

Pós-Internet Romântica

em prol das boas imagens, do
ruído, do erro e da falha

Joana Correia

Dissertação para obtenção do grau de Mestre em De-
sign Gráfico orientada pela Professora Célia Ferreira &
Professor João Carlos de Jesus

Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha do Instituto
Politécnico de Leiria

Caldas da Rainha, 2026



Obrigada,

mãe & pai
(Rosa & Fernando)

mano & irmã
(Diogo & Mariana)

Prof. João Maio Pinto & Prof. Célia Ferreira
Prof. Luísa Barreto

& amigos
(Afonso Prata, André Costa, Andreia Sil, Laura Costa, Maria de
Monserrate, Paulo Costa, Raquel Marques, Renata Duarte,
Sara da Silva & a todos os outros)

& à minha avô, a quem roubei o nome
(Fernanda dos Remédios)

((Joana dos Remédios))

Pós-Internet Romântica;
em prol das poor images, do ruído, do erro e da falha.

Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico
orientada pelo Professor João Carlos de Jesus Pinto
& Professora Célia Ferreira

Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha do Instituto
Politécnico de Leiria

Caldas da Rainha, 2026

Resumo

Esta investigação examina as Poor Images — imagens de baixa qualidade, comprimidas e de livre circulação digital — bem como o ruído, o erro e a falha, enquanto formas de resistência criativa à estandardização visual contemporânea, dominada por imagens de alta definição geradas por Inteligência Artificial, aqui designadas Imagens Polidas.

O enquadramento teórico articula três referências centrais: o ensaio *In Defense of the Poor Image* (2009) de Hito Steyerl, a prática estética do glitch de Rosa Menkman, e o conceito de Pós-Internet introduzido por Marisa Olson em 2008, que designa toda a arte influenciada pela internet e pelos meios digitais. Da sua convergência emerge o conceito original da investigação — Pós-Internet Romântica —, que cruza as sensibilidades críticas e estéticas da era Pós-Internet com os princípios do pensamento Romântico: primazia da subjetividade, valorização da imperfeição e do processo criativo sobre o resultado final. Este quadro conceptual foi aplicado e testado através de um workshop com estudantes do 2.º ano da Licenciatura em Design Gráfico e Multimédia da ESAD-CR, centrado na edição e criação coletiva de Poor Images. A análise qualitativa dos resultados sugere que a experimentação consciente do erro pode expandir o processo criativo em design, ainda que enfrente resistências culturais e pedagógicas associadas à valorização da perfeição técnica. O projeto culminou numa instalação/projeção coletiva que funciona simultaneamente como objeto artístico e demonstração visual do conceito.

Esta dissertação poderá funcionar como ponto de partida para investigações futuras sobre o erro, a falha e a imperfeição no processo criativo em design, num momento em que o crescente aumento da automatização da produção imagética torna esta discussão cada vez mais urgente.

Palavras-Chave

Imagem
Poor Images
Pós-Internet
Erro
Design Gráfico
Pós-Internet Romântica

Abstract

This research examines Poor Images—low-quality, compressed images in free digital circulation—as well as noise, error and failure, as forms of creative resistance to contemporary visual standardisation, dominated by high-definition images generated by Artificial Intelligence, referred to here as ‘Polished Images’. The theoretical framework brings together three central references: Hito Steyerl’s essay “In defense of the poor image” (2009), Rosa Menkman’s aesthetic practice of glitch, and the concept of Post-Internet introduced by Marisa Olson in 2008, which refers to all art influenced by the internet and digital media. From their convergence emerges the original concept of the research —Post-Internet Romanticism—, which intersects the critical and aesthetic sensibilities of the Post-Internet era with the principles of Romantic thought: the primacy of subjectivity, and the valuing of imperfection and the creative process over the final result.

This conceptual framework was applied and tested through a workshop with second-year students on the Bachelor’s Degree in Graphic Design and Multimedia at ESAD.CR, centred on the collective editing and creation of Poor Images.

A qualitative analysis of the results suggests that the conscious experimentation with error can expand the creative process in design, even though it faces cultural and pedagogical resistance associated with the valuing of technical perfection.

This research examines Poor Images—low-quality images. The project culminated in a collective installation/projection that functions both as an artistic object and a visual demonstration of the concept.

This dissertation may serve as a starting point for future research into error, failure and imperfection in the creative design process, at a time when the increasing automation of image production makes this discussion ever more urgent.

Keywords

Image
Poor Images
Post-Internet
Error
Graphic Design
Post-Internet Romanticism

Glossário

→ **Imagem Polida**

termo, aqui desenvolvido, que se refere às imagens de elevada definição criadas com recurso a Inteligência Artificial, caracterizadas pela alta estilização, alta definição e acabamento “polido”, comum em imagens produzidas com recurso a este tipo de ferramentas;

→ **Poor Images**

conceito desenvolvido por Hito Steyerl no seu ensaio *In Defense of the Poor Images* (2009), onde a mesma descreve este conjunto de imagens como imagens com baixa qualidade, altamente comprimidas, por norma *jpeg’s* e *avi’s*, que priorizam a partilha e distribuição democrática, em contraste com a fidelidade visual;

→ **Pós-Internet**

termo que se refere a toda a arte que pode ser influenciada de algum modo pela Internet ou pelos meios digitais, apresentado pela primeira vez em 2008 por Marisa Olson;

→ **Pós-Internet Romântica**

exercício de recusa da estandardização e hegemonia contemporânea das imagens, que pretende revalorizar a experiência perante o erro, a falha e o *noise*. Apoiando-se na estética e coletividade da Pós-Internet, bem como na primazia do pensamento íntimo da era Romântica como fonte de criatividade, criando assim um momento onde a exploração da imagem age consoante os ensinamentos das *Poor Images* e os pensamentos Românticos, em que a imagem pode ser explorada em termos técnicos e conceptuais;

→ **Databending**

o processo de manipulação de ficheiros de imagens utilizando programas concebidos para edição de ficheiros de outro formato, como por exemplo o programa *Audacity* para edição de imagens ou transformação da imagem em texto e eliminando partes do código disposto. O nome deriva de *circuit bending*, termo por norma utilizado no contexto de música eletrónica mais especificamente em *glitch* music; (stAllio!, n.d.)

→ **Datamoshing**

é o processo de manipulação do código de ficheiros multimédia com o objetivo de atingir um efeito visual e sonoro semelhante ao *glitch* e *noise*. Bastante próximo ao *databending*,

contudo direcionado para vídeo e som; (Phil, 2017)

→ ***Mindless Scrolling***

Navegação Mecânica (tradução nossa)

“(...) é um termo que surgiu por volta de 2015, em resposta às crescentes preocupações sobre os utilizadores das redes sociais que percorrem rapidamente o conteúdo com aparentemente pouca interação. Os utilizadores descrevem este ato de percorrer sem pensar como uma “experiência dissociativa” que os absorve completamente no momento.”; (de Segovia Vicente et al., 2023)

→ ***Brainrot***

Podridão cerebral (tradução nossa).

“Uma perceção de perda de inteligência ou de capacidades de pensamento crítico, especialmente (em utilizações mais recentes) atribuída ao consumo excessivo de conteúdo ou material pouco estimulante ou banal.”; (Oxford Dictionary, 2025)

→ ***Doomscrolling***

“Absorver de forma contínua e compulsiva grandes quantidades de notícias online perturbadoras ou preocupantes, ou conteúdo numa plataforma de redes sociais; (Oxford Dictionary, 2026)

→ ***AI Slop***

“(...) conteúdos de baixa ou média qualidade – vídeo, imagens, áudio, texto ou uma combinação destes – criados com ferramentas de inteligência artificial, muitas vezes sem grande preocupação com a exactidão. Produzir este tipo de material é rápido, fácil e barato.” (Nemeroff, 2025)

→ ***Borrowing***

empréstimo (tradução nossa).

Adotar, assimilar algo, transformar em aquisição própria; (Borysova, 2023, p. 91)

Índice	p. 1	Capítulo 1 → Introdução
	p. 2	1 . 1 . Enquadramento e relevância
	p. 4	1 . 2 . Metodologia
	p. 6	1 . 3 . Objetivos
	p. 7	1 . 4 . Questão de investigação
	p. 7	1 . 5 . Estrutura do documento
	p. 9	Capítulo 2 → A imagem na década 2010 - 2020
	p. 11	2 . 1 . Saturação visual e descartabilidade das imagens
	p. 15	2 . 2 . O problema da velocidade de propagação
	p. 23	2 . 3 . A legibilidade e a crise do conteúdo
	p. 28	Capítulo 3 → Poor Images
	p. 30	3 . 1 . Hito Steyerl e a defesa das <i>Poor Images</i>
	p. 36	3 . 2 . Rosa Menkman-O <i>glitch</i> e o erro como estética
	p. 41	3 . 3 . O erro como forma de resistência na era Pós-Digital

p. 49	Capítulo 4 → O Erro como meio de intervenção
p. 52	4 . 1 . Imagens Polidas vs. <i>Poor Images</i>
p. 56	4 . 2 . O problema da criatividade
p. 62	4 . 3 . A importância da apropriação no ato de criação
p. 66	Capítulo 5 → A Imagem na era Pós-Internet Romântica
p. 68	5 . 1 . A estética da Pós-Internet
p. 74	5 . 2 . O Romantismo e Pós-internet
p. 80	5 . 3 . A subversão da imagem
p. 85	Capítulo 6 → Pós-Internet Romântica ou Um Elogio à Falha
p. 87	6 . 1 . Metodologia-Investigação exploratória
p. 91	6 . 2 . Resultados
p. 102	6 . 3 . Apresentação do projeto prático
p. 109	Capítulo 7 → Conclusão
p. 121	Anexos

Lista de Figuras

Fig.1→EgamersWorld. (2025). *Melhores jogos Roblox Brainrot* [Imagem]. EgamersWorld. <https://pt.egamersworld.com/blog/best-roblox-brainrot-games-RAWgOGXr40>

Fig.2→@pamelapalmer19913. (2025). *Italian Brain Rot: Memes and AI Art in Cooking* [Frame]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@pamelapalmer19913/video/7522845570180943117>

Fig.3→ Roblox Wiki. (2026). *Enter Brainrot* [Imagem]. Roblox Wiki. https://roblox.fandom.com/wiki/Monk_Mountain/Enter_Brainrot

Fig.4→ Roblox Wiki. (2026). *Enter Brainrot Weapon Select (Capuchina)* [Imagem]. Roblox Wiki. https://roblox.fandom.com/wiki/Monk_Mountain/Enter_Brainrot

Fig.5→Donald Trump. (2025). *Donald Trump shares bizarre AI-generated video of 'Trump Gaza'* [Imagem em vídeo]. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2025/mar/06/trump-gaza-ai-video-intended-as-political-satire-says-creator>

Fig.6→ Desconhecido. (2025). *Tralalelo Tralala*[Imagem].Brainrot Fandom. https://web.archive.org/web/20250403234336/https://brainrot.fandom.com/wiki/Tralalelo_Tralala

Fig.7→Desconhecido. (2025). *Tung Tung Tung Tung Tung Tung Tung Tung Sahur* [Imagem]. Namuwiki Italian Brainrot. <https://en.namu.wiki/w/Italian%20Brainrot/%EB%93%B1%EC%9E%A5%20%EC%BA%90%EB%A6%AD%ED%84%B0#s-2.3>

Fig.8→ Desconhecido. (2025).*Bombardiro Crocodilo* [Imagem].Namuwiki Italian Brainrot. <https://en.namu.wiki/w/Italian%20Brainrot/%EB%93%B1%EC%9E%A5%20%EC%BA%90%EB%A6%AD%ED%84%B0#s-2.3>

Fig.9→ @seiyaposting. (2025). *The '67 kid' has been transformed into a Lovecraftian entity by the internet TikTok* [Imagem]. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2025/09/29/what-does-6-7-mean-the-tiktok-meme-explained/>

Fig.10→ @DALTHESOLKING (2025). *The '67 kid' has been transformed into a Lovecraftian entity by the internet TikTok* [Imagem]. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2025/09/29/what-does-6-7-mean-the-tiktok-meme-explained/>

Fig.11→ @MuskElon3312. (2025). *Insane Slop* [Imagem].X. <https://x.com/FacebookAIslop>

Fig.12→ @AmyKremer. (2024). *Insane Slop* [Imagem].X. <https://x.com/FacebookAIslop>

Fig.13→ Instagram (2025). *Slop is everywhere ... Shrimp Jesus.. Love God & God Love You* [Imagem]. The Guardian. <https://www.theguardian.com/global/commentisfree/2025/jan/08/ai-generated-slop-slowly-killing-internet-nobody-trying-to-stop-it>

Fig.14→ 404 Media (2025). *AI Slop Is a Brute Force Attack on the Algorithms*

That Control Reality. [Imagem]. 404 Media. <https://www.404media.co/ai-slop-is-a-brute-force-attack-on-the-algorithms-that-control-reality/>

Fig.15→Kim Kyung-Hoon. (2025). *Yurina Noguchi vê o seu parceiro Klaus através de óculos de realidade aumentada durante a cerimónia de casamento* [Fotografia]. Público. <https://www.publico.pt/2025/12/19/p3/fotogaleria/yurina-deixou-o-namorado-e-casou-se-com-o-chatgpt-414786>

Fig.16→Kim Kyung-Hoon. (2025). *Yurina Noguchi vê o seu parceiro Klaus através de óculos de realidade aumentada durante a cerimónia de casamento* [Fotografia]. Público. <https://www.publico.pt/2025/12/19/p3/fotogaleria/yurina-deixou-o-namorado-e-casou-se-com-o-chatgpt-414786>

Fig.17→ @iphixy. (2020). *Does anyone know if we have to bring our backpacks to the field trip tomorrow*. [Imagem]. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/does-anyone-know-if-we-have-to-x-tomorrow>

Fig.18→ @huffylemon. (2021). *Does anyone know if we have to wake up tomorrow*. [Imagem]. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/does-anyone-know-if-we-have-to-x-tomorrow>

Fig.19→ Desconhecido. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/does-anyone-know-if-we-have-to-x-tomorrow>

Fig.20→ Desconhecido. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/does-anyone-know-if-we-have-to-x-tomorrow>

Fig.21→ @realjoemema. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/does-anyone-know-if-we-have-to-x-tomorrow>

Fig.22→ @realjoemema. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/does-anyone-know-if-we-have-to-x-tomorrow>

Fig.23→ @feralfinalgirl.(2023). *possession memes found on instagram* [Imagem]. Tik Tok. <https://www.tiktok.com/@feralfinalgirl/video/7233490892257103150>

Fig.24→@feralfinalgirl.(2023). *possession memes found on instagram* [Imagem]. Tik Tok. <https://www.tiktok.com/@feralfinalgirl/video/7233490892257103150>

Fig.25→@liarliarpantsonfire. (2023). *#possession1981* [Captura de ecrã]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@sadg1rlbru/video/7211530516045057285>

Fig. 26→ Ruff, T. (2007). *jpeg rl104* [Imagem]. e-flux Journal. <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image>

Fig. 27→Menkman, R. (2011). *A databent joint photographic experts group committee 2000 image (.JPF)* [Imagem]. The Glitch Moment(um).

