

# Arte, Morte e Interatividade: Obras de Arte Digital que Transportam a Temática da Morte para o Campo das Tecnologias da Informação

Gabriel Acassio Correia<sup>1</sup>, Vinícius Carvalho Pereira<sup>2</sup>, Daniele Trevisan<sup>3</sup>,  
Cristiano Maciel<sup>1,3</sup>

<sup>1</sup>Instituto de Computação – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)  
Cuiabá-MT — Brasil

<sup>2</sup>Instituto de Linguagens – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)  
Cuiabá-MT — Brasil

<sup>3</sup>Instituto de Educação - Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade  
Federal de Mato Grosso (UFMT)  
Cuiabá-MT — Brasil

acassiocorreia03@gmail.com, viniciuscarpe@gmail.com,  
daniele.tr@hotmail.com, cristiano.maciel@ufmt.br.

**Abstract.** *In contemporary times, all sectors of society mix with virtual space and technologies. Likewise, art has always incorporated the technologies of its time into its proposals, especially digital media today. In this process, death, its rites, mourning, pain and other related cultural aspects also gain a new shade in digital cultures. This exploratory research aims to map and understand works of digital art that deal with death, identifying and describing them. This study allowed us to notice the main approaches and technologies used in works of digital art related to death, as well as the ways of representing this theme in digital art.*

**Resumo.** *Na contemporaneidade, todos os setores da sociedade misturam-se ao espaço virtual e às tecnologias. Do mesmo modo, a arte sempre incorporou em suas propostas as tecnologias de seu tempo, em especial, hoje, os meios digitais. Nesse processo, a morte, seus ritos, o luto, a dor e outros aspectos culturais relacionados também ganham uma nova face nas culturas digitais. Considerando isso, esta pesquisa exploratória ambiciona mapear e entender obras de arte digital que tratam a morte, identificando-as e descrevendo-as. Desse modo, foi possível perceber as principais abordagens e tecnologias utilizadas em obras de arte digital que pautam a morte, bem como os modos de representação desse tema na arte digital.*

## 1. Introdução

Para Duchamp, “A arte é um jogo entre homens de todas as épocas”, atravessada pelas culturas e as técnicas de dado tempo e mantendo o intercâmbio entre seus atores via influência e memória, de modo a acompanhar os movimentos sociais e dar forma aos pensamentos humanos [Cabane 2002]. Assim, é possível afirmar que a arte está distante de assumir um caráter estático ou isolado de seu período histórico e conjuntura social. Na contramão disso, é possível afirmar que ela é dinâmica, viva e capaz de mobilizar as tecnologias e técnicas de uma sociedade enquanto, paralelamente, dialoga com os seus mais diferentes aspectos culturais.

Dito isso, destacam-se as dinâmicas mais atuais do campo da arte e suas interconexões com dados, processos e dispositivos presentes no mundo digital como potência de representação do pensamento social e dos ritos culturais. Para Weiss (2019), o espaço virtual e o espaço físico estão vinculados intensamente o bastante para incentivar a transição e adaptação de aspectos culturais humanos para o universo virtual: “Nossas fogueiras e rádios agora se chamam redes sociais e tudo sugere que não poderemos delas nos desvencilhar sem dano.” [Weiss 2019].

Nesse contexto de acoplamento entre cultura, arte, emoções, humanidade e tecnologias digitais, encontramos manifestações artísticas voltadas aos mais diversos temas, dos quais destacamos, para os fins deste artigo, questões referentes à morte. Em reforço a esse enfoque, de acordo com Maciel et al (2020), as implicações da morte no campo digital são uma preocupação urgente da Computação, das produtoras de softwares e dos estados de direito, por se tratar de uma fronteira recente e pouco explorada do desenvolvimento tecnológico e das práticas culturais. Como perspectivas semelhantes, justificando a relevância deste trabalho, retomamos também as pontuações de Norbert Elias (2001), para quem “a morte é um problema dos vivos”, bem como as interseções entre morte e arte no campo que se convencionou chamar de “arte funerária”.

Este artigo explora o campo das artes digitais com um recorte temático relacionado à morte, visando mapear e descrever obras de arte digital que abordam questões referentes à morte, ao luto e à imortalidade digital. Para tanto, realizou-se uma pesquisa exploratória [Wazlawick 2008] direcionada a obras coletadas e analisadas do repositório virtual ELMCIP (*Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice*) Knowledge Base e complementadas por outras obras de fontes distintas, conforme detalhado na seção 3 - Mapeamento e Seleção das Obras.

