dados por parte das empresas, principalmente do setor da tecnologia, que almejam o domínio desta matéria-prima valiosa.

No Ocidente, o controle dos dados tem estado predominantemente nas mãos do setor privado, em um capitalismo que permite que as empresas usem os dados para obter lucro, controle e previsibilidade de comportamentos (MOROZOV, 2018). No entanto, a partir de escândalos de privacidade governamentais, vislumbramos também o Estado se apropriar de dados com o objetivo de vigilância. Apesar de parecer uma situação consolidada e imutável, como o design e a arte podem refletir sobre a sociedade de dados e suas particularidades? Existem diversas formas de lutar contra, pensar sobre e dialogar com esse processo de *datificação* da sociedade. Neste artigo, voltamo-nos para a fabulação com o objetivo de imaginar um futuro e levar-nos a refletir sobre outros mundos possíveis.

3. Abordagem metodológica

O projeto *Absorpta*, narrativa ficcional sobre dados, está inserido em um contexto mais amplo de uma pesquisa de doutorado que investiga como o design e a arte podem se entrelaçar com dados, com o objetivo de analisar e refletir criticamente sobre a sociedade baseada em dados em que vivemos. Utilizamos a metodologia de Pesquisa baseada na prática, ou *Practice-based Research* (PbR) – uma abordagem em que o conhecimento é parcialmente adquirido por meio do fazer e dos resultados gerados pela prática (CANDY; EDMONDS, 2018). Nesta metodologia, a prática de criar artefatos em estúdio

levanta questões que são posteriormente examinadas sob uma perspectiva teórica. O processo de criação dos artefatos foi crucial para construir e descobrir aspectos da narrativa não previamente definidos, por meio de uma prática que explorou formas e materiais, promovendo uma contínua reconceitualização. Após a criação dos artefatos, a escrita analítica desempenhou um papel fundamental na síntese e elaboração dos resultados alcançados.

Em *Absorpta*, além de adotarmos uma metodologia baseada na prática, também exploramos métodos ficcionais para a realização do projeto. Iniciamos com a leitura de metodologias que abordam os procedimentos ficcionais na arte e no design e, posteriormente, partimos para a prática de criação de narrativa e artefatos. A construção da narrativa ficcional ocorreu de maneira gradual, seguindo algumas etapas identificáveis. Começamos com (1) a construção de um cenário futuro, (2) a criação de personagens, (3) a exploração das possíveis implicações desse cenário para o ser humano, (4) a concepção de como este mundo funcionaria em outros âmbitos e (5) a estratégia de como apresentar essa ficção ao público.

A metodologia baseada na prática e as abordagens ficcionais possibilitaram a exploração de novos territórios criativos para realizar críticas à sociedade baseada em dados. A seguir, discutiremos como esses procedimentos ficcionais se manifestam nas artes e no design, exemplificando com casos que mostram a força da fusão entre realidade e ficção, essencial para a compreensão e interpretação dos temas abordados neste projeto.

4. Procedimentos ficcionais nas artes e design

Os procedimentos ficcionais perpassam a poética de diversos artistas visuais e designers ao longo da história e provocam o público a refletir sobre a realidade em que vivemos. LaFarge (2021) mostra que autores denominaram esse procedimento criativo na arte visual como *superficção*, *paraficção* ou *arte ficcional*. Superficção é um termo cunhado no início dos anos 2000 por Peter Hill, artista que se debruçou sobre situações ficcionais na arte, que misturam realidade e ficção como criação de personas alternativas para a criação de obras de arte (HILL, 2016).

Já Lambert-Beatty (2009) usa o termo paraficção para designar esse conjunto específico de procedimentos poéticos. Para a autora, usar paraficção em vez de ficção é preferível já que a ficção nas artes visuais não coincide com a concepção tradicional de ficção na literatura. Segundo a autora, “na paraficção, personagens e histórias reais e/ou imaginárias se cruzam com o mundo conforme ele está sendo vivido” (LAMBERT-BEATTY, 2009, p. 54, tradução nossa). A autora toma emprestado o termo de Wilshire (1990) que desenvolvera o conceito de parateatro. Para Wilshire (1990), o parateatro

“rompe esse selo entre a área de jogo e o mundo exterior de maneiras inesperadas, e ficamos imaginando se o que ocorre dentro dele é uma performance artística, uma ficção no sentido convencional apropriado do termo” (WILSHIRE, 1990, p. 170, tradução nossa).