Fig. 28→ Menkman, R. (2011). *A databent bitmap image (.BMP)* [Imagem]. The Glitch Moment(um).

Fig. 29→ Menkman, R. (2011). *Rosa Menkman* [Imagem]. alt.history. <https://www.gnraption.pt/online/rosa-menkman/>

Fig. 30→ Menkman, R. (2009–2010). *Vernacular of file formats* [Captura de ecrã]. Beyond Resolution. <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>

Fig. 31→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora. <https://in-sonora.org/ficha-obra/witness-o-testigo/>

Fig. 32→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora. <https://in-sonora.org/ficha-obra/witness-o-testigo/>

Fig. 33→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora. <https://in-sonora.org/ficha-obra/witness-o-testigo/>

Fig. 34→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora. <https://in-sonora.org/ficha-obra/witness-o-testigo/>

Fig. 35→ Arcangel, C. (2003). *Data Diaries* [Screenshot created in EaaS using IE 4.5 on Mac OS 9].rhizome. <https://anthology.rhizome.org/data-diaries-2003>

Fig. 36→ Arcangel, C. (2003). *Data Diaries* [Screenshot created in EaaS using IE 4.5 on Mac OS 9].rhizome. <https://anthology.rhizome.org/data-diaries-2003>

Fig. 37→ Arcangel, C. (2003). *Data Diaries* [Screenshot created in EaaS using IE 4.5 on Mac OS 9].rhizome. <https://anthology.rhizome.org/data-diaries-2003>

Fig. 38→ Barness, J., & McCarthy, S.(2013). *Glitched:Portraits of Transformation “Hui” triptych*. [Imagem]. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation.

Fig. 39→Barness, J., & McCarthy, S. (2013). *Glitched:Portraits of Transformation “Hui” triptych*. [Imagem]. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation.

Fig. 40→ Barness, J., & McCarthy, S. (2013). *Glitched:Portraits of Transformation “Hui” triptych*. [Imagem]. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation.

Fig. 41→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 42→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 43→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de

ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 44→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 45→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 46→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 47→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/how-to.html>

Fig. 48→ Desconhecido (2025). *The 'distracted boyfriend' meme turned Studio Ghibli by OpenAI*. [Imagem]. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2025/03/27/the-ai-generated-studio-ghibli-trend-explained/>

Fig. 49→ @MDurbar. (2025). *Iconic movie scenes, Studio Ghibli style. This is so much fun!* [Imagem]. X. <https://x.com/MDurbar/status/1904872441899339963>

Fig. 50→ @GrantSlatton.(2025). *tremendous alpha right now in sending your wife photos of yall converted to studio ghibli anime* [Captura de ecrã]. X. <https://x.com/GrantSlatton/status/1904631016356274286>

Fig. 51→ Ridler, A. (2019). *Myriad (Tulips)*. [Imagem]. Its Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/anna-ridler-digital-art-280619>

Fig. 52→ Ridler, A. (2019). *Myriad (Tulips)*. [Imagem]. Its Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/anna-ridler-digital-art-280619>

Fig. 53→ Ridler, A. (2019). *Myriad (Tulips)*. [Imagem]. Its Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/anna-ridler-digital-art-280619>

Fig. 54→ Olson, M. (2005). *Marisa's American Idol Audition Training Blog* [Captura de ecrã]. Rhizome. <https://anthology.rhizome.org/marisa-s-american-idol-audition-training-blog>

Fig. 55→ Olson, M. (2005). *Marisa's American Idol Audition Training Blog* [Captura de ecrã]. Rhizome. <https://anthology.rhizome.org/marisa-s-american-idol-audition-training-blog>

Fig. 56→ @Geezeycore. (2025). *IMG 4173 McBlingY2K* [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Y2K#Y2K_Aesthetics

Fig. 57→ @PolyDepression. (2024). *Metalheart* [Imagem]. X. <https://x.com/PolyDepression/status/1778878935184412867>

Fig. 58→ @StarLotus7. (2003). *23fd2d0ff9d80d935d9aa8b688643d44 Y2KChromecore* [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Y2K#Y2K_Aesthetics

Fig. 59→ @Richlolita. (2000).*D282641D-C843-4D55-BCF5-82D649D4717A McBlingY2K* [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Y2K#Y2K_Aesthetics

Fig. 60→@StarLotus7. (2025). *Whec2uf2uun81 Y2K*. [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Y2Kfile=23fd2d0ff9d80d935d9aa8b688643d44.jpg#Y2K_Aesthetics

Fig. 61→@StarLotus7. (2002).*D24EBIpU0AADeZt Y2KChromecore* [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Y2Kfile=D24EBIpU0AADeZt.jpg#Y2K_Aesthetics

Fig. 62→ Géricault, T. (1818). *Evening: Landscape with an Aqueduct*. [Óleo sobre tela]. The Met. <https://www.metmuseum.org/pt/essays/romanticism>

Fig. 63→Delacroix, E. (1850). *Sunset* [Pastel sobre papel azul]. The Met. <https://www.metmuseum.org/pt/essays/romanticism>

Fig. 64→ Géricault, T. (1819-1820). *Alfred Dedreux (1810–1860) as a Child*. [Óleo sobre tela]. The Met. <https://www.metmuseum.org/pt/essays/romanticism>

Fig. 65→Sagmeister, S. (2012). *The Happy Show* [Fotografia]. Stefan Sagmeister. <https://sagmeister.com/work/the-happy-show/>

Fig. 66→Sagmeister, S. (2012). *The Happy Show* [Fotografia]. Stefan Sagmeister. <https://sagmeister.com/work/the-happy-show/>

Fig. 67→ Kreps, A., & Schipper, E. (2019). *This is the Future*. [Fotografia]. Portland Art Museum. <https://portlandartmuseum.org/event/hito-steyerl-this-is-the-future/>

Fig. 68→ Kreps, A., & Schipper, E. (2019). *This is the Future*. [Fotografia]. Portland Art Museum. <https://portlandartmuseum.org/event/hito-steyerl-this-is-the-future/>

Fig. 69→ Steyerl, H. (2013). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. [Fotografia]. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506>

Fig. 70→ Steyerl, H. (2013). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. [Imagem em vídeo]. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506>

Fig. 71→ Pfeiffer, P. (2015). *Caryatid (Hatton)* [Fotografia]. Perrotin. <https://www.perrotin.com/fr/artists/paul-pfeiffer/artworks/caryatid-hatton-2015>

Fig. 72→ Pfeiffer, P. (2022). *Caryatid (PacQUIAO)* [Fotografia]. Sfmoma. <https://www.sfmoma.org/artwork/2023.40/>

Fig. 73→ Crystal Castles. (2008). *Crystal Castles* [Fotografia]. Last Gang Records. <https://shop.lastgang.com/products/crystal-castles-crystal-castles>

Fig. 74→ New Order. (1987). *Substance 1987* [Fotografia]. Pitchfork. <https://pitchfork.com/news/new-order-to-reissue-substance-1987-on-vinyl/>

Capítulo 1

Introdução



1.1. Enquadramento e relevância

As imagens tornaram-se cada vez mais processadas e desprovidas de pensamento crítico com a entrada da era Pós-Digital. O excesso, aliado à velocidade de produção e difusão, altera a forma como as imagens são percebidas e valorizadas. Com a evolução tecnológica, a imagem tornou-se cada vez mais frágil e ubíqua levando assim, a uma disseminação que tende a esvaziar as imagens do seu significado. Nesta dissertação, o foco recai nas *Poor Images*, resultantes de intervenções humanas, erros ao longo do processo de edição, como também na sua partilha. Estas imagens prolongam-se no tempo e surgem neste contexto como contraponto à estilização e nitidez que caracterizam grande parte da produção visual corrente, que se apoia em ferramentas de Inteligência Artificial- a que chamamos Imagens Polidas- imagens criadas com recurso a Inteligência Artificial, dotadas de uma pós-produção que se assemelha a características de imagens muito estilizadas.

Esta dissertação pretende apresentar o erro e a estética característica das *Poor Images* como elemento exploratório entre a divisão do que é criado com recurso a ferramentas de Inteligência Artificial e o que é humano. Trata-se de um questionamento sobre o que, para muitos, pode ser considerado como erro e baixa qualidade, mas que pode revelar uma alternativa crítica e prática preservando a imprevisibilidade e a falha que resiste à standardização estética.

O título Pós-internet Romântica interliga dois períodos na tentativa de explorar as particularidades da era contemporânea marcada pelo aumento do uso da Inteligência Artificial. Do século XVII ao XIX, o tema fulcral dos vários meios artísticos foi deslocado para um lugar mais íntimo e próprio de cada artista. Este movimento direcionado para o próprio “eu” e a sua relação com o mundo interior, com o nome de Romantismo, é em parte a resposta ao início da era da Revolução Industrial, bem como aos primórdios do Liberalismo e ideias Iluministas desenvolvidas anos anteriores. Logo, fazendo um paralelismo com o estado atual artístico e económico, torna-se possível estabelecer pontes de comparação. (Mhaske, Sharma, & Thapliyal, 2021, p.1202) No sentido em que o período Romântico é considerado uma reação aos processos económicos, que valorizavam a alta produção em massa e capitalização, tal como o crescimento e evolução de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa por vezes utilizadas como forma rápida de produção de imagens e objetos.

Aqui, as *Poor Images* não representam um bloqueio mas

um ponto de viragem, um gesto estético e político de resistência face à hiper-realidade e estilização das Imagens Polidas. É precisamente na falha, no erro e na sua baixa resolução que pode emergir uma sensibilidade estética perante as imagens mais estilizadas. A partilha destas imagens poderá constituir um ato democrático de resistência à produção de imagens estandardizadas e ao consumo excessivo.

Assim, interessa-nos pensar de que forma a baixa qualidade e a fragmentação podem expandir os limites da percepção visual, crítica e criativa, fazendo a divisão entre *Poor Images* e Imagens Polidas. Esta investigação insere-se no campo da estética Pós-Internet, cruzando reflexões de autores como Hito Steyerl, *In defense of the poor images*; Jean Baudrillard *Simulação e Simulacros* e Lev Manovich e Emanuele Arielli *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*; Jacques Rancière, *O Destino das Imagens*; Rosa Menkman, *The glitch moment(um)* e Isaiah Berlin, *The Roots of Romanticism* e converge ainda com o resultado de exercícios práticos, na tentativa de perceber se este tipo de imagens podem funcionar como forma de libertação conceptual ao longo do processo criativo.

Portanto, esta investigação debruça-se sobre a potência das *Poor Images*, entendendo-as como caminhos possíveis para imaginar outras formas de ver e compreender as imagens que nos rodeiam.

1.2 Metodologia

Estabelecemos uma metodologia que permite perceber de que forma podem as *Poor Images* em conjunto com o erro, com a falha, com o *glitch* e o *noise* constituir uma alternativa crítica e democrática às Imagens Polidas. Atribuindo importância à utilização de métodos presentes na teoria imagética das *Poor Images* combinando-as com técnicas como *databending* e *glitches* para a criação de novos processos criativos, onde o erro é incentivado e aproveitado como ferramenta impulsionadora de novos caminhos.

Este processo resultou numa investigação exploratória que se complementa com um *workshop* apresentado aos alunos do segundo da Licenciatura de Design Gráfico e Multimédia (LDGM) da ESAD.CR a quem foi pedido a produção de um conjunto de imagens através da manipulação deliberada de ficheiros *jpgs*, promovendo a reflexão sobre o processo criativo, a política das imagens e a importância da liberdade criativa no ato de criação.

O grupo de amostra escolhido para a realização do *workshop* foram os estudantes da turma do 2º ano de Licenciatura de Design Gráfico e Multimédia (LGDM) do ano letivo 2025-2026, cujas idades se situam à data, entre os dezanove, vinte e três. O *workshop* decorreu no dia dezoito de novembro de 2025, ao longo de uma aula da Unidade Curricular de Projeto de Design Gráfico II, lecionada pelo Professor João Carlos de Jesus Pinto. Dividido em duas partes, na primeira foram introduzidos um conjunto de referências teóricas-*Poor Images*, *glitch*, *noise* e *databending*- para uma melhor compreensão dos conteúdos e na restante parte foram realizados três exercícios, cada exercício de trinta minutos para edição de três imagens, dez minutos para cada imagem, de acordo com os *briefings* estabelecidos, as imagens para realização do *workshop* foram fornecidas no momento. As imagens entregues aos alunos derivam da escolha de fotografias analógicas, motivada pela ideia amplamente explorada dentro do mundo das *Poor Images*, de que este tipo de imagens resultam da recuperação de imagens esquecidas e inseridas na Internet com a intenção de conservar a sua existência. Cada *briefing* é focado em parâmetros técnicos, conceptuais, forma, conteúdo e contexto, sendo um exercício individual e os dois últimos em grupo. No fim da meia hora, as imagens foram identificadas com o nome do aluno e número de imagem e exercício. Sendo assim finalizado o processo de recolha de dados visuais para esta investigação.

Com a conclusão do *workshop*, foi entregue um inquérito online, onde o aluno pode responder anonimamente a um

conjunto de perguntas.

O questionário baseia-se em perguntas diretas que abordam a relação com as imagens criadas, o processo criativo individual e de grupo, o futuro que as *Poor Images* podem ocupar dentro do processo de trabalho e os efeitos que este conjunto de imagens podem ter na standardização imagética atual.

Com avaliações qualitativas foi possível compreender a influência destas imagens no desenvolvimento do pensamento crítico e conceptual, tendo sido exploradas as duas vertentes utilizadas na construção de uma imagem. Serão apresentadas dez perguntas de resposta curta e quatro de resposta extensa.