A estrutura deste artigo é composta de 5 seções: a introdução; aportes teóricos (uma breve discussão a respeito de conceitos fundamentais do campo); mapeamento e seleção de obras (com descrição da metodologia adotada); resultados (da descrição das obras, em especial atentando para suas abordagens e tecnologias) e considerações finais.

## **2. Aportes Teóricos**

Esta seção apresenta os principais conceitos e contextualizações necessárias para entender o campo da arte digital e a morte como um fenômeno que afeta as culturas digitais. Aqui é feita uma breve retomada de autores que têm escrito sobre os temas de interesse do artigo e suas tangências.

### **2.1. Arte Digital**

Na década de 1940, enquanto o movimento artístico surrealista ganhava forma e a Segunda Guerra Mundial se estendia pela Europa, surgiam os primeiros computadores. Posteriormente, a computação cresceu rapidamente com criações como transistores, circuitos integrados e a computação gráfica. Em 1969, o surgimento da internet possibilitou o desenvolvimento e a difusão de ainda mais categorias e ferramentas para o meio artístico, que foi absorver essa tecnologia de fato só na década de 1990, quando a World Wide Web se popularizou globalmente.

Com o advento das tecnologias computacionais, desenvolveram-se formas de arte que envolvem a utilização de computadores, softwares e outras ferramentas digitais

para criar obras que explorem as possibilidades criativas e estéticas da mídia digital. Este campo pode receber vários nomes - arte digital, arte informacional, arte para internet, net arte, web arte, arte em novas mídias, arte da era digital etc. [Simanowski 2014] - e inclui, entre outras modalidades artísticas, imagens geradas por computador, animações, vídeos, jogos, performances, instalações interativas e formas híbridas entre diferentes linguagens. Pelas *affordances* das tecnologias computacionais, a arte digital é caracterizada pela sua capacidade de explorar novas possibilidades de interação entre a arte e o público [Venturelli and Teles 2008], permitindo que os espectadores interajam com a obra de maneiras inovadoras.

Os artistas digitais têm uma ampla variedade de técnicas e ferramentas à sua disposição para criar obras de arte digital. Eles usam softwares especializados para criar imagens digitais, modelagem 3D, animações e outros efeitos visuais. Além disso, os artistas podem usar a programação para criar obras interativas que respondem às ações do público ou são atualizadas constantemente seguindo a disponibilidade de dados. A arte digital também permite a criação de obras em formatos de vídeo e som que exploram novas possibilidades narrativas e estéticas. Segundo Bell et al. (2004), a arte digital usa computadores para produzir ou exibir formas de arte que se valem de diferentes canais, sejam escritos, visuais, sonoros ou em formas híbridas multimídia.

No entanto, as fronteiras da arte digital ainda não são bem entendidas. Para Rodrigues (2012), por exemplo, “pode-se enunciar que as digitalizações de fotos, pinturas, livros, não são tidas a priori como arte digital”. Posicionamentos como esse distinguem a arte “nascida digital” e a arte digitalizada [Hayles 2009], circunscrevendo o campo da arte digital às produções criativas e estéticas que já “nasceram” nessa mídia.

Essa modalidade de arte enfrenta desafios significativos em relação à sua preservação e autenticidade. Devido à natureza efêmera das tecnologias digitais, muitas obras de arte digital existem apenas em formato digital e são vulneráveis à obsolescência tecnológica. Além disso, a autenticidade da obra pode ser questionada devido à facilidade de manipulação digital.

A arte digital também tem sido vista como uma forma de explorar questões relacionadas à tecnologia e à sociedade contemporânea. Muitos artistas digitais usam a arte digital para comentar e criticar as mudanças que ocorrem na sociedade, incluindo questões como a privacidade na era digital, a inteligência artificial, a realidade virtual, o avanço do tecnocapitalismo e a imortalidade digital, como será exposto a seguir. Assim, ela pode ser usada como uma forma de investigar essas questões e estimular o diálogo público sobre elas.

## **2.2. Morte e Tecnologia**

Em conformidade com Nunes (2022), embora a humanidade venha se inserindo de modo mais acelerado e incisivo no mundo virtual desde o início do século XXI, nunca houve uma imersão tão intensa quanto a ocorrida durante a recente pandemia do COVID-19. Em complemento, é necessário notar, também, que esse período potencializou as reflexões e relações entre a morte, o processo de luto e o uso das redes. Por consequência, algumas contradições e questionamentos ganharam maior visibilidade, por exemplo, o destino dos dados de pessoas falecidas, a herança dos bens

digitais e as práticas culturais de luto mediadas por tecnologias computacionais [Brubaker 2017].