LaFarge (2021) menciona essas divergências de nomenclatura e cunha o termo *arte fictícia* para designar esse tipo de arte e constrói uma definição. A autora define arte fictícia como “ficções expansivas que são atualizadas e temporariamente garantidas como factuais por meio da produção de objetos, eventos e entidades probatórias” (LAFARGE, 2021, p.28, tradução nossa). A autora também ressalta a relevância da ilusão que o artista busca criar no público, juntamente com a intencional enganação que perdura até que, se for desejo do artista, a verdade subjacente àquela ficção seja finalmente revelada em algum momento. O artista é uma espécie de trapaceiro que orquestra fotos, vídeos e materiais quaisquer para “atestar a narrativa central” com o objetivo de “ampliar ainda mais a historicidade ou facticidades do todo” (LAFARGE, 2021, p.24, tradução nossa).

Hill, Lambert-Beatty e LaFarge buscam arrolar diversos tipos de artistas que se encaixam em suas visões de *superfície*, *paraficção* ou *arte fictícia*. LaFarge mapeia os procedimentos ficcionais utilizados pelos artistas tentando criar uma taxonomia por tipos de procedimentos empregados. Dentro dos métodos identificados pela autora está o procedimento de criação de mundos – ou, em inglês, *worldmaking*. O processo de criar um mundo fictício é um procedimento imaginativo que começa pela criação de uma ideia de mundo, que pode ter sido no passado ou em uma realidade alternativa e começa a imaginar os objetos que o habitam, seus lugares, línguas, arquitetura, rituais entre outros elementos. Além disso, o mundo normalmente tem uma história básica, com personagens com traços, características e ações. Depois desta construção imaginativa, os artistas, por fim, constroem os objetos ou parte do mundo que povoam esse mundo. Normalmente os artistas criam elementos comprobatórios que tornam esse universo mais crível, desafiando a noção de verdade. LaFarge faz menção a um tipo de procedimento específico que são as *arqueologias fictícias* ou *cripto-arqueologias*. Neste nicho de arte, os objetos teriam sido encontrados por arqueólogos, catalogados, analisados e então dispostos para apreciação do público leigo. Portanto o artista é, neste caso, um construtor de achados e vestígios fictícios (LAFARGE, 2021).

Para esse tipo de ficção, a autora ilustra com exemplos da obra de Norman Daly, que, na década de 1960, começa conceber a civilização fictícia de Llhuros (DALY, 1966). Nesse contexto, o artista desenvolveu objetos e invenções que supostamente teriam sido descobertos nessa civilização, chegando

até a criar uma língua para ela. Além de Norman Daly, a autora traz também as obras de arte ficcionais *The Hokes Archives* de Beauvais Lyons (LYONS, 1989) e *The Treasures from the Wreck of the Unbelievable* de Damien Hirst (HIRST, 2017), ambos trabalhando com arqueologias fictícias que especulam sobre um passado que poderia ter acontecido.

A ficção não se destina apenas à criação de obras artísticas. Atualmente, também surgem abordagens metodológicas que empregam a ficção como um método, sem necessariamente envolver a ilusão do público. No campo do design, apesar de ser uma área predominantemente voltada para a solução de problemas reais, também emergem metodologias ficcionais como as propostas por Dunne e Raby (2013). Estes autores destacam o benefício que a imaginação de cenários fictícios pode ter para a criação de projetos. Apesar do apego do designer pela realidade, a criação de projetos fictícios a partir de mundos imaginados é relevante, exige esforço e os autores traçam alguns métodos a serem seguidos. Os procedimentos ficcionais já estão sendo utilizados no campo do design, como no design de jogos eletrônicos, nos quais os projetos ficcionais podem ser valiosos para a criação de situações inusitadas e criativamente potentes. Segundo os autores, os projetos ficcionais em design ganham ainda mais importância quando não se limitam apenas ao entretenimento, mas também têm o propósito de promover a “reflexão, crítica, provocação e inspiração” (DUNNE; RABY, 2013, p.70, tradução nossa).