As imagens criadas pelos alunos foram analisadas a partir três grupos de critérios que se centram em técnicas formais de edição consoante as *Poor Images*, Autoria e Apropriação, como estas imagens podem ser recontextualizadas e apropriadas de forma prática, e a exploração de narrativas que estas imagens podem exercer:

Poor Images:

Técnicas Formais (*noise*, *glitches*, pixelização, distorções);
O erro (o erro é assumido, explorado ou evitado);
Subversão Formal (rompe com normas ao nível da cor, composição, definição e legibilidade?); Exploração consciente de falhas digitais (*databending*, má compressão, erros e *glitches*)

Autoria e Apropriação: O uso de imagens (a recontextualização é evidente?); Diferentes intervenções (as diferentes intervenções dialogam entre si?); Autoria e Co-Autoria (reforçam uma lógica de coletiva autoral?); Imagem (a imperfeição é assumida?)

Narrativa e Experiência estética e Dimensão Afetiva:
Pouco realismo ou distanciamento de Imagens Polidas (Afasta-se de uma representação da imagem original?);
Narrativa (Cria outras e novas narrativas?); Ambiguidade (A imagem tem abertura para novas interpretações?);
Espectador (Provoca algum impacto no espectador?)

Esta abordagem insere-se dentro de uma lógica exploratória onde a experimentação artística serve como alicerce para a investigação, o erro assume valor conceptual e expõe a materialidade técnica humana, questionando assim a estética

dominante da alta definição e padronização imagética. A análise recaiu sobre os resultados visuais do *workshop* realizado e do inquérito posteriormente preenchido tendo como critério avaliativos a dimensão técnica, criativa e exploratória em alinhamento com o nível gráfico da edição da imagem.

1.3. Objetivos

Investigar como as *Poor Images* associadas à Pós-Internet Romântica podem criar uma resposta de resistência visual contra a hegemonização e standardização atual no contexto de Design Gráfico.

Fazendo uso de artefactos digitais da era Pós-Internet conjugando-os com pensamento da era Romântica, na tentativa de criar espaços próprios dentro do processo criativo da disciplina de Design Gráfico, onde a experimentação sobre a imagem consoante o erro e a falha possam atingir a mesma importância do que outros processos e exaltar este momento de libertação criativa. Sugerindo assim processos práticos e conceptuais de subversão da imagem. Onde a mesma pode ser trabalhada tanto individual como coletivamente com o objetivo de enaltecer o seu conteúdo e formas, que podem ser consideradas como fragmentadas, degradantes e pouco interpretativas demonstrando assim o seu valor fazendo uso do erro como elemento e processo criativo.

Este conceito foi explorado dentro do contexto de um *workshop* apresentado aos alunos do 2ºano de Design Gráfico e Multimédia da ESAD.CR, onde foi possível a produção de várias imagens consoante os artefactos digitais presentes na estética Pós-Internet e técnicas comuns de edição das *Poor Images*. Tentando perceber de que forma, é que o termo aqui apresentado, pode impactar no processo criativo de produção de imagens. Bem como, investigar as *Poor Images*, desenvolvidas consoante o conceito Pós-Internet Romântica como alternativa crítica às Imagens Polidas.

1.4. Questões de investigação

De que forma as *Poor Images* podem constituir uma alternativa crítica e democrática à standardização visual contemporânea no campo de Design Gráfico?

Como é que o erro pode funcionar como instrumento conceptual e estético no processo de design?

Como é que a articulação entre estética Pós-Internet e pensamento romântico pode ser um espaço de resistência às Imagens Polidas?

1.5. Estrutura do documento

O corpo de investigação organiza-se em duas partes. A primeira, composta por quatro capítulos, articula diferentes conceitos teóricos que sustentam a investigação prática desenvolvida na segunda parte.

O capítulo 2º, “A imagem na década 2010-2020” explora o contexto cultural da imagem ao longo da última década, este encontra-se subdividido em três subcapítulos.

A “Saturação visual e descartabilidade das imagens”, aborda temas comuns presentes num contexto Pós-Internet, são apresentando problemáticas oriundas do consumo rápido de imagens dinamizado pelas diferentes plataformas digitais. Estas questões articulam-se com os contributos teóricos de Jean Baudrillard, com *Simulacros e Simulação* e de Jacques Rancière em, *O destino das imagens*.

“O problema da velocidade e propagação”, introduz o pensamento Jonathan Crary no seu livro *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, em que é explorado o papel das plataformas sociais como meio de dinamização de imagens e conteúdos e os efeitos sociais sobre os utilizadores.

Por último, “A legibilidade e a crise do conteúdo”, examina como a interpretação e o conteúdo da imagem se tornaram cada vez mais secundários e os impactos mentais observados em diferentes faixas etárias. Propondo diferentes formas de resposta ao consumo acrítico das imagens.

No capítulo 3, “*Poor Images*”, são apresentados os principais conceitos que estruturam esta dissertação.

“Hito Steyerl e a defesa das *Poor Images*”, apresenta o conceito *Poor Images*, a partir do seu artigo *In defense of the poor image*, mostrando a importância deste tipo de imagens na

contemporaneidade.

No seguinte subcapítulo “Rosa Menkman- O *glitch* e o erro como estética”, o *glitch* e o erro são apresentados como artefactos digitais capazes de agir como força criativa sobre o processo. *The Glitch Moment(um)* e *Vernacular of File Formats* de Rosa Menkman são as principais referências desta apresentação.

Por último, “O Erro como forma de resistência na era Pós-Digital”, define o conceito de Pós-Digital e enquadra o erro ao longo do processo criativo como forma prática de possíveis desencadeamentos criativos.

O capítulo 4, “O Erro como meio de intervenção”, apresenta o erro como resposta crítica e interventiva no contexto atual de produção imagética apoiada por inteligência artificial.

“Imagens Polidas vs. *Poor Images*” define o termo Imagem Polida, argumentando como as *Poor Images* podem ser uma resposta criativa e crítica à standardização imagética atual. No segundo subcapítulo, “O Problema da Criatividade” desenvolve a diferença entre a capacidade criativa da criação humana e da Inteligência Artificial.

Por último, “A importância da apropriação no ato de criação”, a diferenciação entre apropriação, plágio e *borrowing*, e como a apropriação pode ajudar na criação artística sem recurso a Inteligência Artificial.

No capítulo 5, “A Imagem na era Pós-Internet Romântica” apresenta o conceito central Pós-Internet Romântica. A estética da Pós-Internet que cruza referências de Marisa Olson e Artie Vierkant para definir esta estética.

No seguinte subcapítulo, “O Romantismo e Pós-internet” estabelece definições e pontos de contacto com Romantismo no contexto da Pós-Internet.

Para que no último subcapítulo, “A importância da subversão da imagem”, articula os conceitos anteriores para fundamentar a proposição central de uma Pós-Internet Romântica.

A segunda parte desta investigação, capítulo 6 intitulado “Pós-Internet Romântica ou Um Elogio à Falha”, constitui o desenvolvimento prático da investigação. Inclui a apresentação e análise do *workshop* desenvolvido com os alunos do licenciatura de Design Gráfico e Multimédia da Escola Superior de Artes Design das Caldas da Rainha, bem como a fundamentação conceptual da instalação/projeção final.

Capítulo 2

A imagem na década 2010-2020



Neste capítulo será apresentado o contexto cultural da imagem na década de 2010-2020. A imagem, na década presente, constitui o principal meio de comunicação e mediação cultural, impulsionada pela Internet, pelas redes sociais e pela massificação e democratização dos *smartphones*. Este contexto criou uma saturação visual, marcada pela produção acelerada, excessiva e rápida circulação das imagens. Fenómenos como *mindless scrolling*, *brainrot* e *doomscrolling* revelam estados cognitivos de sobre-estimulação e consumo desproporcional, em que a atenção é captada em detrimento da interpretação de conteúdos.

Estes processos de eliminação de conteúdos aproximam-se de conceitos como o simulacro de Jean Baudrillard (1991), em que a imagem deixa de remeter para o real e passa a contribuir para uma hiper-realidade, atualmente dinamizada por ferramentas de Inteligência Artificial, *deepfakes*, influencers digitais e uma standardização visual. Em contraste, será analisada a teoria de Jacques Rancière (2011), que propõe que o excesso de imagens não representa o seu fim, mas uma reconfiguração dos regimes, defendendo a valorização da experiência estética como forma de resistência. Aqui será também apresentado, de forma sucinta, o conceito de *Poor Images* de Hito Steyerl (2009) e como estas poderão surgir como resposta crítica às Imagens Polidas.

A velocidade de propagação de imagens também será um dos nossos focos, por representar e intensificar a desinformação, a manipulação e o entretenimento vazio, que dá origem a conceitos como *AI Slop* e conteúdos de teor absurdo consumidos por jovens adolescentes. Esta aceleração será discutida e analisada pela lente teórica de Jonathan Crary (2012), que defende que um fluxo rápido e intenso contribui para o aumento de problemas psicológicos.

Por fim, será trabalhada a necessidade urgente de repensar práticas de auto-curadoria e resistência estética face aos problemas acima descritos, como forma de compreender que a crise de informação e estética também reside nas escolhas de cada um, especialmente na era Pós-Internet, onde ainda é possível a criação de espaços digitais individuais regidos por escolhas de cada utilizador.

2.1. Saturação visual e descartabilidade das imagens

Desde o início do século XX, a comunicação visual consolidou-se como um dos principais meios de mediação social e cultural. Com a introdução da Internet e, posteriormente, com a dinamização das redes sociais e a democratização do acesso às múltiplas plataformas digitais de partilha de conteúdos, a imagem tornou-se o principal veículo de difusão de informação no contexto Pós-Digital/Pós-Internet.

A palavra *brainrot*, eleita como a palavra do ano de 2024 pela *Oxford University Press*, traduzida para português como “podridão cerebral”, é descrita como algo que serve “quer para descrever o conteúdo em si, quer o estado mental que o consumo causa nos utilizadores,” (Torres, 2024). Este termo disseminou-se entre as gerações mais jovens, sobretudo nas redes sociais. De acordo com *Forever Ephemeral? An Exploratory Analysis of Youth Self-Presentation with Instagram Stories in the Context of Visual Mobile Communication* de Veloso da Silva as redes sociais alteraram a forma como comunicamos e estabelecemos relações interpessoais, sejam estas formais ou informais. Atualmente, mais de 66% da população mundial utiliza redes sociais (Silva, 2024, p.33), percentagem ligada à popularização dos *smartphones* no final da década de 2000, que mais tarde facilitaram o acesso à Internet em qualquer momento e às plataformas digitais de criação e partilha de conteúdos. (Silva, 2024, p. 32)

Este fenómeno resultou num aumento da produção e disseminação de imagens, bem como, a plataformação dos media ou seja “the penetration of economic, governmental, and infrastructural extensions of digital platforms into the web and app ecosystems, fundamentally affecting the operations of media industries and production practices” (Dragomir et al., 2024, p. 1379) que forçou as entidades de comunicação social a transitar para plataformas sociais e tecnológicas, que se tornaram o meio de comunicação mais influente no público, pela imensa dimensão que estas plataformas digitais atingiram, o que também se deve ao acesso cada vez mais facilitado e prático da internet e das plataformas digitais de criação de conteúdo. (Silva, 2024, p. 33) Até 2020, mais de cinquenta mil milhões de imagens haviam sido partilhadas na rede social Instagram, com uma média de 995 imagens por segundo. Esta plataforma tornou-se crítica para a faixa etária entre os 18 e 29 anos. (Silva, 2024, p. 36) Estima-se que cerca 3,2 mil milhões de imagens e 720 mil horas sejam carregadas diariamente na Internet. (Technology QUT, 2020) Este excesso de imagens levou a novos comportamentos oriundos de uma relação aditiva às plataformas de conteúdo digitais, como *mindless scrolling*, isto é:



Fig.1 → EgamersWorld. (2025). *Melhores jogos Roblox Brainrot* [Imagem]. EgamersWorld.



Fig.2→ @pamelapalmer19913. (2025). *Italian Brain Rot: Memes and AI Art in Cooking* [Imagem em Vídeo]. TikTok.



Fig.3→ Roblox Wiki. (2026). *Enter Brainrot* [Imagem]. Roblox Wiki.

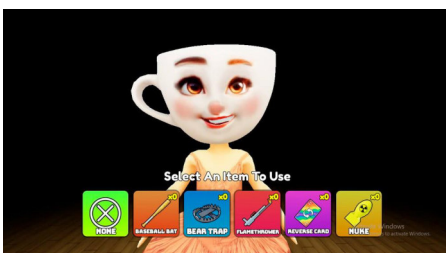


Fig.4→ Roblox Wiki. (2026). *Enter Brainrot Weapon Select (Capuchina)* [Imagem]. Roblox Wiki.

o ato de deslizar continuamente pelo ecrã de dispositivos móveis sem absorver ativamente o conteúdo visual. Tal comportamento está associado à sobre-estimulação sensorial (*overstimulation*), que induzem a libertação de serotonina e a sensação de prazer momentâneo. (The Gambit, 2024).

A ação compulsiva e inconsciente de consumo de conteúdos e imagens é possibilitada pela abundância de imagens que existem em plataformas digitais, nas quais o conteúdo tende a ser progressivamente esvaziado de significado, dando predominância à captura de atenção em detrimento da interpretação. Este esvaziamento de conteúdo aproxima-se do conceito de simulacro desenvolvido por Jean Baudrillard.

O termo “simulacro”, foi desenvolvido no livro *Simulacros e Simulação* de Jean Baudrillard, publicado em 1981. O autor define e diferencia simulacros e simulações, de duas formas distintas: simulação, caracteriza-se como uma “geração pelos modelos de um real sem origem ou realidade: hiper-realidade”, (Baudrillard, 1991, p. 8), isto é, a imagem simula o real mas não remete para sua origem. Já um simulacro é descrito como a “uma substituição do real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo o seu duplo operatório(...)”. “O real nunca mais terá oportunidade de se reproduzir”, (Baudrillard, 1991, p. 9) sintetizando a imagem deixa de remeter para o real e passa a apresentar uma quantidade de signos do real que contribui para a construção de uma nova realidade própria, caracterizada por hiper-realidade.