A relação entre morte e tecnologia é um tema que tem sido cada vez mais discutido na contemporaneidade, especialmente com a expansão das redes sociais e da digitalização de vários aspectos da vida humana [Maciel and Pereira 2014]. Embora a morte seja um tema que acompanha a humanidade desde tempos imemoriais, a tecnologia introduziu novas complexidades e desafios que precisam ser abordados de forma crítica e condizente com os diversos entendimentos sociais sobre a morte.

Segundo Maciel et al (2020), esse é um processo natural e esperado, visto que a esfera virtual é uma extensão do meio e espaço social, sendo, assim, preenchida por ritos, cultura e humanidade. Apesar da inevitabilidade desse processo, há de se destacar que o luto e a morte em um contexto de mídias computacionais criam um novo paradigma social, com muitas variáveis que devem ser exploradas por pesquisadores da área de Interação Humano-Computador, preferencialmente em grupos transdisciplinares. A dimensão deste novo paradigma é tamanha que traz consigo uma nova indústria, chamada de DAI (Digital Afterlife Industry), voltada ao manejo de dados póstumos, memoriais digitais e outros serviços análogos [Öhman and Floridi 2017].

É importante reconhecer que as tecnologias digitais podem oferecer soluções úteis para lidar com questões relacionadas à morte e ao luto, como, por exemplo, fornecer plataformas para a preservação de memórias e homenagens póstumas. No entanto, também é preciso estar atento aos desafios que surgem, como a questão da privacidade dos dados dos falecidos, a preservação da dignidade dos mortos no espaço digital [Viana 2017] e os tabus que usuários e desenvolvedores de software enfrentam ao se defrontarem com questões de morte e mortalidade [Maciel et al 2020].

Assim, a reflexão crítica sobre como as tecnologias digitais estão transformando a maneira como lidamos com a morte e o luto é de extrema importância, a fim de garantir que essas ferramentas sejam utilizadas de forma responsável e sensível. É necessário que sejam realizados estudos mais aprofundados sobre o assunto, a fim de que se possam entender as complexidades e desafios envolvidos e, assim, encontrar soluções mais adequadas para lidar com a morte e o luto no contexto digital.

### **2.3. Morte, Arte e Tecnologia**

Considerando o exposto nas seções anteriores sobre morte, tecnologia e arte digital, é fato que existe uma intersecção entre os assuntos no que tange às representações da morte nas artes digitais. Assim, infere-se dizer que morte e tecnologias são indissociáveis atualmente [Starck 2006], bem como arte e morte [Townsend 2008]. Dessa maneira, destaca-se o potencial de reflexão e representação social da arte junta-se aos recursos técnicos e expressivos das tecnologias digitais e sua fácil distribuição de conteúdo para abordar de forma criativa, reflexiva e estética questões afeitas à morte, ao processo de luto, ao valor da vida humana, à produção de memória, à imortalidade, aos ritos fúnebres e outros aspectos da morte em variados contextos culturais.

Nesse encontro, são desenvolvidas obras e técnicas surpreendentes e únicas. Por exemplo, Gach (2019) expõe como a análise e visualização de dados pode ser vertida em design e memorialismo, com obras dinâmicas e integradas à rede, espaço físico e

contexto com dados atualizados de forma contínua. A autora propõe o uso dessa abordagem para construção de arte voltada à homenagem a pessoas mortas, usando seus dados, e para auxiliar emocionalmente pessoas que passam pela experiência de perda.

Além disso, a arte digital tem permitido explorar o tema da imortalidade de maneiras inovadoras [Rothblatt 2016]. Ao criar obras que incorporam tecnologias de realidade virtual, inteligência artificial e outras ferramentas digitais, artistas têm buscado transcender as limitações da vida humana e questionar conceitos tradicionais de mortalidade. Essas obras desafiam o público a refletir sobre o que significa ser humano em uma era em que a tecnologia permite a criação de experiências imersivas e quase indistinguíveis da realidade. Sendo a morte um tema tabu em nossa sociedade, a expressão artística acerca dela permite que o tema seja explorado por vias criativas e alternativas à linguagem verbal com que nos comunicamos no dia a dia e na qual se evita, normalmente, a menção a questões da mortalidade e do morrer.

A aproximação entre essas temáticas despertou o interesse do grupo de pesquisa Dados Além da Vida (DAVI, 2023), que discute, entre outros, questões ligadas ao legado digital, à imortalidade digital, aos jogos empáticos e à educação para a morte, impulsionando pesquisas para o campo das artes.