Como exercício projetual, os autores enumeram métodos e abordagens que estimulam a criação de projetos ficcionais, como a utilização de experimentos mentais, procedimentos do tipo “e se...”, e outros. Todos esses métodos têm como objetivo sistematizar a criação de design com base em cenários fictícios (DUNNE; RABY, 2013).

Neste contexto, as inventivas criações de mundos alternativos forjadas pela artista Lucy McRae exemplificam esses projetos ficcionais na prática. Por meio de instalações, alguns objetos, um texto introdutório e vídeos que retratam situações desse futuro imaginado, na exposição *Futurekin* (mcrae, 2022) a artista nos convida a mergulhar em um experimento mental que nos transporta para um mundo futuro, onde a gestação de bebês ocorre em laboratórios, afastada dos úteros, graças a avanços em manipulação genética. Neste cenário, a artista projeta produtos e formas de cuidado que serão comercializados para minimizar os problemas neurológicos originados desse novo método de gestação. Os resultados são máquinas e ambientes inquietantes, nos quais entrelaçam-se elementos de aconchego e conforto, características que faltariam no cenário futuro imaginado por McRae e nos fazem refletir sobre papéis de gênero, divisão do trabalho e acolhimento em ambientes tecnologicamente saturados.



FIGURA 1. Exposição Futurekin de Lucy McRae na Galeria The sci-Arc. Fonte: O autor.

5 O corpo como ficção

Criar mundos é também a possibilidade de ficcionalizar corpos que vivem nesses mundos. O pensamento de Haraway foi crucial para a construção deste projeto. Tanto o *Manifesto Ciborgue* (HARAWAY, 2016) quanto o *O manifesto das espécies companheiras: Cachorros, pessoas e alteridade significativa* (HARAWAY, 2021) apontam para a rejeição do pensamento centrado no humano, no qual a espécie humana, conforme conhecemos e delimitamos, ocupa uma posição central. Nos dois textos, percebe-se o pensamento de Haraway em um *continuum*, no qual algumas ideias são mais desenvolvidas enquanto outras são refutadas. No *Manifesto Ciborgue*, a autora apresenta o ciborgue como uma entidade que funde elementos de máquina e organismo, convidando-nos a refletir sobre a fluidez dos limites do humano, que ultrapassam as definições científicas convencionais de nossa espécie. O ciborgue representa a possibilidade de ser híbrido e misto. No entanto, o pensamento pós-humanista, ao se apropriar da figura do ciborgue, pode ser facilmente cooptado por perspectivas futuristas tecnofílicas que não alinham-se com a visão de Haraway. E isso fica claro em seu trabalho posterior *O manifesto das espécies companheiras: Cachorros, pessoas e alteridade significativa*, no qual Haraway problematiza tanto o ciborgue quanto o pensamento pós-humano. No texto, a autora coloca outras espécies não humanas como protagonistas

de suas investigações, contestando o antropocentrismo que permeia a ciência moderna (HARAWAY, 2021) .

Um exemplo intrigante de como o corpo pode ser ficcionalizado através de uma perspectiva pós-humanista é encontrado na obra audiovisual do artista de Matthew Barney *Cremaster Cycle* (BARNEY, 1994). Tomando como ponto de partida seu interesse no músculo cremaster, cuja função é suspender o testículo masculino de acordo com as variações de temperatura ambiental e as emoções, Barney cria cinco filmes de longa-metragem nos quais a narrativa discute a masculinidade e a posição do homem enquanto agente de transformação do contexto em que vive.