Apesar de formulada na década de oitenta, a teoria de Baudrillard mantém-se atual na era Pós-Digital/Pós-Internet, em que a hiper-realidade tornou-se mais evidente sobretudo em tecnologias emergentes como a Inteligência Artificial (IA) e Realidade Virtual (RV). Exemplos atuais incluem a criação de *influencers* digitais, representações estilizadas e estereotipadas que contribuem para a contínua reificação de beleza irreal, e *deepfakes* que combinam rostos reais, por vezes de menores, com corpos fabricados com o recurso a ferramentas de IA, para fins de consumo estético, sexual ou psicológico: “the majority of which combine a real person’s face with a fake, sexually explicit body, are increasingly being generated using artificial intelligence.” (Mackenzie & Choi, 2024) “these groups were not just targeting university students. There were rooms dedicated to specific high schools and even middle schools”. (Mackenzie & Choi, 2024).

Este tipo de imagens tornou-se um tópico fulcral na discussão sobre a contemporaneidade digital e os problemas que dela advêm.

Isto leva-nos à questão: será que o real e, por consequência, a própria imagem terão chegado ao seu fim pelo excesso e saturação? Enquanto Baudrillard interpreta a saturação de imagens como uma dissolução do real, Jacques Rancière propõe outra perspectiva.

No seu livro *O Destino das Imagens* (2002), Rancière defende que o excesso não representa o fim das imagens, mas antes uma reconfiguração dos seus regimes de existência.

“Porque o “fim das imagens” não é a catástrofe mediática ou mediúnica contra a qual se deveria hoje ressuscitar uma qualquer transcendência inclusa no próprio processo da impressão química e ameaçada pela revolução digital. O fim das imagens é antes um projeto moderno que está para trás de nós, uma visão do devir moderno da arte que se manifestou entre os anos 1880 e 1920” (Rancière, 2002, p. 29).

Rancière argumenta que o século XX, assistiu a uma transformação do papel do artista: este passou de criador de novas sensibilidades a produtor de imagens em massa, ao serviço de poderes e regimes ideológicos e económicos, critica que foi retomada por movimentos marxistas e vanguardistas, para quem “superfícies por purificar e consciências por instruir eram os *membra disjecta* da identidade “sem imagem”, da identidade perdida da forma da arte e de formas de vida” (Rancière, 2002, p. 29), que tentaram recuperar a dimensão independente da arte. Contudo, essa tentativa foi, em grande parte, anulada pela crescente intelectualização semiológica da imagem, que a reduziu a um objeto de análise conceptual e lhe retirou a sua potência estética e sensível.

“E chega o tempo em que o semiológico logo considera que o gozo perdido das imagens é um preço demasiado alto a pagar pelo o lucro de transformar indefinidamente o luto em saber. Sobretudo quando esse saber perde ele próprio a sua credibilidade.” (Rancière, 2002, p. 33).

Apesar de alguns teóricos e semiólogos ainda acreditarem na ressurreição da imagem como exercício conceptual, esta questão tornou-se numa tentativa de formular um pensamento já arcaico, pois as imagens deixaram de agregar valor intelectual, levando a crer que o mais acertado seria redirecionar o olhar para a camada estética, por ser dessa forma que as imagens, hoje em dia, podem perdurar e encontrar um novo fim.

“O queixume não é já relativo ao facto de as imagens esconderem segredos que já não o são para ninguém,

mas, pelo contrário, ao facto de estas já não esconderem. Alguns entoam a longa deploração da imagem perdida” (Rancière, 2002, p. 33).

A imagem que pode ser intelectualizada, alimenta um discurso que acredita na temporização da imagem e que pode reanimar sua importância conceptual. Contudo este tipo de argumento, parece um pouco distante do ecossistema Pós-Digital. Isto porque existe um grupo de imagens que confirma a teoria de Rancière, as *Poor Images*. Neste contexto, Rancière refere que a salvação da imagem reside na revalorização da experiência estética. Tal pensamento articula-se com o da artista Hito Steyerl, que, no seu ensaio *In Defense of the poor image* (2009), apresenta o conceito *Poor Images*, imagens de baixa qualidade, amplamente partilhadas e comprimidas, que circulam em ambientes digitais; a sua degradação visual é resultado da vitalidade social e coletiva.

Steyerl interpreta as *Poor Images* não como falha, mas como resistência estética face à estilização dominada pela alta definição. As *Poor Images* deslocam o valor da qualidade técnica da imagem para o da participação coletiva e da circulação. Por isso, é possível estabelecer uma ponte entre Steyerl e Rancière: ambos acreditam na multiplicação e transformação contínua das imagens como um novo caminho possível, numa reconfiguração estética.

Assim, as *Poor Images* tornam-se num exemplo da teoria de Rancière de que o excesso de imagens não marca o seu fim, mas a sua democratização. A perda da resolução das *Poor Images* converte-se numa nova sensibilidade estética que, ao contrário das Imagens Polidas, isto é: com alta resolução, vive da experiência participativa que não aspira à perfeição. Estas afirmam-se como acontecimentos visuais; explicá-las seria reduzi-las.

2.2. O problema da velocidade de propagação

O desenvolvimento de ferramentas e plataformas capazes de editar, criar e partilhar imagens de forma simplificada, em segundos, tornou-se mais fácil e contribuiu para o aumento da velocidade de propagação da imagem nos últimos anos.

“From the point of view of the end user, the generation of fake images and even fake videos is becoming easier, since it is possible to find both desktop computer programs and apps that allow a person’s physiognomy to be modified, especially the face by morphing one into another. This reduces the obstacles to the generation of false images.” (Boté-Vericad et al., 2022, p. 119)

A entrada da década de 2020, evidenciou um paradigma social marcado por instabilidade económica, política, social, agravada pelas consequências da pandemia COVID-19, intensificou algumas fragilidades sociais e descontentamento generalizado. Este contexto influencia a forma como as imagens são produzidas, consumidas e interpretadas.

A imagem destaca-se hoje como foco central da construção da percepção e comunicação, sobretudo através das redes sociais, que funcionam como vias de disseminação rápida e por vezes desinformadas de conteúdos ideológicos e manipulados.

As redes sociais contribuíram para o aumento de ameaças de desinformação e outros tipos de conteúdos prejudiciais e ilegais, ao promoverem o *illusory truth effect*, em que a exposição repetida faz com que informações e conteúdos aparentam credibilidade, apesar da sua pouca precisão factual. As redes sociais tornaram-se cada vez mais vulneráveis a *deepfakes* e *fake news*, sendo este tipo de conteúdos capaz de afetar qualquer utilizador, independentemente da sua literacia digital.

“Social media amplifies these threats through the “illusory truth effect,” where repeated exposure makes information seem more credible regardless of accuracy. Survey data across eight countries shows prior exposure to deepfakes increases belief in misinformation. Social media news consumers are more vulnerable to deepfakes, and this effect persists regardless of cognitive ability.” (Unesco, 2025)

Plataformas como Instagram, Facebook, TikTok, X(Twitter), Youtube, Whatsapp, Telegram e, recentemente, Truth, intensificaram discursos que, com o auxílio de ferramentas de Inteligência Artificial, introduzem novos riscos sociais e comportamentais, promovendo comportamentos

nocivos. A capacidade de gerar imagens e vídeos extremamente convincentes e credíveis representa uma ameaça considerável para o paradigma social contemporâneo. A utilização da Inteligência Artificial para a criação de vídeos alegadamente informativos, na esfera política e económica, serve de ferramenta de manipulação da distorção da realidade.

Um exemplo, é o vídeo gerado por IA e partilhado na plataforma X pelo presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, que retrata a Faixa de Gaza como um lugar paradisíaco após um contexto de guerra e genocídio. Publicado a dezanove de setembro de 2025 (Hall, 2025) atingiu uma ampla disseminação. Este vídeo demonstra a normalização da imagem-simulacro no quotidiano digital e social, alcançando uma nova camada de persuasão e perigo.

A divisão entre realidade e desinformação caminha rapidamente para um momento em que não será possível distinguir factos de notícias falsas. Torna-se, por isso, importante a educação dos utilizadores de plataformas sociais, e da população em geral, para detetar sinais e indícios normalmente presentes em imagens criadas com recurso a Inteligência Artificial, *deepfakes* e *fake news*.

“The threshold for trustworthiness rises with the volume and sophistication of misinformation, meaning that media outlets cannot stand still but must continually invest in helping readers distinguish fact from fabrication, keeping pace with the rapid evolution of AI.” (Campante et al., 2025)



Fig.5→ Donald Trump. (2025). Donald Trump shares bizarre AI-generated video of 'Trump Gaza' [Imagem em vídeo]. The Guardian.



Fig. 6→Desconhecido. (2025). Tralalelo Tralala[Imagem].Brainrot Fandom.



Fig. 7→Desconhecido. (2025). Tung Tung Tung Tung Tung Tung Tung Sahur [Imagem]. Namuwiki Italian Brainrot.



Fig. 8→ Desconhecido. (2025).Bombardiro Crocodilo [Imagem].Namuwiki Italian Brainrot.

Circulam outro tipo de imagens geradas por IA em que conteúdo se centra exclusivamente em temas absurdos, como a transformação de animais em objetos irreais. Contudo, este tipo de imagens, que conhecem muita adesão nas camadas mais jovens, impulsionam formas de entretenimento passivo que promovem uma capacidade cognitiva associada ao conceito de *brainrot*:

“refers to “the supposed deterioration of a person’s mental or intellectual state, especially viewed as the result of overconsumption of material (now particularly online content) considered to be trivial or unchallenging. Also: something characterized as likely to lead to such deterioration” (Yousef et al., 2025, pp. 1-2)

Aliás, é possível observar este fenómeno com a *trend*, *Brainrot Italiano*, impulsionada pela plataforma TikTok que se caracteriza por imagens criadas “com recurso a inteligência artificial e fazem parte de uma tendência chamada ‘italian brainrot’. São descritos pelos mais novos como “desenhos bizarros e sem sentido”. (Coelho et al., 2025).

Harun Farocki define uma imagem operacional como: imagens que não representam um objeto, mas fazem parte da operação.(Hoel, 2018, p. 12) As imagens operacionais são imagens utilitárias e funcionais, que por norma, têm como objetivos práticos- fins bélicos, como é o exemplo das imagens de mísseis e drones que filmam o próprio percurso até ao alvo. Estas imagens não são necessárias para o computador, existem para serem observadas por humanos. (Hoel, 2018, p. 13) Trevor Paglen no ensaio *Operational Images* de 2014, descreve que grande parte das imagens no mundo são descendentes de imagens operacionais, ou seja, imagens criadas por computadores para outros computadores. Desde de sistemas de rastreamento de movimentos em superfícies comerciais até sistemas automatizados de reconhecimento de padrões em drones militares, o mundo opera diariamente com imagens operacionais. (Paglen, 2014, p. 1) Atualmente é possível observar esta ideia especialmente nas plataformas digitais de partilha de conteúdos e imagens, especialmente em categorias como *Slop/AI Slop*.

Slop/AI Slop refere-se a conteúdos geralmente com pouca profundidade intelectual, que se apoiam na crescente idealização contemporânea de imagens com um grau elevado de definição técnica, criadas com recurso a Inteligência Artificial. Foi a palavra escolhida para o ano 2025, pelo dicionário Merriam-Webster, “digital content of low quality that is

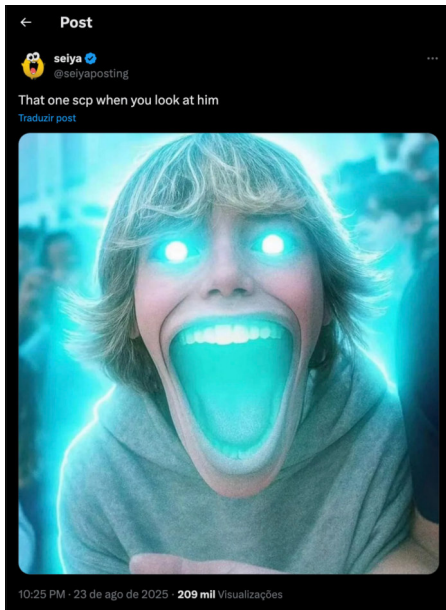


Fig.9→@seiyaposting. (2025). The '67 kid' has been transformed into a Lovecraftian entity by the internet TikTok [Imagem]. Forbes.

produced usually in quantity by means of artificial intelligence.” (Word of the Year 2022, 2024).

Nesse sentido, *AI Slop* e *brainrot* inserem-se na categoria explorada nesta dissertação que serve como oposição às *Poor Images*-Imagens Polidas. Outro exemplo é a expressão 6-7, que, tal como o exemplo anterior, não representa nenhum conceito ou ideia, “É uma piada sem graça (ou sem sentido, aliás). 6-7 não significa nada, mas usá-lo pode fazer com que um aluno se sinta parte de um grupo maior e mais fixe de colegas” (CNN, 2025), impulsionada por algumas plataformas de conteúdo. Assim, é possível observar as implicações de imagens criadas com o auxílio de ferramentas de IA e conceitos que não exercem estímulos cognitivos nas camadas mais jovens.

“The overstimulation of such pages/digital platforms ultimately causes one to struggle with the ability to consume longer, uncut content and further depletes meaningful involvement in real-life experiences.” (Yousef et al., 2025, p. 2)

A Imagem Polida passa a ser consumida pelo que aparenta, no sentido de transportar uma sensação de união entre grupos e bolhas digitais personalizadas. Estas bolhas representam um reflexo de interesses individuais, resultante de sistemas programados para maximizar o tempo de permanência.

A velocidade de circulação das imagens-simulacros, *fake news* e imagens que representam conteúdos visualmente normativos e polidos dificulta a identificação da sua origem. As Imagens Polidas regem-se por sistemas algorítmicos e interações mínimas, quase imperceptíveis; logo, identificar a origem da fonte de disseminação torna-se numa tarefa complexa.

No seu livro *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep* (2012), Jonathan Crary, analisa a aceleração dos fluxos visuais e informativos, salientando os possíveis impactos destes processos na percepção do tempo, na atenção e na degradação da saúde mental dos utilizadores.