### **3. Mapeamento e Seleção das Obras**

Dados o justificado interesse na tríade arte, morte e tecnologia da informação e o objetivo desta pesquisa (mapear e analisar obras de arte digital que abordem a temática da morte, luto e imortalidade digital), procedemos inicialmente ao levantamento e seleção de obras de arte digital pertinentes. Para tanto, o escopo de definição adotado para as obras baseia-se no ideal de arte digital construído por Venturelli (2008) e Nunes (2022), de forma a priorizar experiências interativas e com o uso de recursos web, de programação, NFT (*Non-fungible Token*), softwares audiovisuais ou outras tecnologias. A esse critério, relacionado à materialidade das obras, acrescentamos como segundo critério de inclusão a dimensão do conteúdo afeito à temática da morte, do luto, da imortalidade e do legado digital.

Na sequência, a busca de obras de arte foi realizada no repositório aberto ELMCIP Knowledge Base (<https://elmcip.net/>) por meio de sua ferramenta de pesquisa. Trata-se de um dos maiores repositórios gratuitos e de acesso livre a obras de arte digital e literatura digital. Destaca-se que, embora a sigla do repositório se refira a “Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice”, seu conteúdo não diz respeito a obras literárias no sentido que a cultura impressa reconhece. Trata-se de um entendimento expandido do termo literatura, abrangendo variadas formas de arte digital em diferentes medidas atravessadas pela palavra.

Para a busca, foram usadas as palavras-chave “Digital art”, “Grief”, “Mourning” e “Death” (em inglês, considerando a base escolhida), sem o uso de filtros avançados. A pesquisa foi realizada em fevereiro de 2023. As obras retornadas foram, então, listadas e organizadas, posteriormente sendo revisadas e selecionadas caso estivessem em congruência com o escopo.

De igual modo, outras obras de arte digital que não estavam presentes no repositório ELMCIP foram incorporadas à seleção devido a sua notoriedade quanto ao

tratamento de questões ligadas à morte. Trata-se de achados provindos da bibliografia utilizada para este estudo ou de conhecimento prévio pelos pesquisadores, em função de sua popularidade, como o jogo digital *That Dragon Cancer* e o documentário de sua produção *Thank You For Playing*, encontrados nos trabalhos do grupo DAVI. Outras obras mapeadas fora do repositório ELMCIP são *Imensuráveis*, divulgado pelo Museu de Arte Sacra de Mato Grosso; *A arte e o luto*, distribuído pela Galeria Calixto; *Queer digital intimacies*, realizado pela galeria digital The Haven LGBT; *Illuminated Voices*, oriundo da Universidade da Flórida Central; *Tumba*, uma recomendação do artista e pesquisador Fábio Fon; e *Gris*, descoberto na plataforma de jogos Steam.

Ao todo, foram selecionadas para este estudo 30 obras, que podem ser vistas no Quadro 1. Como critério de inclusão de cada obra no corpus, esta deveria receber a resposta SIM aos seguintes questionamentos: A obra remete à temática da morte ou luto? A obra tem apelo artístico que supera interesses comerciais? A obra usa recursos digitais que transcendem as mídias físicas ou não-digitais? Para a composição do quadro, definimos as colunas considerando importantes metadados das obras para uma apresentação panorâmica da amostra. Deve-se notar, porém, que outras informações importantes, como o ano de produção e/ou a linguagem de programação usadas, não são aqui exibidas, pois não estavam disponíveis no repositório para todas as obras.

**Quadro 1. Obras selecionadas**

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>URLs</b>	<b>Formatos mobilizados</b>
A arte e o luto	Luísa Clauson	<a href="https://www.galeriacalixto36.com.br/post/a-arte-e-o-luto">https://www.galeriacalixto36.com.br/post/a-arte-e-o-luto</a>	Página web: imagens e texto
Amazon	eugenio tisselli	<a href="http://www.motorhueso.net/wuwei/amazon/">http://www.motorhueso.net/wuwei/amazon/</a>	Página web: código HTML e texto
At Nightfall, the Goldfish	Mou Peijing	<a href="https://elmcip.net/node/17738">https://elmcip.net/node/17738</a>	Página web: texto
daddylabyrinth	Steven Wingate	<a href="https://elmcip.net/node/10054">https://elmcip.net/node/10054</a>	Página web: imagens, sons e texto
Death Becomes the Artist	Young-Hae Chang Heavy Industries, Young-Hae Chang e Marc Voge	<a href="https://elmcip.net/node/2623">https://elmcip.net/node/2623</a>	Página web: texto
Girl Birth Water Death	Martha Conway	<a href="https://elmcip.net/node/7521">https://elmcip.net/node/7521</a>	Página web: imagem e texto
Gris	Conrad Roset, Roger e Mendoza, Adrián Cuevas	<a href="https://nomada.studio/">https://nomada.studio/</a>	Jogo digital: imagens e sons
I Have Said Nothing	J. Yellowlees Douglas	<a href="https://elmcip.net/node/2063">https://elmcip.net/node/2063</a>	Página web: texto