O corpo é o protagonista e fio condutor da obra de Barney. O músculo cremaster serve como ponto de partida para abordar as questões da masculinidade, e é no corpo presente na obra que as alterações ocorrem por meio de maquiagem e próteses, construindo seres excêntricos que são híbridos de várias espécies não reconhecíveis. Segundo Hélène Frichot (2015), “é através do corpo perpetuamente reinventado do artista e na região específica da genitália, muitas vezes tornada irreconhecível, que muito da ação pertencente às lutas da masculinidade pode ser testemunhada” (FRICHOT, 2015, p.57, tradução nossa). Partindo das questões ligadas à masculinidade, emergem questionamentos sobre tópicos como competição, adaptação ao meio ambiente e a habilidade de influenciar o entorno em que se vive, tudo isso à luz da crise climática que enfrentamos. Esses aspectos formam um intrincado conjunto de temas interligados. Barney não se limita à criação dos cinco filmes; ele meticulosamente constrói um universo completo que se estende por meio de fotografias, textos e desenhos, que dão forma ao mundo imaginário concebido pelo artista.

A partir do pensamento pós-humanista e utilizando métodos de criação de projetos ficcionais, a narrativa *Absorpta* se desenvolve começando por uma manifestação textual e posteriormente a criação de artefatos.

6. Desenvolvimento da fabulação de dados

6.1. A narrativa

Ao longo do tempo, a anatomia dos dedos da mão e outras extremidades do corpo mudaram profundamente. Pouco a pouco, os membros superiores assumiram um papel fagocítico, que executam processos celulares que envolvem a captura e internalização de partículas materiais para obtenção de informações genéticas. A habilidade de absorver por meio dessas extremidades é uma característica que já havia sido observada em outras criaturas, tal qual o artrópode raspador que utiliza suas patas tanto

para alimentar-se quanto para decodificar informação. Este fenômeno sugere a possibilidade de que, ao longo de uma relação simbiótica que se estendeu por anos, o DNA dessas duas entidades — os artrópodes e os seres humanos — possa ter se entrelaçado, culminando na incorporação de algumas funções artrópodes no corpo humano (LUDWIG, L. 2023)

Essa fabulação é um trecho de uma exploração especulativa que se desenrola em um cenário onde os dados se tornaram tão predominantes, que o corpo humano se beneficiou de adaptações ocorridas ao longo do tempo para absorver informação de múltiplas maneiras. Esse cenário especulativo nos faz refletir sobre as possibilidades de trocas de informações de forma biológica e imaginar possíveis mudanças na anatomia das extremidades do corpo humano ao longo de um processo evolutivo hipotético.



FIGURA 2. Registro fotográfico dos artefatos no Paço Imperial na exposição Caleidoscópio: Bienal da EBA. Fonte: O autor.

A partir da construção deste cenário futuro, em uma sociedade obcecada por dados, foi desenvolvida a ideia de uma troca de informação e dados por meio orgânico, e não exclusivamente por meio de computadores. Neste contexto, surgiu o protagonismo de uma criatura denominada artrópode-raspador. Este ser, caracterizado por sua habilidade de coletar material genético das superfícies por onde passa usando suas patas, emerge como um eficiente coletor de dados por meios biológicos.

Posteriormente, a narrativa explora não só as características do artrópode-raspador, mas também a potencial relação benéfica entre este e os seres humanos. Com o tempo, uma interação de mutualismo se desenvolve,

trazendo vantagens significativas para ambos. A partir desse ponto, a estrutura do corpo humano começa a sofrer alterações, incorporando funções do artrópode, especialmente nos dedos das mãos.

Neste cenário especulativo, as protuberâncias encontradas nas extremidades do corpo desempenham um papel fagocítico em processos celulares que envolvem a captura, absorção e internalização de partículas materiais e imateriais, incluindo informações genéticas e resquícios de dados. Nesta ficção pós-humanista, ao longo de eras, a humanidade passou por um processo evolutivo, permitindo que os dedos das mãos adquirissem a capacidade de absorver DNAs e informações de objetos e seres vivos.