Segundo o autor, a necessidade constante de consumo e integração nas plataformas digitais intensificam sentimentos de ansiedade, frustração e obsolescência diária, devendo-se muito às constantes promessas de melhoria processual que não se concretizam, mas que atraem os utilizadores destas plataformas ao uso contínuo, mesmo sabendo que não existem benefícios substanciais. (Crary, 2014, p. 45)

Plataformas como o Instagram e o TikTok são dois exemplos que se enquadram nesta questão de consumo



Fig. 10→@DALTHESOLKING (2025). The '67 kid' has been transformed into a Lovecraftian entity by the internet TikTok [Imagem].



Fig. 11 → @MuskElon3312. (2025). *Insane Slop* [Imagem].X.

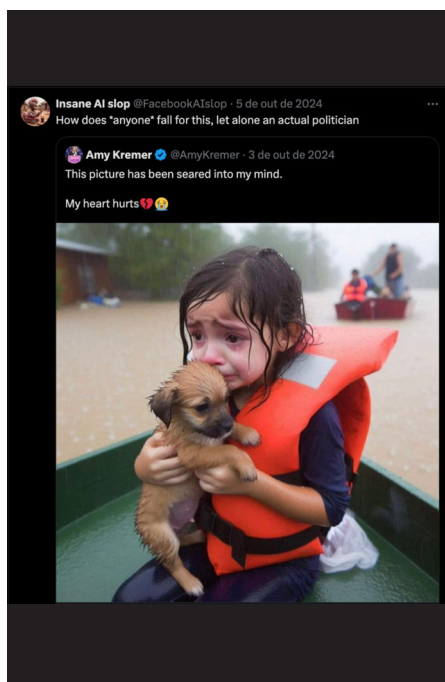


Fig. 12→ @AmyKremer. (2024). *Insane Slop* [Imagem].X

direto. O TikTok promove a constante inovação de produtos, mercadorias, modas e novas formas de rentabilizar cada segundo. A introdução de lojas virtuais dentro da plataforma permite que o utilizador adquira produtos imediatamente após a sua visualização, unindo entretenimento e consumo. Assim, comportamentos como *mindless scrolling* normalizam-se e os ideais de consumo fundem-se com a necessidade de identidade e pertença. Conteúdos demarcados somente pela qualidade de interesse delimitada pelo consumo que exercem sobre o espectador não podem ser considerados objetos com valor artístico ou intelectual; apenas objetos de consumo.

O reconhecimento de um objeto artístico não se deve somente à sua qualidade técnica ou estética, mas antes à necessidade de integração social e participação numa narrativa coletiva. A vitalidade do objeto não reside nas qualidades que o integram, mas sim nos processos mediáticos e tecnológicos que exaltam a experiência individual, que cada utilizador deve percorrer e aspirar a colaborar.

“(...)o fio condutor da história de vida de uma pessoa agora são os produtos eletrônicos e os serviços de mídia através dos quais todas as experiências são filtradas, registradas ou construídas. (...) A abdicação absoluta da responsabilidade pela vida é indicada pelos títulos de muitos guias best-sellers que nos dizem, com uma fatalidade sombria, os 1000 filmes a ver antes de morrer, os 100 destinos turísticos a visitar antes de morrer, os 500 livros a ler antes de morrer.” (Crary, 2014, pp. 59-60)

Este processo de contínuo consumo desenfreado sobre imagens/conteúdos sem valor artístico conduziu a uma sincronização em massa amaeça com o pensamento e personalidades singulares, e igualmente a criação de imagens e símbolos originais. Levou assim à perda progressiva da criatividade individual e das experiências distintivas na construção de uma linguagem visual individual. Esta perda de consciência e de memória levou a caminhos nocivos tanto em termos cognitivos como a representações individuais e formulação de personalidades ativas que poderiam participar na construção de imagens e conteúdos onde a criatividade surge como principal veículo de criação, tanto em termos individuais como coletivos. (Crary, 2014, p. 50)

A importância direcionada à atenção tornou-se fundamental no consumo contemporâneo de imagens. Cada vez mais, o tempo dedicado à observação é escasso. Revela-se

então mais benéfico para as plataformas digitais que o utilizador divida sua atenção por vários meios de entretenimento, permitindo que estas reúnam mais informações sobre o mesmo e, conseqüentemente, criem uma curadoria alinhada com os seus interesses. Desta forma, a preocupação passa de um patamar aliado à fonte original para o sentido oposto: o algoritmo delimita o que é exposto ao utilizador. O tempo necessário para o pensamento crítico e introspectivo perante a imagem tornou-se cada vez mais escasso.

“A ideia de longos períodos de tempo dedicados exclusivamente à visualização está ultrapassada.(...) O tempo tornou-se valioso demais para não ser aproveitado para maximizar os diferentes meios de monetização e permitir o acumular de informações pertinentes sobre o utilizador, que funcionam como teia de influência sobre as escolhas do utilizador.” (Crary, 2014, p. 53)

A personalização algorítmica cria a ilusão de originalidade, sustentada por um pensamento ingênuo que leva o utilizador acreditar que os conteúdos e imagens consumidos lhe são destinados. Esta ideia, contudo, anula o facto de que a experiência digital é construída por sistemas tecnológicos que nivelam os indivíduos como unidades de dados e atenção. Este sentimento de ingenuidade leva o utilizador a acreditar que, ou frequentemente, está perante conteúdos e imagens sem consequências morais e, de forma alguma, corretos, pois não é possível a comparação com conteúdos e imagens opostos à sua curadoria pessoal da bolha digital em que se encontra. Não será possível para o utilizador exercer o discernimento necessário para a interpretação daquilo que consome.

“A sensação de ingenuidade individual proporciona a convicção temporária de que se está no lado vencedor do sistema, de alguma forma saindo na frente; mas, no final, há um nivelamento generalizado de todos os utilizadores em objetos intercambiáveis da mesma expropriação em massa de tempo e prática.” (Crary, 2014, p. 58)

Em vez de uma sequência natural de eventos biográficos ligados à vida íntima, o que poderia naturalmente unir populações e indivíduos, está agora relacionada com a aquisição de produtos tecnológicos e serviços de média, nos quais todas as experiências são filtradas, avaliadas e construídas pelos utilizadores.



Fig. 13→ Instagram (2025). *Slop is everywhere ... Shrimp Jesus.. Love God & God Love You* [Imagem]. The Guardian.

De certo modo, a vida presente e partilhada na Internet tornou-se um diário digital incongruente com a realidade vivida todos os dias fora dos aparelhos e plataformas digitais. O dia a dia caminha para uma realidade que não aparenta ser real, e o mundo digital é curado de acordo com os gostos individuais intransigentemente delineados por algoritmos favoráveis ao consumo, por parte de plataformas e meios de comunicação que acreditam no valor insignificante dos processos criativos e críticos, em comparação com o valor monetário que pode ser explorado por estas mesmas plataformas:

“Em vez de uma sequência formulaica de lugares e eventos associados à família, ao trabalho e aos relacionamentos, o fio condutor da história de vida de uma pessoa agora são os produtos eletrónicos e os serviços de mídia através dos quais todas as experiências são filtradas, registradas ou construídas.”(Crary, 2014, p. 58)

O espectador acredita na sua bolha digital individual e defende o seu próprio carácter expressivo, mesmo sabendo que aquilo que se apresenta à sua frente não lhe é exclusivamente característico. As imagens e conteúdos que explora são comuns a mais indivíduos e, a partir do momento em que uma imagem se torna viral e ultrapassa a esfera da bolha digital individual, entra em espaços coletivos onde pode ser discutida, reinterpretada e alvo de apropriações. Neste enquadramento, a imagem perde autoria e transforma-se num objeto instável, criando condições para a experiência visual contemporânea. Esta experiência evolui para mudanças repentinas e frequentes, com perdas de controlo por parte dos utilizadores, fazendo que estes sintam a perda da sua individualidade e, conseqüentemente, iniciem um percurso de rápida absorção de conteúdo em busca da personalização da sua bolha.

“A experiência agora consiste em mudanças repentinas e frequentes, passando da absorção num casulo de controlo e personalização para a contingência de um mundo partilhado intrinsecamente resistente ao controlo.”(Crary, 2014, p. 89)



Fig. 14→ 404 Media (2025). *AI Slop Is a Brute Force Attack on the Algorithms That Control Reality*. [Imagen]. 404 Media.

2.3. A legibilidade e a crise de conteúdo

Na última década, é possível observar uma maior intensificação na concretização e partilha de imagens/vídeos cujo os conteúdos rápidos e consumo desenfreado têm vindo, cada vez mais, a demonstrar efeitos cognitivos deteriorantes da saúde mental dos utilizadores de plataformas digitais. Como descrito anteriormente, o estado mental de *brainrot*, é cada vez mais comum e capitalizado pelas plataformas digitais de partilha de conteúdos.

Estas mesmas plataformas constroem sistemas operativos que retêm a atenção do utilizador, baseando-se na construção de signos que ajudam na captação instantânea do foco do utilizador. Por exemplo, a categoria *Brainrot Italiano*, é acompanhada geralmente por um áudio também criado com recurso a Inteligência Artificial: “The Italian component comes from the text-to-speech voice that narrates the videos.” (Kieran Press-Reynolds, 2025). O mesmo ocorre com a partilha de *memes* em plataformas como o Instagram e TikTok, onde a uma imagem/*meme* pode conter outra camada de conteúdo dependendo do idioma escolhido, da edição tanto tipográfica e gráfica e da escolha de áudio/música adequada. O algoritmo utilizado pela plataforma Tik Tok, o *For You Page*, promove e alimenta um loop contínuo de consumo que contribui para a diminuição dos períodos de atenção.

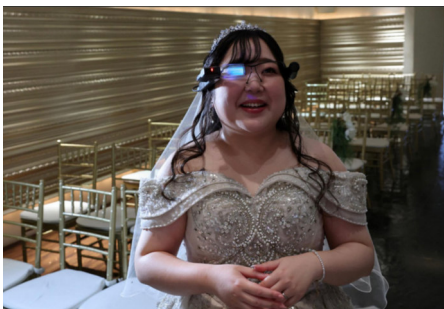
A sobre-estimulação destas plataformas de conteúdos faz com que o utilizador não consiga manter a sua atenção por longos períodos de tempo sem dificuldade e diminui o seu envolvimento em experiências reais e significativas. (Yousef et al., 2025, p.2) Tal como no caso da japonesa Yurina Noguchi, que se casou com uma personagem de Inteligência Artificial em outubro de 2025 e, com ajuda de óculos de realidade aumentada, consegue ver o seu agora marido de IA em tamanho real. (Maia, 2026)

As consequências aqui descritas afetam primordialmente as camadas mais jovens que consomem este tipo de conteúdos e plataformas como forma de entretenimento. Contudo, este comportamento também tem sido notado nas populações mais velhas, como esclarece o artigo “Quando estou a jogar é como se estivesse bêbeda: o vício do smartphone entre os avós”, do Jornal Expresso de 2026, esclarece:

“(...) Maria Santos, de 74 anos, tem a noção de que está “viciada no telemóvel”, sobretudo em alguns “joguinhos” que lhe ocupam grande parte dos dias. Sabe que o “vício” lhe rouba tempo e energia para atividades melhores ou mais úteis, como ir à rua tratar de afazeres ou conversar com amigas, mas tem dificuldade em parar. “Dá-me



Fig. 15→Kim Kyung-Hoon. (2025). Yurina Noguchi vê o seu parceiro Klaus através de óculos de realidade aumentada durante a cerimónia de casamento [Fotografia].Público.



>Kim Kyung-Hoon. (2025). Yurina Noguchi vê o seu parceiro Klaus através de óculos de realidade aumentada durante a cerimónia de casamento [Fotografia].Público.

preguiça e acabo por ficar sentada no sofá a jogar. É uma coisa que me entretém. Quando estou a jogar não penso em coisas que me angustiam. Aliás, não penso em nada. Desligo.” (Bastos & Viana, 2026)

O tempo excessivo diante do ecrã tem consequências na saúde mental, como o isolamento social, percepções distorcidas da realidade e aumento dos níveis de ansiedade e depressão. Nas camadas mais jovens, pode acarretar riscos no desenvolvimento cognitivo, comportamental e emocional, podendo influenciar no avanço mais precoce de demência. (Yousef et al., 2025, p. 2) A grande maioria dos consumidores deste tipo de conteúdo *brainrot* e *slop* percebe as mazelas que podem advir da exposição recorrente a estes materiais; contudo, torna-se prazeroso para os utilizadores, devido à inércia cognitiva sentida ao passar longas horas a consumi-los. Muitos dos utilizadores e espectadores deste conteúdos e consumidores em geral de plataformas online, utilizam estes meios de comunicação para se distanciar e em alguns casos, alienar das dificuldades sociais que ultrapassam, sejam elas individuais ou mundiais. Sendo esta linguagem absurda e sem profundidade, pode agir sobre alguns utilizadores como forma de escapismo. Leva o espectador a um estado de *brainrot*, que liberta momentaneamente uma sensação de tranquilidade e consequentemente um perda de capacidades críticas e cognitivas.

”The majority of studies evaluated demonstrated a range of detrimental effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and potential increased risks of early neurodegeneration.” (Neophytou et al., 2019, p. 18)

É possível observar a teoria de Baudrillard como pensamento fundamental para percepção e compreensão da nova era da Internet e da comunicação. O excesso de signos leva a um colapso da realidade como a conhecemos, assumindo o lugar de hiper-realidade. O mundo torna-se cada vez mais desagradável quando comparado com um mundo simulacro:

“When there are delays or breaks of empty time, they are rarely openings for the drift of consciousness in which one becomes unmoored from the constraints and demands of the immediate present. There is a profound incompatibility of anything resembling reverie with the priorities of efficiency, functionality, and speed.” (Crary, 2014, p. 88)

O problema não está apenas no conteúdo que consumimos, mas na forma como o fazemos. Responsabilizar apenas um lado da questão da crise de conteúdo seria pouco coerente. Também nos cabe, enquanto consumidores, o poder questionar aquilo que observamos.

Rancière acredita na reconfiguração dos regimes da imagem: o que está em discussão não é o sentido das imagens, mas a nossa capacidade de interpretação. Isto leva-nos a um *loop* contínuo de incongruências, se cada imagem contém em si um excesso de signos que anulam uma possível tentativa de questionamento, esta responsabilidade reside no espectador ou nas plataformas? O problema talvez não seja a ausência de sentido e excesso de signos mas a sobrecarga constante de informação com que somos confrontados a todo o momento, levando assim à dificuldade de discernir o que é relevante num mundo onde os signos são mais consumidos do que a realidade.