**Quadro 1. Obras selecionadas (cont.)**

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>URLs</b>	<b>Formatos mobilizados</b>
Illuminated Voices	Xtine Burrough	<a href="https://projects.cah.ucf.edu/mediaartsexhibits/uncontinuity/Burrough/burrough.html">https://projects.cah.ucf.edu/mediaartsexhibits/uncontinuity/Burrough/burrough.html</a>	Página web: imagem e texto
Imensuráveis	Museu de Arte Sacra de Mato Grosso	<a href="https://www.museudeartescra.org.br/exhibition_category/memorial-imensuraveis/">https://www.museudeartescra.org.br/exhibition_category/memorial-imensuraveis/</a>	Página web: imagens e texto
In a World Without Electricity	Alan Bigelow	<a href="https://elmcip.net/node/7144">https://elmcip.net/node/7144</a>	Jogo digital e página web: imagens, sons e texto
Interstitial	David Jhave Johnston	<a href="https://elmcip.net/node/1469">https://elmcip.net/node/1469</a>	Página web: imagens, sons e texto
Inumeráveis	Edson Pavoni	<a href="https://inumeraveis.com.br/">https://inumeraveis.com.br/</a>	Página web: texto
Last Words	Alan Bigelow	<a href="https://elmcip.net/node/5009">https://elmcip.net/node/5009</a>	Página web: imagens e texto
May amnesia never kiss us on the mouth	Basel Abbas e Ruanne Abou-Rahme	<a href="https://mayamnesia.diaart.org/">https://mayamnesia.diaart.org/</a>	Página web e exposição física: imagens, sons, dança e texto,
My Hands/Wishful Thinking	Keith Obadike e Mendi Obidake	<a href="https://elmcip.net/node/11635">https://elmcip.net/node/11635</a>	Página web: imagens, sons e texto
Passage	Jason Rohrer	<a href="https://elmcip.net/node/3655">https://elmcip.net/node/3655</a>	Jogo digital: imagens e sons
Queer digital intimacies	Lari Burry de Souza	<a href="https://thehaven.lgbt/queerdigitalintimacieslaunch.html">https://thehaven.lgbt/queerdigitalintimacieslaunch.html</a>	Exposição virtual 3D: imagens, textos e sons
Say Their Name	John F. Barber	<a href="https://elmcip.net/node/15463">https://elmcip.net/node/15463</a>	Página web: texto
Thank You for Playing	David OsitMalika e Zouhali-Worrall	<a href="http://www.thatdragoncancer.com/">http://www.thatdragoncancer.com/</a>	Documentário: imagens, sons e texto
That Dragon, Cancer	Ryan Green	<a href="http://www.thatdragoncancer.com/">http://www.thatdragoncancer.com/</a>	Jogo digital: imagens, sons, texto e narrativa
The Executor	Nick Montfort e William Gillespie	<a href="https://elmcip.net/node/5023">https://elmcip.net/node/5023</a>	Página web: texto
The Fetch	Jerome Fletcher e Caden Lovelace	<a href="https://elmcip.net/node/8514">https://elmcip.net/node/8514</a>	Página web: texto
This is how you will die	Jason Nelson	<a href="https://elmcip.net/node/1351">https://elmcip.net/node/1351</a>	Jogo digital e página web: imagens, sons e texto

**Quadro 1. Obras selecionadas (cont.)**

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>URLs</b>	<b>Formatos mobilizados</b>
To the Moon	Freebird Games	<a href="https://freebirdgames.com/games/to-the-moon/">https://freebirdgames.com/games/to-the-moon/</a>	Jogo digital: imagens e sons
Tumba	Paula Trojany	<a href="https://tumba.hotglue.me/">https://tumba.hotglue.me/</a>	Tour virtual 3D: imagens, texto e sons
Wallpaper	Andy Campbell e Judi Alston	<a href="https://elmcip.net/node/12157">https://elmcip.net/node/12157</a>	Jogo digital: imagens, sons e texto
White Mourning	mia_novakova	<a href="https://superrare.com/0x640916552371c5bda3696df1e526368568237b3/white-mourning-3">https://superrare.com/0x640916552371c5bda3696df1e526368568237b3/white-mourning-3</a>	NFT: imagem e blockchain

## **4. Resultados**

Feita a devida introdução, exposição dos aportes teóricos e descrição da metodologia, procederemos à descrição das obras listadas no quadro 1.