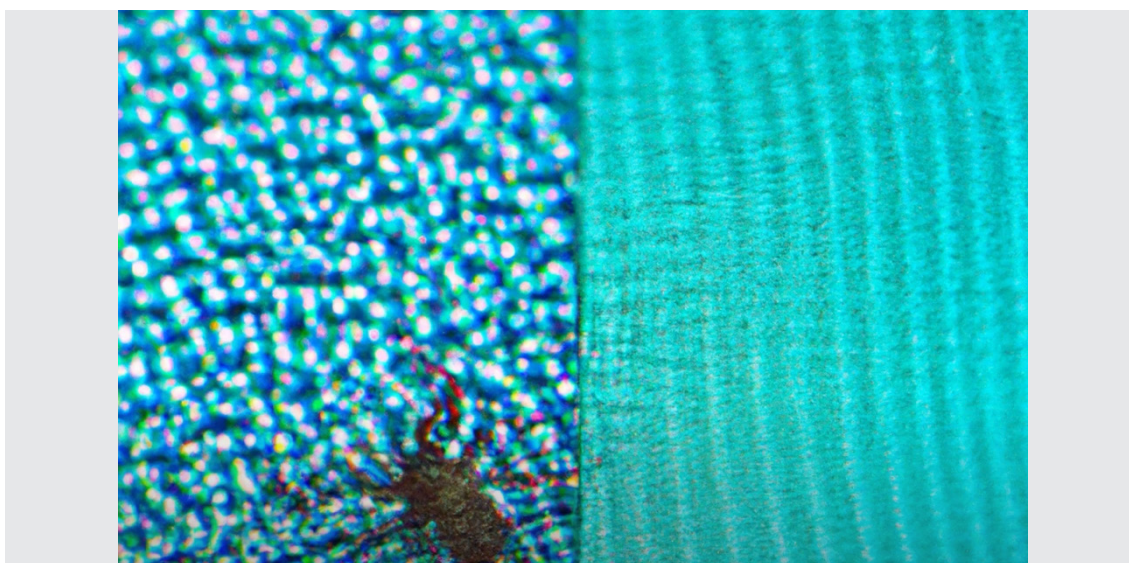


FIGURA 3. Primeiras representações do artrópode raspador. Fonte: O autor.

A experiência de elaborar uma narrativa ficcional ganhou novas dimensões com a oportunidade de sua exposição ao público. A apresentação do projeto em forma de instalação no Paço Imperial, durante a exposição “Caleidoscópio: Bienal da EBA”, um evento que reúne trabalhos de artistas e designers da Escola de Belas Artes da UFRJ, estimulou reflexões sobre como apresentar essa narrativa no contexto expositivo. A decisão de exibir apenas a produção textual da narrativa mostrou-se insuficiente. Durante a exposição, além do texto, foi apresentado um vídeo com imagens do artrópode e dos artefatos construídos, criando um conjunto de elementos que delineia o universo criado.

6.2. Os artefatos construídos

A partir da criação desta narrativa, foram desenvolvidos artefatos para habitar esse cenário fictício. Semelhante aos procedimentos de arqueologia fictícia vistos anteriormente, foram criados tipos de fósseis de partes do

corpo humano que poderiam ter sido encontrados em escavações arqueológicas. Ao observar cuidadosamente, nas pontas dos dedos da mão, notam-se alterações.

A mão foi a parte anatômica escolhida para receber essas protuberâncias capazes de coletar informações, assemelhando-se aos tentáculos de recepção de dados. Para construir esse corpo alterado, durante o processo, materiais foram acoplados nos dedos das mãos e posteriormente foram feitos os moldes de alginato. Em seguida, os artefatos de gesso foram produzidos.



FIGURA 4. Registro fotográfico dos artefatos criados. Fonte: O autor.

