

UMA ARQUEOLOGIA POÉTICA DO DIGITAL

A POETIC ARCHAEOLOGY OF THE DIGITAL

Luiza da Motta Horn¹
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
PPGAV - Poéticas Visuais
não - associada ANPAP

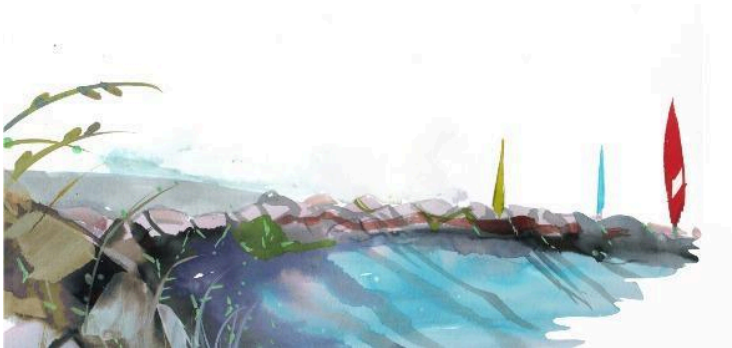
Resumo: Este Ensaio Visual apresenta peças desenvolvidas durante Mestrado em Cerâmica da Universidade de Bath Spa (2024), inspiradas em aparelhos do início dos anos 2000. A proposta investiga o digital como manifestação concreta, conectando recursos minerais e arqueológicos. Por meio de uma arqueologia sensível, os trabalhos fundem temporalidades distintas, criando leituras críticas, políticas e sensoriais sobre elementos geralmente percebidos como intangíveis, destacando vínculos entre matéria, história e linguagem técnica de forma provocativa e reflexiva.

Palavras-chave: Cerâmica. Mídias Digitais. Arqueologia Poética. Escultura.

Abstract: *This visual essay presents objects developed during a Master's degree in Ceramics at Bath Spa University (2024), inspired by devices from the early 2000s. The proposal investigates the digital as a concrete manifestation, connecting mineral and archaeological resources. Through sensitive archaeology, the works merge distinct temporalities, creating critical, political, and sensory readings of elements generally perceived as intangible, and highlighting the links between matter, history, and technical language in a provocative and reflective manner.*

Keywords: *Ceramics. Digital. Poetic Archaeology. Sculpture.*

¹ Artista e doutoranda do curso de Pós-Graduação em Poéticas Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em cerâmica pela Universidade de Bath Spa. Vive e trabalha em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9126448226408840>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5826-3419>.



A materialidade do digital

A internet como espaço amplo da mídia digital origina-se da definição do computador como meta-mídia (MANOVICH, 2002, p. 6), já que depende dele como ferramenta para acesso. Assim, podemos dizer que o computador é uma ferramenta que habilita a existência do digital.

A experiência de interação direta do corpo com o digital parece impossível. Essa interação é quase sempre intermediada. No computador, por exemplo, a interface digital é acessada quando os dedos tocam teclado, mouse ou hardware, em uma interação que é primeiro física e depois representada na imagem da tela — mas nunca materializada. Marcar paralelos e definir a tecnologia sob a perspectiva da cerâmica reverbera neste ensaio por meio dos objetos concebidos nesta arqueologia poética.

Existe uma cadeia de produção dos objetos que habilitam o digital, como computadores e eletroeletrônicos, envolvendo múltiplas etapas de extração mineral e refinamento. Esse sistema carrega relações políticas e sociais, culminando na terra como alegoria da extração de matéria e trabalho das populações dos territórios de onde vêm esses minerais, e das consequências sofridas por elas (PARIKKA, 2015).

Para conceber os objetos presentes neste ensaio visual, foi preciso estabelecer uma relação entre os processos de extração de matéria e a produção em larga escala com a re-produção em pequena escala em cerâmica. Assim como no processo fabril de computadores, a transformação da argila em cerâmica torna esse material ideal para conduzir a pesquisa, pois corresponde a uma linguagem que nasce da manufatura de objetos e artefatos, especialmente utilitários e cotidianos.

A cerâmica remete à simplicidade e à natureza, como uma das primeiras formas de expressão e manufatura humana (GREENHALGH, 2020). Paradoxalmente, ela se opõe ao computador, símbolo de uma das formas mais recentes e complexas de manufatura. Assim, o meio por onde esta pesquisa é conduzida também é a mensagem que ela sustenta (MCLUHAN, 1969).

Ambos — cerâmica e computador — são tecnologias. A cerâmica, vista como tecnologia, preserva sua forma há milênios, sem grande necessidade de atualização nos métodos artesanais. Em contradição, os objetos das mídias digitais exigem constante atualização e são marcados pela obsolescência programada. Por isso, foram usados como referência objetos eletroeletrônicos defasados, em especial dos anos 2000, contemporâneos à infância da geração nativa digital. A proposta é que esses objetos, ao serem estudados e reproduzidos em cerâmica, se aproximem da lógica artesanal, apesar de sua origem industrial em larga escala.



Figuras 1 e 2
Luiza da Motta Horn, *Computador 3*, cerâmica,
34cm x 42cm, Bath (Inglaterra).
Foto: Luiza da Motta Horn.
2024.



Figura 3
Luiza da Motta Horn, *Descarte*, cerâmica, 34cm x 42cm,
Bath (Inglaterra). Foto: Luiza da Motta Horn.
2024



Figura 4
Luiza da Motta Horn, *Descarte*, cerâmica, 34cm x 42cm,
Bath (Inglaterra). Foto: Luiza da Motta Horn.
2024



Figura 5
Luiza da Motta Horn, *Descarte*, cerâmica, 34cm x 42cm,
Bath (Inglaterra). Foto: Luiza da Motta Horn.
2024



Figura 6

Luiza da Motta Horn, *Descarte completo*, cerâmica, 109 cm x 47cm,
Bath (Inglaterra). Foto: Luiza da Motta Horn.

2024



Figura 7
Luiza da Motta Horn, *Descarte completo*, cerâmica, 109 cm x 47cm,
Bath (Inglaterra). Foto: Luiza da Motta Horn.
2024



Figura 8

Luiza da Motta Horn, *Descarte completo*, cerâmica, 109 cm x 47cm,
Bath (Inglaterra). Foto: Luiza da Motta Horn.

2024

REFERÊNCIAS

PARIKKA, Jussi. **A geology of media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002.

GREENHALGH, Paul. **Ceramic, art and civilisation**. London: Bloomsbury Publishing, 2020.

MCLUHAN, Marshall. **O meio é a mensagem**. Rio de Janeiro: Record, 1969.