### **4.1. Diferentes perspectivas da morte: uma visão geral das obras mapeadas**

As 30 obras apresentadas exploram de diferentes perspectivas a relação entre arte e tecnologia na abordagem de temas como luto, morte, memória e intimidade. Essa relação é explorada em meios únicos em cada obra, utilizando tecnologias e linguagens diversas, como jogos, narrativas interativas, instalações audiovisuais, páginas web e softwares visuais, de modo a utilizar recursos computacionais como instrumentos para provocar reflexões a respeito da finitude da vida humana e os processos de luto.

Do ponto de vista do conteúdo, algumas das obras, como "That Dragon, Cancer" e "In a World Without Electricity", tratam da experiência de lidar com a morte de um ente querido, explorando a complexidade dessas emoções em uma abordagem interativa e emocionante. Outras obras, como "Illuminated Voices" e "Inumeráveis", apresentam uma reflexão sobre a preservação da memória e a documentação de histórias que muitas vezes são esquecidas ou apagadas. A intimidade e a conexão entre pessoas também são temas abordados em algumas obras, como "daddylabyrinth", "That Dragon, Cancer" e "In a World Without Electricity". Nestas, a tecnologia é usada para criar uma plataforma de expressão e conexão emocional em torno de relacionamentos íntimos.

Além dessa pauta, algumas obras incorporam também temas de interesse político, como "Queer digital intimacies" e "Say Their Name", que utilizam realidade virtual para expor as nuances das vivências e das identidades queer. Obras com abordagens semelhantes funcionam como uma intervenção artística e uma chamada para reflexão sobre a morte em meio a contextos de guerra, desigualdade social ou ineficácia do estado de direito em garantir o direito universal e inalienável à vida. É o caso da obra "May amnesia never kiss us on the mouth", de Basel Abbas e Ruanne Abou-Rahme, construída no contexto social do Iraque, Palestina, Síria e Iêmen para refletir sobre o valor e a forma como a vida da população desses países é tratada. De forma similar, "My Hands/Wishful Thinking", dos artistas Keith Obadike e Mendi Obidake, retrata a

morte marcante do migrante Amadou Diallo, oriundo da Guiné e morto nos Estados Unidos pela violência policial, racismo e xenofobia.

Na contramão das vidas marginalizadas pela história e sociedade, obras como “The End: Death in Seven Colours” exploram a vida e a morte de grandes personalidades, como Alan Turing, Sigmund Freud, Princess Diana, Jim Morrison, Judy Garland, Walter Benjamin, and Marcel Duchamp. Nesse sentido, a obra constrói uma relação íntima entre memória, dor, morte e luto, trazendo o contexto e perspectiva cultural presente em cada evento. Trata-se, nesse sentido, de diferentes abordagens artísticas para tratar da morte de pessoas marginalizadas, geralmente tratadas como anônimas em discursos oficiais, e celebridades. Essa distinção no tratamento da morte dos dois grupos, em mídia digital, também é observada por Galvão et al. (2019), analisando como os meios de imortalização digital e tratamento de seu legado digital diferem para usuários em geral e para celebridades.

Há ainda obras explorando temas mais conceituais, como "Gris" e "Tumba", que utilizam a tecnologia para criar experiências estéticas imersivas e trabalham com a interatividade e a visualidade para criar uma narrativa complexa e emocionante, trazendo temas como o luto e a diversidade cultural na abordagem da morte. No geral, as obras apresentadas demonstram que a tecnologia pode ser uma potente ferramenta para a criação de experiências artísticas significativas, capazes de explorar temas profundos e complexos e estimular uma conexão emocional entre a obra e o público.

#### **4.2. Tecnologias Empregadas**

Cada obra utiliza diferentes tecnologias de acordo com sua proposta, resultando em uma diversidade de formas e linguagens. Entre as tecnologias mais utilizadas no corpus descrito nesta pesquisa, está a programação web, empregada em obras como "Wallpaper" e "The Executor". Essas obras se valem de algoritmos para gerar conteúdos variáveis e, assim, proporcionar uma experiência interativa ao espectador, de modo a fazê-lo refletir sobre os elementos da obra, com centro na morte e no luto.