Em vez de optar por expor fotos ou vídeos desses corpos alterados por meio de próteses, como acontece na obra de Barney, a abordagem adotada consistiu em criar pegadas e vestígios que sugerissem a presença daquele corpo modificado. Utilizando um pensamento indicial, foram desenvolvidos moldes para capturar as formas desses corpos alterados, começando pela moldagem dos dedos das mãos e progredindo para a moldagem das mãos completas. Ao preencher esses moldes com gesso, o resultado desse processo evocou a imagem de fósseis, remanescentes de descobertas arqueológicas. Essa abordagem trouxe uma dimensão intrigante ao projeto, permitindo que os espectadores estimulem sua imaginação, uma vez que trabalhar com índices abre espaço para interpretações diversas.

Posteriormente os fósseis foram digitalizadas em 3D para serem manipulados no vídeo. No vídeo, é possível observar os fósseis de perto, a partir de diferentes ângulos. Essa proposta de vídeo evoca as formas de exibição encontradas em setores de pesquisa de museus de história natural, por

exemplo, onde são apresentados escaneamentos em três dimensões de itens arqueológicos e históricos que o público não tem acesso direto, como documentos históricos, múmias, entre outros.

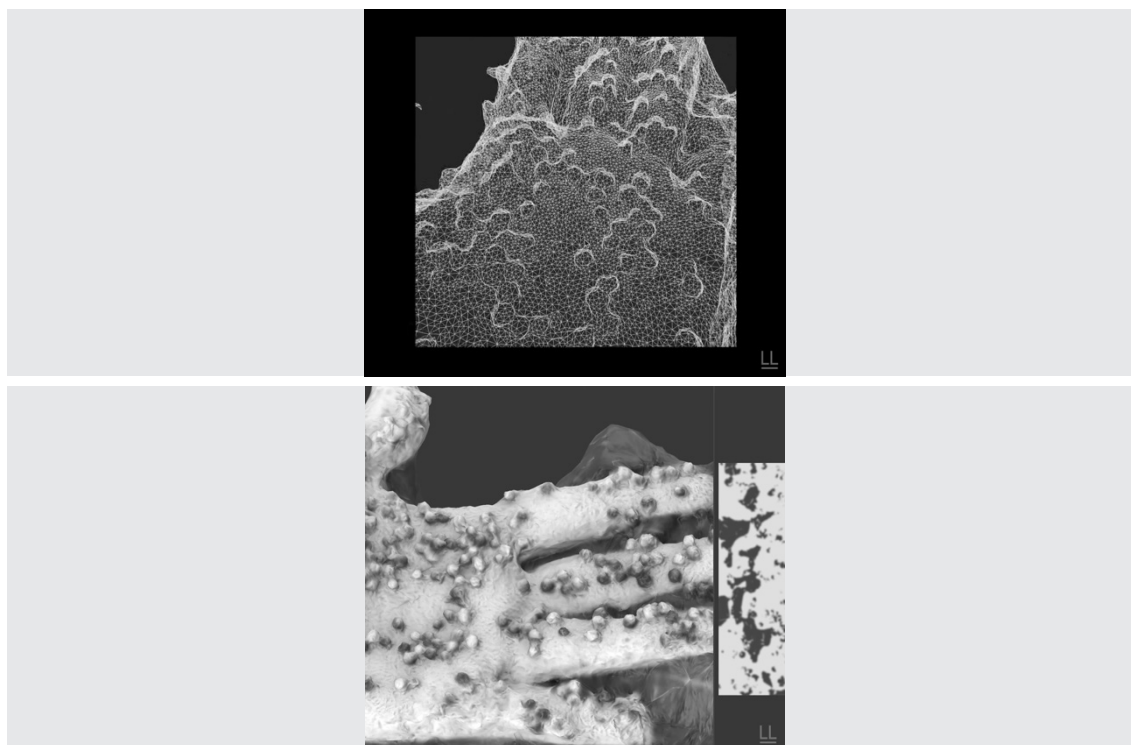


FIGURA 5. Frames do vídeo com o escaneamento 3D das mãos com próteses. Fonte: O autor.