No estudo *Demystifying the New Dilemma of Brain Rot in the Digital Era: A Review*, realizado em março de 2025 por uma equipa de investigadores, identifica-se e explora-se os problemas nocivos que o constante fluxo de informação criado e partilhado pode causar nas camadas mais jovens de adolescentes e jovens adultos.

“For instance, the “information over-load” curve is spiky, which means that information overload will continue to worsen in this social media era, where in adolescents and young adults are bombarded with an overwhelming volume of content daily. This usually contains low-quality information that may mask meaningful insights and make credible sources hard to discern. This might heighten anxiety and decrease attention span, which could reduce the ability to process and engage with the wealth of information available. In contrast, the “emotional social” and “emotional cognitive” curves display more consistent yet moderate patterns of usage, signifying ongoing engagement with these themes, but without the same intensity or rapid shift.” (Yousef et al., 2025, p. 7)

Com este estudo, podemos interligar o uso excessivo da Internet com a criação igualmente excessiva de imagens e conteúdos sem profundidade, de forma acelerada e constante. Ambos estes pontos complementam-se e criam estados cognitivos nocivos, que promovem a constante procura de reações cerebrais, como a libertação de dopamina, para a continuação de comportamentos aditivos e prejudiciais para o

desenvolvimento cognitivo e pessoal.

“The behaviors to which brain rot is attributed, like doomscrolling, zombie scrolling, and social media addiction, have deep ramifications in terms of one’s mental health, emotional well-being, and conception of self. The criticality of their development phases make adolescents and young adults increasingly vulnerable to the crippling effects of digital overstimulation. This is especially brought about by the compulsive nature of technology, particularly the way dopamine-driven feedback loops associated with social media use amplify cognitive overload and emotional exhaustion.” (Yousef et al., 2025, p. 13)

Perante este cenário, propomos aqui as *Poor Images* como resposta direta a estes problemas presentes na cultura atual. Em vez de disputarem a atenção do espectador através de meios de clareza instantânea e perfeição técnica, as *Poor Images* incorporam a falha, o erro, o *glitch* e o *noise*, e dessa forma, evidenciam o fluxo constante da cadeia de consumo rápido praticado e explorado em plataformas sociais. Estas características, que remetem para a baixa qualidade e a artefactos/vestígios próprios de uma circulação contínua provocada pela autoria coletiva, transportam novamente para a imagem estética e interpretativa oposta às Imagens Polidas, quando comparadas.

Torna-se, portanto, necessário criar práticas de auto-curadoria e universos pessoais dentro da era Pós-Internet, para uma colaboração mais saudável entre humano e tecnologia, que não implique a deterioração da criatividade humana e pensamento crítico, promovendo novos comportamentos seguros e saudáveis com as ferramentas provenientes dos avanços tecnológicos. Estas práticas podem resumir-se a escolhas mais conscientes: acompanhar menos fontes de informação pouco fidedignas ou proceder a uma escolha seletiva onde a seriedade das fontes de informação sejam prioridade, privilegiar autores e projetos que explorem a imagem de forma crítica e criativa, estabelecer limites de tempo nas plataformas e a exposição a conteúdos que perpetuem comportamentos como *doomscrolling* e *brainrot*, e para quem trabalhe com a imagem criar referências visuais individuais para futuros projetos.

Anular a Internet da vida de cada um parece, atualmente, um exercício pouco viável, numa era em que a Internet já está profundamente enraizada nas nossas rotinas diárias ou

burocráticas.

Estas estratégias não funcionam como recusa da cultura digital, mas como abertura para caminhos em que a imagem possa promover experiências estéticas, críticas e criativas em alternativa à estimulação desenfreada.

Tendo em conta este contexto, o design gráfico deve assumir papel importante na problematização do excesso e saturação de imagens, que surgem como resposta à tentativa de captação de atenção utilizando signos e meios de criação com recurso à Inteligência Artificial como ferramenta primordial. Neste sentido, o designer deve considerar o que destacar ou omitir, participando ativamente na construção de uma cultura imagética mais propícia ao pensamento criativo e crítico. Portanto, esta crise de conteúdo pode também revelar-se uma crise de resposta projetual: implementar soluções meramente formais pode perpetuar lógicas visuais pouco sustentadas criticamente, que colaboram com comportamentos desfavoráveis à saúde mental e à capacidade cognitiva.

Capítulo 3

Poor Images



Este capítulo analisa as *Poor Images* como resistência estética, política e cultural contra a hegemonia das Imagens Polidas, da alta definição e da standardização estética, termo aqui utilizado com base na definição de *rich images* (Steyerl, 2009) contudo desenvolvido de forma a englobar as imagens criadas com recurso a Inteligência Artificial. Conforme Hito Steyerl, a *Poor Image* é definida como uma imagem com baixa qualidade, muito comprimida e amplamente partilhada, que perde qualidade técnica mas ganha acessibilidade; ocorrem geralmente em formatos como *jpeg's* e *avi's*, priorizando a distribuição democrática em detrimento da fidelidade visual.

Serão também apresentadas as *rich images*, opostas às *Poor Images* e associadas à fetichização da alta qualidade e à lógica neoliberal radicalização do conceito neoliberal que comercializa a cultura como mercadoria, descartando imagens com baixa qualidade. (Steyerl, 2009, p. 4) Assim, as *Poor Images* emergem como alternativa estética, intimamente ligadas às condições sociais, económicas e tecnológicas da sua produção.

O conceito da Hito Steyerl será interligado à investigação da Rosa Menkman, que amplia este debate através do conceito de *glitch*, apresentado não como falha, mas como evento estético, crítico e uma oportunidade criativa. Aqui será também distinguido *glitch* de *noise*, conforme Menkman.

Todos estes conceitos inserem-se na era Pós-Internet, incorporando o erro como elemento de ruptura face às consequências da saturação tecnológica. Autores como Kim Cascone e Tim Barker serão trabalhados quanto à condição do erro como ferramenta processual criativa e motor de novas linguagens digitais. Exemplos artísticos sobre este tema também como por exemplo o trabalho de Cory Arcangel e Jorge Castro e o projeto *Participatory Poverty*.

Este capítulo propõe apresentar o erro, a baixa resolução e a fragmentação como estratégias de resistência estética, capazes de enfrentar a standardização digital, tanto no design gráfico como nas artes digitais contemporâneas, onde este campo de investigação poderá ter impacto significativo.

3.1. Kito Steyerl e a defesa das Poor Images

A *Poor Image* é uma cópia em movimento. (Steyerl, 2009, p. 1) Caracteriza-se pela má resolução, pela pouca definição e pela vasta quantidade de vezes que foi partilhada, distribuída gratuitamente e comprimida para que fosse reproduzida com ainda maior facilidade.

São por norma, *jpeg's* ou *avi's* que circulam entre dispositivos eletrónicos, tendo sido manipuladas para que se tornassem de livre acesso. Este tipo de imagem transformou qualidade em acessibilidade. O que é relevante para este tópico é a importância da rapidez, do manuseamento e da acessibilidade que estas imagens construíram em seu redor, este tema estando presente, apesar de não ser primordialmente reconhecido. As *Poor Images* são evoluções de pensamentos anteriormente desenvolvidos. São ideias visuais em constantes mutações. (Steyerl, 2009, p. 1) No sentido em que as *Poor Images* evoluem com cada intervenção processual ou técnica. Apesar de já existirem dentro de um contexto próprio de um pensamento anterior, podem ser re-exploradas consoante uma futura intervenção. Logo as *Poor Images* materializam-se e partilham dentro da mesma imagem várias ideias de um conjunto de autores diferentes entre si e no seus objetivos. Os *memes* que atualmente circulam em plataformas digitais poderão ser um bom exemplo desta observação, pelo uso constante de apropriação e recontextualização da mensagem. Steyerl definia como evoluções de outras imagens, pixelizadas e fragmentadas replicadas em diferentes momentos.

As *Poor Images* são pobres no sentido técnico pelo lugar que ocupam na sociedade contemporânea das imagens, em comparação com as imagens fortemente estilizadas



Fig. 17→ @iphixy. (2020). Does anyone know if we have to bring our backpacks to the field trip tomorrow. [Imagem]. Know Your Meme.



Fig. 18→@huffylemon. (2021). Does anyone know if we have to wake up tomorrow. [Imagem]. Know Your Meme.



Fig. 19→ Desconhecido. (2021). Does anyone know if we have to (...). [Imagem]. Know Your Meme.



Fig. 20→ Desconhecido. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme.

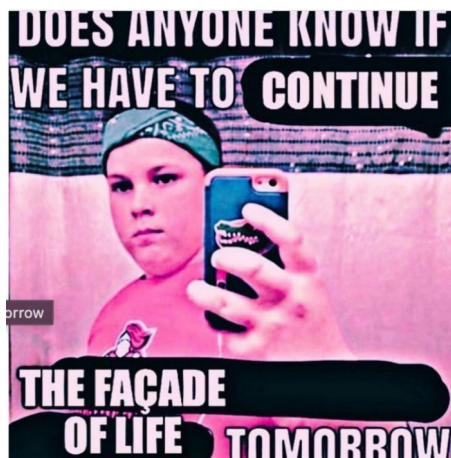


Fig. 21→ @realjoemema. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme.



Fig. 22→@realjoemema. (2021). *Does anyone know if we have to (...)*. [Imagem]. Know Your Meme.

e dotadas de um sentido estético estandardizado, imagens que são de acordo com Steyerl, consideradas *rich images*. A fetichização deste tipo de imagens, que se assemelham cada vez mais ao mundo real, é recorrente e pode ser encontrada desde os primórdios do movimento neoliberal e do início da era das novas tecnologias. Por isso, as *Poor Images* representam uma alternativa estética à cultura hegemônica atual. Este grupo de imagens pode ser considerado uma afronta contra a estética hegemônica, devido ao distanciamento e autonomia que alcançados em relação à ordem dominante de imagens. Esta estética pode ser uma forma de expressão política, pelo o fator em que constitui uma forma de resistência à hegemonia atual. (Chateau, 2023, p. 174)

Lucie Chateau, em 2023, salienta a importância das *Poor Images*, demonstrando como ainda continuam a ser um instrumento de contracultura que funcionam como resistência num panorama imagético cada vez mais polido e idêntico entre si. No seu artigo *The Alienated Aesthetics of Purposefully-Poor Images: Satirising Image Degradation in Memes*:

“The value of an image is defined by our means of access to it. The images we lust after are different from the ones that we are in contact with. The class society of the image thus places at the very top images it owns the means of production of. This control manifests as the fetish of resolution. Without being the owners of the means of production of the image, we can only ever access poor images, images not designed for consumption but for circulation. Poor images act against this fetish for resolution” (Chateau, 2023, pp. 175-176.)

A imagem na última década passou a ser avaliada por índices pouco críticos, ultrapassando o conteúdo e o contexto do qual surge. Assim, imagens ou filmes com pouca resolução, foram cada vez mais renegados pelas massas, levando as *Poor Images* a serem recolhidas e armazenadas por um grupo minoritário que as replicava em diferentes formatos, sem nunca modificar o formato original, o que levou a perda de definição.

Por exemplo, o cinema experimental, com o aumento da imagem dita comercial ou *rich images*, perdeu o seu lugar na contemporaneidade, sendo demasiado marginal para ser apresentado em cinemas. Esta situação, interligando com a ascensão de cultura como mercadoria, levou este tipo de projetos à obscuridade de *bootlegs*¹ VHS, que, como forma de resistência, eram partilhadas entre grupos. Mais tarde com a Internet e pirataria digital esta prática de partilha tornou-se mais fácil.

Este tipo de comportamento ainda pode ser notado com a partilha de *memes* e *gifs* que se alimentam da cultura de partilha sucessiva e transformação coletiva, onde a imagem é redefinida consoante a intenção do autor e partilhada de forma a que possa ser novamente editada e assim sucessivamente. O conteúdo pode partir de várias intenções, desde da sátira sobre algum tema ou até formas de comunicação que se pode transformar numa expressão de empatia e partilha de experiências conjunta. A partilha constante ajuda na circulação de imagens esquecidas ou com o ressurgimento de outras. Por exemplo, filmes que despertam um interesse coletivo e gradual ascensão para o patamar de objetos de culto, fruto da constante partilha e criação de *memes* com o uso de *frames* e legendas que podem impactar de alguma forma o espectador. Neste caso, um exemplo pode ser o filme *Possession* de 1981. Ao longo dos últimos anos é notável o interesse por parte de algumas comunidades da Internet neste filme.

“(...) and in recent years, clips of Adjani as Anna have become incredibly popular online, especially among young women”(...)“While a film like *Possession* is an odd one to become so well-known on an app made for young people, it’s no surprise that clips of Adjani (notice it’s never Sam Neill’s Mark) have become a form of virtual currency, a signifier of ‘relatable’ female rage.” (Ferrier, 2025)

Este filme e a partilha constante de imagens/*frames* em comunidades online e plataformas sociais renovou o interesse por parte dos mais jovens e esta renovação deve-se à apropriação e partilha de *frames* continuamente em diferentes



Fig. 23→ @feralfinalgirl.(2023). *possession* memes found on instagram [Imagem].Tik Tok.



Fig. 24→ @feralfinalgirl.(2023). *possession* memes found on instagram [Imagem].Tik Tok

1→ Produzir, distribuir ou vender ilegalmente (um produto ou serviço não autorizado ou não regulamentado); contrabandear. (Oxford, 2025)

contextos de acordo com o autor de cada recontextualização. Desta forma, este caso cria um paralelismo num contexto Pós-Internet com caso dado por Steyerl com *bootlegs VHS*.

Este tipo de imagens apoia-se na colaboração de diferentes pessoas, a exposição global que adquiriu com a Internet, a apropriação e o *remix*, o que as torna mais democráticas e livres, contudo abre caminho para o inverso, dando espaço para crimes de ódio, *spam* e outros tipos de conteúdo inaceitáveis. Este tipo de comportamentos deve-se talvez à pouca regulamentação e supervisão de algumas plataformas online e a necessidade de pertença humana, o que leva a certos comportamentos digitais nocivos que se podem transportar para fora das plataformas.