Já em obras como "To the Moon" e "That Dragon, Cancer", o foco está em narrativas, e a tecnologia é utilizada para contar histórias emocionantes e envolventes. Estas são jogos digitais e utilizam de todos seus artifícios de design, storyboarding e gameplay, embora fujam das interações e mecânicas clássicas do gênero.

Ainda há obras que utilizam tecnologias de som, como "I Have Said Nothing", que emprega áudio para criar uma experiência imersiva, e "Gris", que utiliza música e sons para criar um ambiente melancólico, de modo complementar a experiência visual. Outras, como "My Hands/Wishful Thinking" e "Death Becomes the Artist", construídas para o reprodutor de mídia Adobe Flash Player, se valem primordialmente do uso de imagens para transmitir emoções e mensagens sobre o ciclo da vida humana, a morte e a imortalidade via memória.

Em algumas situações, a obra pode misturar o espaço virtual e o espaço físico com maior intensidade e interatividade. Como exemplo, a obra “May amnesia never kiss us on the mouth” mescla performance, dança, imagens e sons com apoio do espaço físico e da web. Enquanto a versão física expõe projeções e sons em museus e exposições, estando acessível para o público desses locais, a versão web utiliza recursos

de mídia, programação web, modelagem 3D, sons e texto, complementando a versão física e indo além, estando disponível para um maior público. Todos esses aparatos são empregados, de maneira assertiva, para causar no espectador questionamentos sobre as divergências entre o tratamento do valor da vida em países do Norte global e das populações do Oriente Médio, região onde conflitos políticos conturbados fazem com que a morte seja uma realidade de menor latência do que em outras partes do mundo.

Algumas obras são ainda mais ousadas nos recursos computacionais: “Amazon” é um exemplo do uso da programação, web e interação na construção de uma obra. Para seus autores, a escrita do código, feito em HTML, é parte da obra e é intencionalmente construída para gerar reflexões antes do contato com o visual. Além disso, algumas obras exploram tecnologias emergentes, como inteligência artificial e realidade virtual. “White Mourning”, por exemplo, é uma obra em NFT que utiliza a tecnologia *blockchain*, enquanto “Queer digital intimacies” se utiliza da realidade virtual e da plataforma unity. Boa parte delas são de suporte web e não podem ser consumidas de forma offline. A obra “In a World Without Electricity”, por exemplo, mistura o formato de página web e a lógica de games para entregar uma narrativa que possui a morte e luto como pontos de partida.

## **5. Considerações finais**

A partir do problema e do objetivo traçados para esta pesquisa, é possível concluir que a morte é um tema recorrente na arte digital. Nessa perspectiva, as tecnologias digitais permitem a criação de obras que exploram os diversos aspectos da morte, como o luto, a perda, a memória e o morrer em si. A variedade de linguagens, tecnologias, temas e abordagens presentes na amostra coletada de 30 obras mostra que a arte digital é um campo em constante evolução, capaz de se adaptar e explorar novas possibilidades de expressão e criação com temáticas variadas e perspectivas diversas.

Por meio desta pesquisa, foi possível constatar que, na amostra utilizada, há a predominância do uso de imagens e textos aliados a narrativas, interatividade e recursos web para a construção de obras de arte digital; de forma secundária, os jogos digitais também apresentaram bastante representatividade. Dessa maneira, destaca-se que o objetivo do trabalho foi atingido, ao ser possível realizar um levantamento bibliográfico sobre arte digital e morte; coletar e selecionar obras no escopo e esquematizar as obras segundo suas tecnologias, temas e perspectivas.

Ademais, essas obras não apenas representam a morte, mas também promovem uma reflexão sobre ela e sobre a nossa relação com ela. A arte digital tem o poder de proporcionar uma experiência sensorial e emocional única, capaz de provocar sentimentos e questionamentos profundos sobre a vida e a morte. Além disso, a arte digital oferece novas possibilidades de criação e de interação com o público. Essas obras podem circular mais facilmente do que as artes tradicionais, permitindo que a arte chegue a um público mais amplo e diverso.

Porém, a arte digital também enfrenta desafios e limitações, como a obsolescência tecnológica e a dificuldade de preservação a longo prazo, além de enfrentar contradições éticas e tabus culturais. Por fim, a arte digital é uma potente ferramenta para abordar questões complexas, como a morte, de maneira inovadora e impactante, muitas vezes recorrendo a signos sonoros, visuais e interativos para

construir sentidos sobre um evento de que pode ser difícil falar com palavras. Ela nos convida a refletir sobre nossas próprias experiências e sentimentos em relação à morte, e a repensar nossa relação com a vida e com outros seres humanos, além de manter vivas memórias e produzir provocações políticas e sociais.