Ao final, assim como é comum em projetos ficcionais, precisamos de mais de um objeto para dar conta da complexidade da ficção construída. Deste modo, o resultado do projeto é composto de uma série de artefatos em gesso associados a uma lupa para que o público possa ver detalhes, um texto explicativo e um vídeo. Enquanto as esculturas e o vídeo revelam a anatomia desse ser pós-humano, o texto tem o propósito de fornecer explicações e esclarecer ao público o contexto de mundo alternativo investigado na narrativa e descrever o processo evolutivo pelo qual o ser humano passou nestes últimos anos.

6.3. Fabulação não centrada no humano

Curiosamente, o início do processo de construção desta narrativa não se deu no corpo humano, mas sim na função encontrada em um animal fictício da classe dos artrópodes, que raspava e coletaria informações genéticas por meio de suas patas. O protagonismo do artrópode surge como uma provocação para descentralizar o humano como o único capaz de obter dados, além de promover especulações sobre possibilidades biológicas de coleta de

dados. Ao longo do processo de criação da narrativa, foi se desenvolvendo a ideia de que o humano e o artrópode raspador, em regime de mutualismo, começaram a colaborar intensamente e, por fim, amalgamaram seus códigos genéticos.

Na narrativa ficcional desenvolvida, a evolução não surge da inventividade humana advinda de avanços tecnológicos, mas sim do outro, de outro animal. A contribuição do artrópode raspador para a humanidade é o que possibilita a evolução da coleta de dados biológicos. O protagonismo de um outro não-humano reflete fortemente o pensamento de Haraway. Assim como Haraway, Jasmine B. Ulmer (2017) também aponta algumas potencialidades da abordagem de pesquisa pós-humanista e destaca que “o pós-humanismo rejeita que os humanos sejam as únicas espécies capazes de produzir conhecimento e, em vez disso, cria aberturas para outras formas/coisas/objetos/seres/fenômenos conhecerem”, logo, “quando os humanos são descentrados como os únicos conhecedores possíveis, surge uma riqueza de possibilidades de pesquisa” (ULMER, 2017, p.3, tradução nossa)

6.4. Dados absorvidos pelo corpo

A ficção também reflete sobre como nós temos nos relacionado com os dados. Nomeamos a narrativa de *Absorpta* que é uma provocação para a discussão sobre o uso da nomenclatura da palavra dados, ou data, em inglês. Dados tem sua origem do termo data, particípio passado do verbo dare – ou dar, em português. No latim, as palavras data ou datum – no singular – eram utilizadas correntemente para designar algo dado, oferecido, entregue ou concedido. Existem diversas visões críticas em relação à compreensão de que as informações são entregues de forma passiva. Johanna Drucker (2011) é uma dessas autoras que sugere uma nova nomenclatura que reconheça o caráter da produção humana dos dados, uma vez que os dados não são neutros. Em vez de *data* (dados), a pesquisadora propõe o termo *capta*. Enquanto *datum* tem uma origem semântica de algo que é passivamente dado, o termo *capta* envolveria, segundo a autora, uma noção ativa de um sujeito que captura, obtém e adquire elementos do mundo (DRUCKER, 2011) e também interfere sobre eles.

Essa discussão reflete a forma como compreendemos os dados. Nesta ficção, *data* torna-se *absorpta* na medida em que dados não são mais entregues à nós mas absorvidos por nós. Ainda que seja um verbo raramente vinculado ao domínio dos dados, propõe-se aqui que pensemos sobre os dados por meio de um vocabulário orgânico-biológico, trazendo verbos como absorver, internalizar, deglutir, fagocitar, sorver... Como sociedade, entendemos dados como uma das formas de representação advindas do pensamento humano.

No entanto, ao longo de milênios, a própria natureza vem acumulando informações de modo biológico. Na contemporaneidade, a imagem que vem à cabeça quando falamos de dados são dados tabulares legíveis por computadores, enquanto nesta ficção dados são matéria orgânica absorvida por estruturas anatômicas corporais. Apesar da predominância da concepção de dados como sendo estritamente tabulares, é crucial mais uma vez realizar um exercício de desprendimento do antropocentrismo e recordar que a própria natureza armazena, processa, codifica e decodifica informações em outras formas de suporte, como é o caso do DNA.