“(...)the widespread presence of hate speech on social media can influence social norms, increasing the perceived acceptability of hateful rhetoric and ideas, and promoting social division and prejudices against marginalised groups.(...) .However, online hate speech and disinformation targeting marginalised groups can encourage broader political mobilisations against such groups, which can in turn promote extremism and

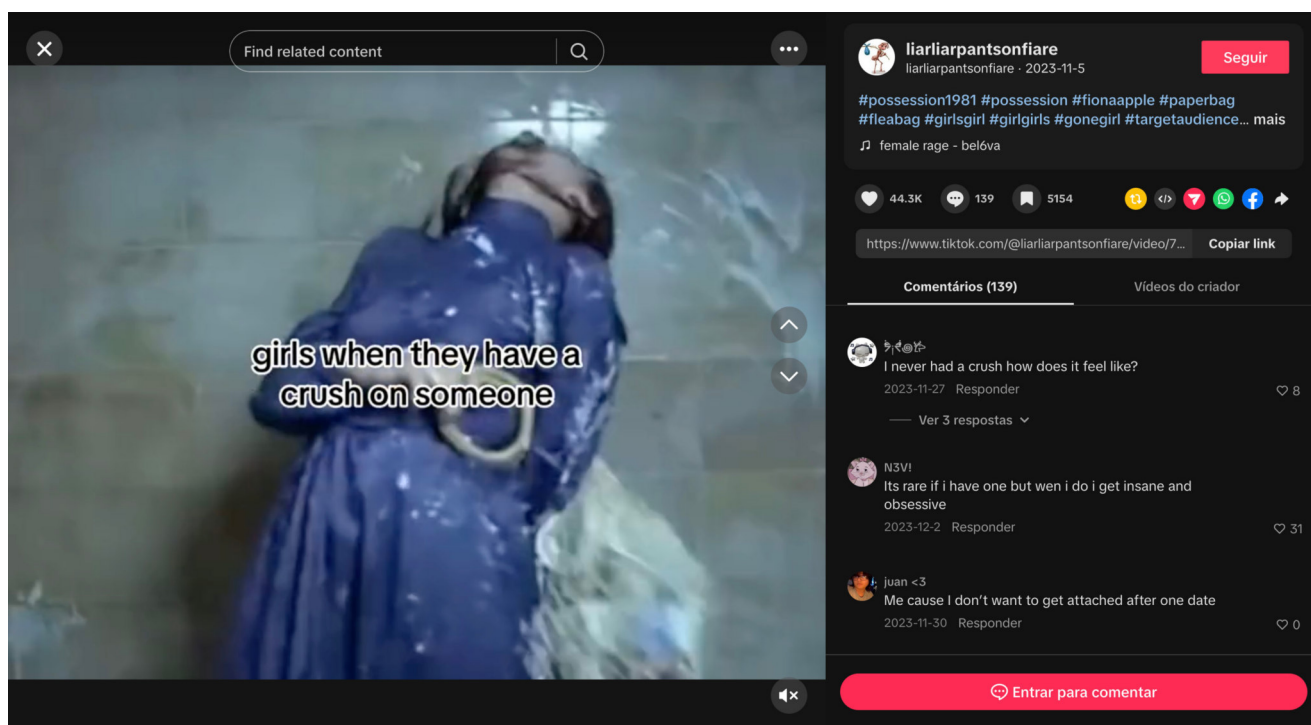


Fig. 25→@liarliarpantsonfiare. (2023).
#possession1981 [Captura de ecrã].TikTok.

violence. “(Social Media Platforms and Challenges for Democracy, Rule of Law and Fundamental Rights Policy Department for Citizens’ Rights and Constitutional Affairs Directorate-General for Internal Policies PE)

As *Poor Images* evidenciam as contradições do mundo contemporâneo: o oportunismo, narcisismo, a inability de focar ou constante indecisão, combinada com a prontidão em definir parâmetros. (Steyerl, 2009, p. 6) Apesar da resolução e da fragmentação, as *Poor Images*, são definidas pela velocidade em que são partilhadas e como são comprimidas. Perdem conteúdo mas ganham velocidade e podem ser relacionadas com a desmaterialização proveniente da arte conceptual e da semiótica contemporânea. (Steyerl, 2009, p. 7) Atualmente, as *Poor Images* tendem a ter mais valor na sua circulação do que na sua fidelidade. São apropriações e devaneios como são conformistas e exploratórias. São dicotomias em formato visual.

“Poor images are not valorised because they do not display any sign that would allow us to interpret them as an image, therefore not entering into our interpretative horizon.” (Chateau, 2023, p. 177)



Fig. 26→ Ruff, T. (2007). *jpeg rl104* [Imagem].e-flux Journal.

3.2. Rosa Menkman - O glitch e o erro como estética

Rosa Menkman é uma investigadora e artista holandesa, cujo trabalho se centra na exploração de artefatos visuais e sonoros resultantes de acidentes e falhas em sistemas analógicos e digitais. A sua investigação propõe uma reflexão crítica e contemporânea sobre a fragmentação e a baixa resolução.

Em 2011, Menkman publica *The Glitch Moment(um)*, uma obra que explora a crescente popularidade do *glitch* e do *glitch effect*, e que inclui o seu manifesto *Glitch Studies Manifesto*. Nesta obra, a artista estipula as bases teóricas que sustentam o estudo do *glitch* enquanto fenómeno técnico e estético, onde é, considerado como um processo que pode ser em conjunto, um processo crítico e estético e não apenas uma anomalia técnica.

De acordo com Menkman, o *glitch* é, "an unexpected occurrence, unintended result, or break or disruption in a system, cannot be singularly codified, which is precisely its conceptual strength and dynamical contribution to media theory." (Menkman et al., 2011, p. 26)

Esta definição é contrastante com a do *Cambridge Dictionary*, que descreve um glitch como "a small problem or fault that prevents something from being successful or working as well as it should". (Cambridge Dictionary, 2019) Tendo ambas as definições apresentadas é possível observar o paradoxo inerente ao conceito.

O *glitch* representa a perda de controlo, entre humano e máquina, ultrapassando as previsões do funcionamento programado dos sistemas tecnológicos, desvendando as complexidades que até invisíveis para o utilizador.

De alguma forma, o *glitch* revela um momento de revelação em que a máquina supera as expectativas humanas e cria algo novo e espontâneo, inteiramente da sua autoria. Nas palavras da autora,

"The glitch makes the computer itself suddenly appear unconventionally deep, in contrast to the more banal, predictable surface-level behaviors of 'normal' machines and systems. In this way, glitches announce a crazy and dangerous kind of moment(um) instantiated and dictated by the machine itself." (Menkman et al., 2011, p. 31)

O *glitch* leva assim o espectador, à descoberta/choque perante a natureza da imagem e da própria mediação tecnológica. Direcionando-o assim para uma realidade ambígua, que oscila entre significado e não significado. "Through distorted images and behaviors of mechanical results, the viewer is thrown into a riskier realm of image and non-image, meaning and non-meaning, truth and interpretation." (Menkman et al., 2011, p. 31) Neste processo,



Fig. 27→Menkman, R. (2011). *A databent joint photographic experts group committee 2000 image (.JPF)* [Imagem]. *The Glitch Moment(um)*.



Fig. 28→Menkman, R. (2011). *A databent bitmap image (.BMP)* [Imagem]. *The Glitch Moment(um)*.

a máquina deixa de se comportar conforme a sua programação original, instaurando uma negociação entre o utilizador e o sistema. Essa tensão pode conduzir tanto à tentativa de restabelecer o funcionamento normal quanto à exploração criativa da falha. Menkman descreve esta relação afirmando que

“(...)the machine no longer behaves as technology should. Its faulty interface, strange sounds, and defective behavior patterns introduce tension into the user’s intentions; a surprising image (or sound) must somehow be negotiated amid a normally more boring mask of human-computer relations” (Menkman et al., 2011, p. 31)

Portanto, neste processo, a máquina deixa de se comportar conforme a sua programação original, iniciando uma negociação perante os dois intervenientes-utilizador e sistema. Essa tensão pode originar tanto a tentativa de restabelecer o funcionamento normal quanto a exploração criativa da falha.

Para compreensão do *glitch*, é necessário fazer a distinção entre *noise* e *glitch*. Menkman descreve *noise* de acordo com a definição etimológica da palavra, “refers to states of aggression, alarm and powerful sound phenomena in nature”. (Menkman et al., 2011, p. 28) Contudo, quando *noise* é inserido num contexto social, este não é autónomo, precisa um enquadramento que o legitime, sendo apresentado como um som indesejado não musical e destituído de valor informativo. A sua definição cultural depende sempre de paradigmas de gosto e o contexto onde este se manifesta.

Enquanto o *glitch*, é experienciado com uma mistura de choque seguido de espanto. É um momento onde um objeto é desviado do seu percurso esperado, transformando-se num catalisador para um pensamento que procura um significado para aquilo que foi criado.

“The first encounter with a glitch comes hand in hand with a feeling of shock, with being lost and in awe. The glitch is a powerful interruption that shifts an object away from its flow and ordinary discourse, towards the ruins of destroyed meaning.” (Menkman et al., 2011, p. 28)

Consequentemente desvendando o que está para além das camadas ocultas de sistemas digitais. Demonstrado que mesmo as máquinas programadas estão sujeitas ao erro. A forma como o utilizador reage à falha que lhe é manifestada, é determinante. A capacidade de optar por corrigir o erro ou interpretá-lo como oportunidade de criação depende somente do utilizador.

Menkman afirma:

“In short, failure is a phenomenon to overcome, while a glitch is incorporated further into technological or interpretive processes. Accordingly, when the glitch opens up to the realm of symbolic or metaphorical connotations, the interruption shifts from being a strictly informational or technological actuality, into a more complex post-procedural phenomenon to be reckoned with” (Menkman et al., 2011, p. 27)

Assim, o *glitch* emerge como um artefacto técnico e cultural, um momento que habita entre o controlo e o acaso. Revela o momento do acidente, do caos e expõe o que é normalmente obscuro. Ao contrário do *noise*, que evidencia a ilusão da transparência tecnológica, o *glitch* retrata a máquina na sua maior ambiguidade. “A glitch is the most puzzling, difficult to define and enchanting noise artifact; it reveals itself to perception as accident, chaos or laceration and gives a glimpse into normally obfuscated noise.” (Menkman et al., 2011, p. 29)

De acordo com Paul Virilio, autor do livro *The Accident of Art* (2005), um acidente pode provocar consequências e dimensões positivas. Um acidente desvenda caminhos que se podem tornar preciosos para a construção de novas linhas de pensamento.

“Virilio argues that although many people encounter accidents as negative experiences, an accident can also have positive consequences. The accident doesn’t only equal failure, but can also ‘reveal something absolutely necessary to knowledge’.” (Menkman et al., 2011, p. 31)

O *glitch* revela de igual forma as camadas dos sistemas digitais, oferecendo assim novas noções ambíguas sobre a tecnologia, deixando deste modo o *glitch* como instrumento ambíguo. “Glitch works on both of these levels, embodying an aesthetic crafted from imminent breakdown and offering a spectral glimpse of the ubiquity of information technology.” (Kemper, 2022, p. 53)

Artistas que exploram o *glitch* assumem o acidente como processo criativo, para a criação de um novo fluxo de pensamento dentro da imagem, a ausência de dados de informação ajuda a criação de novos espaços para interpretação. “Glitch artists make use of the accident to ‘disfigure’ flow, image and information, or they exploit the void – a lack of information that creates space for deciphering or interpreting the process of creating”.

(Menkman et al., 2011, p. 31)

Fazendo a relação entre o conceito de Hito Steyerl e as *Poor Images* e o *glitch*, é possível observar uma continuidade conceptual. Ambos os conceitos valorizam, a baixa qualidade, a imperfeição e o erro como formas de resistência estética. O desgaste contínuo dá origem a novos objetos visuais. O *glitch* revela a coautoria da máquina no processo criativo. Este tipo de interação entre o utilizador e a máquina, muitas vezes involuntária, pode favorecer a aceitação do erro, do acidente e da baixa qualidade das imagens.

Em *Vernacular of File Formats*, Menkman descreve em pormenor o processo de trabalho onde trabalha em colaboração com o computador na criação de *glitches*. Este processo apesar de ser controlado pela artista, nunca é totalmente salvaguardado pela mesma, esta reconhece que a máquina reclama o seu espaço de coautoria. Durante o capítulo, que partilha o nome do livro, a artista descreve o seu processo. Utilizando termos técnicos dos programas da *Adobe*, esta leva-nos por caminhos onde é possível criar novas camadas de interpretação perante a mesma imagem.

Portanto, tanto o conceito de *Poor Images* quanto o de *glitch* revelam a importância do erro, da fragmentação e da baixa qualidade como processos críticos e criativos. Ambos reconfiguram a relação entre humano e máquina, questionando as noções de perfeição, controlo, transparência e estilização polida na cultura visual contemporânea.



Fig. 29→ Menkman, R. (2011). *Rosa Menkman*
[Imagem]. alt.history



Fig. 30→ Menkman, R. (2009–2010).
Vernacular of file formats [Captura de ecrã].
Beyond Resolution.

3.3. O erro como forma de resistência na era Pós-Digital

Para uma construção teórica concisa sobre a Pós-Internet, é necessário a introdução do termo Pós-Digital, já que ambos os momentos artísticos são bastantes próximos.

A designada era pós-digital, teve início em 2000, segundo Kim Cascone, autor do artigo *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, onde pela primeira vez é apresentado o termo "Pós-Digital". O conceito é descrito como:

"(...)aesthetic was developed in part as a result of the immersive experience of working in environments suffused with digital technology: computer fans whirring, laser printers churning out documents, the sonification of user-interfaces, and the muffled noise of hard drives. But more specifically, it is from the "failure" of digital technology that this new work has emerged: glitches, bugs, application errors, system crashes, clipping, aliasing, distortion, quantization noise, and even the noise floor of computer sound cards are the raw materials composers seek to incorporate into their music."
(Cascone, 2000)

Importa, contudo, frisar que o termo "Pós-Digital", não implica uma ruptura com a tecnologia; pelo contrário, alinha-se com a saturação tecnológica digital que tem vindo a aumentar, apesar de que esta evolução não ocorra de forma global ou uniforme.

Tendo em conta a definição de Cascone, o *glitch* e o erro constituem elementos inerentes à era Pós-Digital, tornando-se uma consequência inevitável, entre humano e máquina. Por vezes o instrumento tecnológico pode conter falhas ou o utilizador revela desconhecimento sobre utilização do objeto tecnológico, originando assim a possibilidade para o despertar de novas estéticas. Tal como refere Tim Barker em *Aesthetics of Error*, qualquer interação humano-computador, que procura atualizar um processo, contém em si o potencial para o erro.