Por fim, são planos futuros o aprofundamento desta pesquisa em termos de maior exploração de referenciais teóricos, no intuito de compreender as implicações das questões referentes à morte nas artes digitais, bem como a análise de algumas obras do corpus sob perspectivas estéticas e de potenciais impactos sociais. Para tanto, pretendemos operar com lentes analíticas que interessam tanto aos estudos de Arte Digital quanto de Interação Humano-Computador, como as noções de interatividade, multimídia e semiótica de interfaces computacionais.

### **Agradecimentos**

Os autores agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq e a Fundação de Amparo a Pesquisa de Mato Grosso - FAPEMAT.

### **Referências**

- Bell, D. J., Loader, B. D., Pleace and N. Schuler, D. (2004). “Cyberculture: The Key Concepts”. London: Routledge.
- Brubaker, J. R., Dombrowski, L., Gilbert, A. M., Kusumakaulika, N. and Hayes, G. R. (2014). “Stewarding a legacy: responsibilities and relationships in the management of post-mortem data”. In: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM. p. 4157-4166.
- Elias, N. (2001). “A solidão dos moribundos: seguido de “envelhecer e morrer”. Tradução de Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Zahar.
- Cabane, M. (2002). “Engenheiro do Tempo Perdido”. Arte & Produção: Assírio e Alvim, Lisboa.
- DAVI (2023). Projeto “dados além da vida”. Disponível em: <https://lavi.ic.ufmt.br/>.
- Gach, Katie Z. (2019). A case for reimagining the UX of post-mortem account deletion on social media. In: Proceedings of the CSCW.
- Galvão, V. F., Maciel, C., Pereira, R., Gasparini, I. and Viterbo, J. (2019). “Talking about digital immortality: a value-oriented discussion”. In: Proceedings of the 18th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2019. p. 49.
- Hayles, K. N. (2009). “Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário”. São Paulo: Global.
- Maciel, C., Pereira, V. C., Prates, R. and Pereira, F. H. S. (2020). Tecnologias associadas ao pós-morte. In: Cristiano Maciel; José Viterbo. (Org.). “Computação e Sociedade: a Tecnologia” –volume 3. 1 ed. Cuiabá: EdUFMT, p. 224-258.
- Maciel, C., and Pereira, V. C. (2014). “A morte como parte da vida digital: uma agenda de pesquisa em IHC”. In: Proceedings of the 13th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems. Sociedade Brasileira de Computação. p. 441-444.

- Nunes, F. O. (2022). “Web arte no Brasil em tempos pandêmicos”. *Texto Digital*, v. 18, n. 1, p. 5-22.
- Öhman, C, and Floridi, L. (2017). “The political economy of death in the age of information: a critical approach to the digital afterlife industry”. *Minds and Machines*, v. 27, n. 4, p. 639-662.
- Pereira, F. H. S., Prates, R. O., Maciel, C. and Pereira, V. C. (2017). “Combining Configurable Interaction Anticipation Challenges and Volitional Aspects in the Analysis of Digital Posthumous Communication Systems”. *SBC Journal on Interactive Systems*. [S.l.], v.8, n.2, p.77-88.
- Rothblatt, M. (2016). “Virtualmente humanos: as promessas e os perigos da imortalidade digital”. Jeferson Luiz Camargo (Trad). São Paulo: Cutrix.
- Rodrigues, M. A. (2012). “Arte digital”. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.
- Simanowsky, R. (2014). “Digital and Net Art”. In: Ryan, M., Emerson, L. and Robertson, B. J. (org.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Starck, N. (2006). “Life after death: The art of the obituary”. Melbourne: Melbourne Univ. Publishing.
- Townsend, C. (2008). “Art and death”. London: Bloomsbury Publishing.
- Venturelli, S., and Teles, L. (2008). “Introdução à Arte Digital”. Publicado no Creative Commons.
- Viana, G. T., Maciel, C., Arruda, N. and Souza, P. (2017). “Análise dos Termos de Uso e Políticas de Privacidade de Redes Sociais quanto ao Tratamento da Morte de Usuários”. In: *Anais do VIII Workshop sobre Aspectos da Interação Humano-Computador para a Web Social*. Porto Alegre: SBC. p. 82-9.
- Wazlawick, R. S. (2008). “Metodologia de pesquisa para Ciência da Computação”. Rio de Janeiro: Elsevier.
- Weiss, M. C. (2019). Sociedade sensoriada: a sociedade da transformação digital. *Estudos Avançados*, 33(95), 203-214. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/159485>