FIGURA 6. Registro fotográfico dos artefatos no Paço Imperial na exposição Caleidoscópio: Bienal da EBA. Fonte: O autor.

7. Considerações finais

Ao expor esse projeto e observar a reação do público, torna-se evidente que esse tipo de trabalho, que requer a leitura da narrativa em um contexto expositivo, demanda tempo e apreciação por parte do público, que deve dedicar-se para compreendê-lo.

Um tópico levantado durante as discussões, a partir dos comentários e apreciações da instalação, foi o questionamento sobre se o mundo construído é distópico ou utópico, ponderando sobre o futuro dessas modificações genéticas imaginadas. Outra questão abordada foram os questionamentos sobre conceitos técnicos e biológicos imprecisos que podem ser explorados mais profundamente no futuro. Como se pode ver, explorar a imaginação é uma forma de pensar criticamente a realidade. Especular é imaginar um futuro, mas também contribuir para sua criação. O designer e artista que

utiliza métodos ficcionais abre novas portas para resultados inesperados e experimentos ricos tanto para a reflexão sobre o presente quanto para o futuro.

Referências

BARNEY, M. **The Cremaster Cycle**. Videos, 2002 – 1994.

CANDY, L.; EDMONDS, E. Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. **Leonardo**, v. 51, n. 1, p. 63–69, fev. 2018.

DALY, N. **The Civilization of Lluos**. Exposição, 1966.

DRUCKER, J. Humanities Approaches to Graphical Display. **DHQ: Digital Humanities Quarterly**, v. 5, n. 1, p. 22, 2011.

DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. Cambridge, Massachusetts ; London: The MIT Press, 2013.

FRICHOT, H. MATTHEW BARNEY'S CREMASTER CYCLE REVISITED: towards post-human becomings of man. **Angelaki**, v. 20, n. 1, p. 55–67, 2 jan. 2015.

HARARI, Y. N. **Homo Deus: a brief history of tomorrow**. London: Harvill Secker, 2016.

HARAWAY, D. **O manifesto das espécies companheiras: cachorros, pessoas e alteridade significativa**. Tradução: Pê Moreira. Rio de Janeiro, RJ: Bazar do Tempo, 2021.

HARAWAY, D. J. **Manifestly Haraway**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016.

HILL, P. Peter Hill's The Encyclopaedia of Superfictions. **ISSUE**, v. 05, p. 21–41, 2016.

HIRST, D. **The Treasures from the Wreck of the Unbelievable**. Exposição, 2017.

LAFARGE, A. **Sting in the Tale: Art, Hoax, and Provocation**. Los Angeles: Doppelhouse Press, 2021.

LAMBERT-BEATTY, C. Make-Believe: Parafiction and Plausibility. **October**, v. 129, p. 51–84, ago. 2009.

LYONS, B. **The Hokes Archives**. Exposição, 1989.

LUDWIG, L. **Absorpta**. Esculturas, 2023.

MCRAE, L. **Futurekin**. Exposição , 2022.

MOROZOV, E. **Big Tech**. Ubu Editora, 2018.

ULMER, J. B. Posthumanism as research methodology: inquiry in the Anthropocene. **International Journal of Qualitative Studies in Education**, v. 30, n. 9, p. 832–848, 21 out. 2017.

WILSHIRE, B. The Concept of the Paratheatrical. **TDR (1988-)**, v. 34, n. 4, p. 169, 1990.

ZUBOFF, S. **The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power**. First edition ed. New York: PublicAffairs, 2019.

Como referenciar

LUDWIG, Luiz Torres; KOSMINSKY, Doris. Fabulação de dados: explorando procedimentos ficcionais na era da informação. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, pp. 306-323, jul./2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.82123>



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 18/02/2024 | Aceito em 09/05/2024