"The condition that marks the post-digital age may be precisely the condition for error. In the condition where machinic systems seek the unforeseen and the emergent, there is also a possibility for the unforeseen error to slip into existence. This condition can be seen in the tradition of artists using the error, just as Munari used the wind, as a creative tool." (Barker, n.d, p. 43)

O erro emerge, assim, a partir de um processo entre artista/designer e a máquina, onde o utilizador cria alternativas perante o código pré-concebido. A estética *glitch* insere-se neste

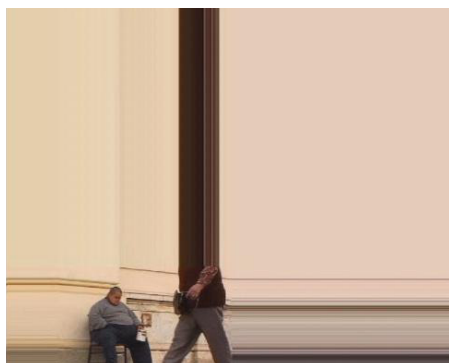


Fig. 31→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora.

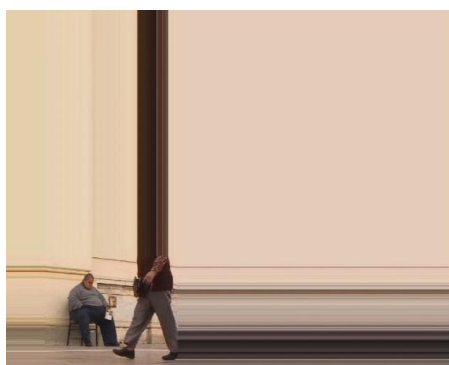


Fig. 32→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora.

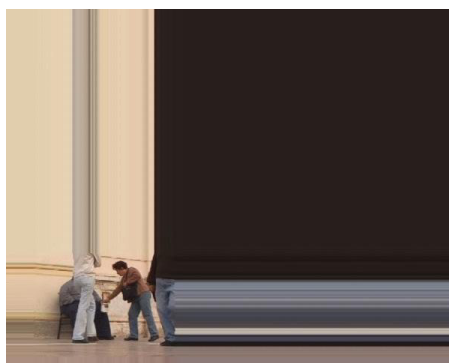


Fig. 33→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora.

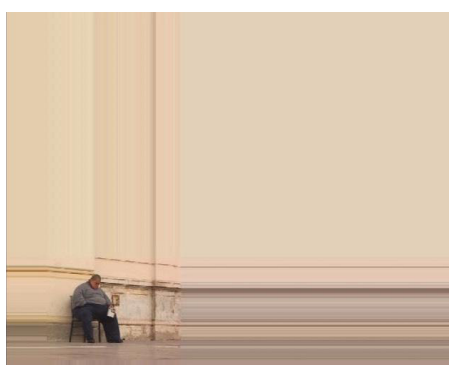


Fig. 34→ Castro, J. (2009). *Witness o Testigo* [Imagem em vídeo]. In-Sonora.

processo, tal como as *Poor Images* que ao longo de relações entre humano e máquina, resultam desse processos, novas linguagens visuais próprias da estética Pós-Digital.

Desta forma, o erro revela a potencialidade de se tornar uma ferramenta criativa, por meios delimitados por artistas/designers. Pode, portanto, ser entendido como um processo criativo de cenários improváveis digitais. Quando um erro acontece sem a previsão do artista, nasce a oportunidade de reconfigurar significados e encontrar novos paradigmas visuais. (Barker, n.d, p. 56)

Um exemplo concreto é a obra *Witness*, do artista Jorge Castro, que toma partido da falha que ocorre durante a reprodução em loop do seu vídeo. O *glitch* que advém dessa mesma falha, é incorporado na obra permitindo assim expor as particularidades da tecnologia. (Barker, n.d, p. 44) Este vídeo baseia-se na interação entre um homem que estende a mão, enquanto está encostado a um prédio e uma mulher que entrega uma pequena quantia financeira. O vídeo ao ser reproduzido em loop, cria um *glitch* invulgar, construindo um momento onde é possível interpretar as particularidades da tecnologia. (Barker, n.d, p. 45)

Outro exemplo artístico é *Data Diaries* (2002) de Cory Arcangel. Nesta obra, o artista apresenta ao computador parâmetros pré-definidos de criação de imagens, permitindo que os erros de programação pudessem pertencer ao processo criativo. A estética resultante desta obra reflete o diálogo entre o artista e o computador, enaltecendo a falha como elemento de expressão artística. (Barker, n.d, p. 55)

De acordo com Mark Hansen no livro *Aesthetics of Error* de Tim Barker “the image can no longer be restricted to the level of surface appearance, but must be extended to encompass the entire process by which information is made perceivable”. (Barker, n.d, p. 56) O erro tornou-se uma ferramenta estética fulcral no processo de criação artística, contribuindo para a redefinição do objeto final. Trata-se de um processo ao longo dos resultados, contraria as diferentes matrizes tradicionais artísticas e contribuindo para novas discussões contemporâneas da era Pós-Digital. (Barker, n.d, p. 55)

As *Poor Images*, o *glitch* e o erro tornam, portanto, ferramentas fundamentais para combater a hegemonia estética dominante das Imagens Polidas. Tal como Jakko Kemper afirma “(...) the post-digital as a media aesthetic that challenges ‘digital high-tech and high-fidelity cleanness.’” (Kemper, 2022, p. 54) A fragmentação, baixa qualidade e imperfeições, transforma-se em estratégias centrais para a criação de novos caminhos

imagéticos tanto no design gráfico como nas artes digitais contemporâneas.

O Design, enquanto disciplina, historicamente preza a precisão, habilidade singular do designer à eficácia comunicacional. Contudo, poderá beneficiar significativamente com a exploração consciente dos erros, do *glitch* e das *Poor Images*. Alguns exemplos de *glitches* e acidentes tecnológicos são: fotografias desfocadas, chapas de offset onde as quatro cores estão mal registradas, fotocópias borradas, má recepção de televisão, camadas deterioradas de outdoors ou cartazes etc... (Barness et al., 2014, p. 500)

Como observa Peter Krapp, no livro *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*, o *glitch* e o *noise* na interação humano-computador, demonstram um equilíbrio entre o erro e controlo, ambos são necessários para um bom desempenho. Este sistema imperfeito funciona como lembrete que o computador está sujeito a perdas, o que vai contra a positividade imposta na cultura digital contemporânea. Como prática artística, o *glitch* e o *noise* não devem ser apenas interpretados como uma forma de resistência política contra a hegemonia na cultura visual, mas também como um espaço de intervenção criativa entre humano e computador. (Krapp, 2011, p. 74) Alguns designers reconhecem no *noise* e no erro propriedades comunicativas que expandem o campo da investigação visual, permitindo explorar ideias que ultrapassam o domínio estritamente estético e estas falhas digitais, acidentais ou não, têm sido exaltadas de várias formas, como coleções online, como o *Museum of Glitch Aesthetics* ou aplicações para telemóveis criadas para a criação de *glitches*. (Barness et al., 2014, p. 500)

Designers/Autores afirmam que *noise* e falhas tecnológicas possuem propriedades comunicativas que podem ser utilizadas para contribuir e desenvolver ideias que vão para além da estética. Desde as edições de código presentes no computador e *softwares* à expressão artística, este processo envolve um conjunto de designers que trabalham na exploração criativa entre programas e imagens que mais tarde são apresentados ao espectador e a um público. (Barness et al., 2014, p. 503) Este tipo de projeto entre humano-computador e utilização de *glitches* e *noise* é possível de ser investigado com um conjunto de indivíduos dispostos a trabalharem sobre o erro e a falha.

No artigo, *Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation*, de Jessica Barness e Steven McCarthy (2014), estes investigam o papel do *glitch* e do erro intencional na

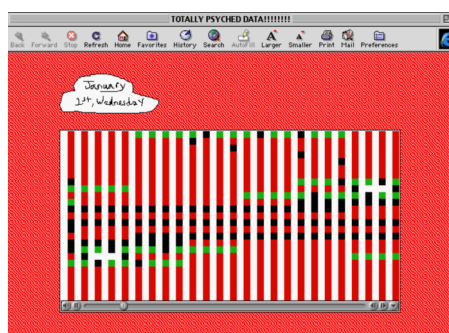


Fig. 35→ Arcangel, C. (2003). *Data Diaries* [Screenshot created in EaaS using IE 4.5 on Mac OS 9].rhizome.

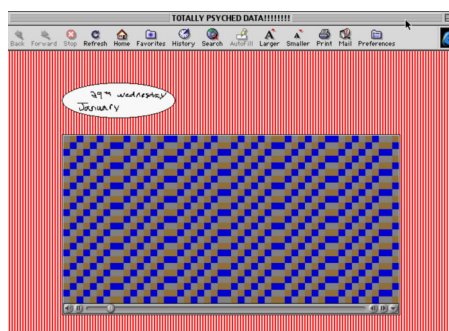


Fig. 36→ Arcangel, C. (2003). *Data Diaries* [Screenshot created in EaaS using IE 4.5 on Mac OS 9].rhizome.

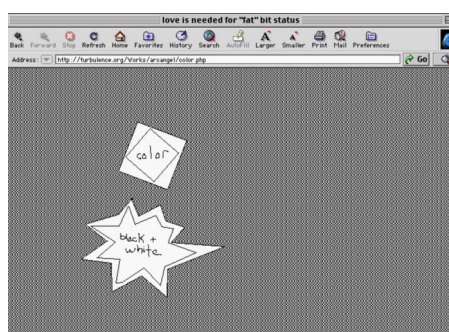


Fig. 37→ Arcangel, C. (2003). *Data Diaries* [Screenshot created in EaaS using IE 4.5 on Mac OS 9].rhizome.

manipulação de imagens digitais, como comentário crítico pela busca da perfeição e primor no design contemporâneo.

O projeto com título, *Glitched: Portraits of Transformation*, que se torna base exploratória investigativa neste artigo, resulta na colaboração experimental entre designers que corrompem retratos fotográficos através de várias técnicas de *glitches*, incluindo *databending*.

“is an experimental, collaborative design series that features photographic portraits corrupted with a palette of glitching techniques. Each portrait consists of three elements: the original JPEG image (sourced primarily from the online photo sharing community Flickr, using Creative Commons share/remix licensing), the ‘glitched’ version of the image (created by manipulating the JPEG images at the level of code bits) and the image’s alphanumeric code itself – incomprehensible to read, except by the computer – as a connecting typographic element. Colors used for the text and middle panels were sampled from within each image. Additionally, a quote relating to the concept of transformation is included in each; besides the selection of the original images and inevitable compositional decisions, the quote is the only deliberate authorial intervention in the triptych.” (Barness Barness et al. 2014, p. 500)

O projeto envolve a troca de ficheiros de imagens entre designers, através da ferramenta email, como forma primordial de comunicação, simulando o fluxo comunicativo digital. Cada participante manipula a imagem que recebeu de outrem e envia-a para outro participante. Tendo como objetivo construir um tríptico de imagens. As obras finais só se encontram completas na presença de um espectador, que toma como papel ativo na reconstrução da interpretação das imagens criadas. (Barness et al. 2014, p. 502)

Utilizando técnicas que simultaneamente criam e destroem e fazendo uso do acaso e intencionalidade, estas podem alterar percepções perante a imagem e aquilo que é real e ficção, numa análise processual do design e da condição humana. (Barness et al., 2014, p. 504) É natural o receio perante falhas e o incerto, contudo estas têm a capacidade de se tornarem fascinantes. (Barness et al., 2014, p. 504) O projeto dirigido por Jessica Barness e Steven McCarthy, e os trípticos gerados exemplificam a curiosidade e apelo estético que seguem a ruptura, o erro e a falha. No final da sua investigação Barness e McCarthy,

afirmam a seguinte frase: “Whether seen as ugly, beautiful, flawed, perfect or any range of impressions, the designed images are only complete with viewers’ reactions.”(Barness et al., 2014, p. 504), fazendo perceber que estas imagens, só poderão ser finalizadas com o olhar do espectador, num lugar ativo e participante. A experiência do espectador perante a imagem é a última fase construtiva da imagem e da obra, sem ele a obra não é finalizada. (Barness et al., 2014, p. 504)

Outro projeto que se enquadra neste conjunto de elementos de ruptura e experimentação é a investigação e publicação em formato de website com o nome: *Scannable Images: Materialities of Post-Cinema after Video*, de Katie Deson e Shane Deson, onde os utilizadores são convidados a



Fig. 38→Barness, J., & McCarthy, S.(2013). *Glitched:Portraits of Transformation “Hui” triptych*. [Imagem]. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation.

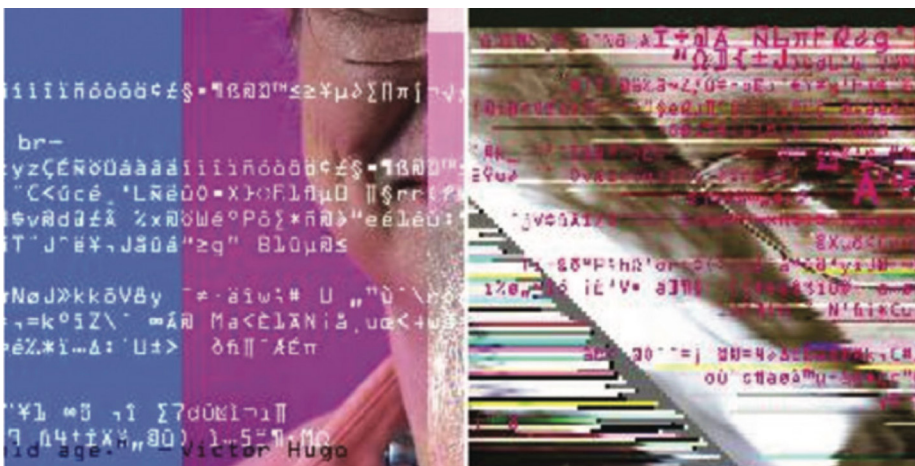


Fig. 39→Barness, J., & McCarthy, S.(2013). *Glitched:Portraits of Transformation “Hui” triptych*. [Imagem]. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation.

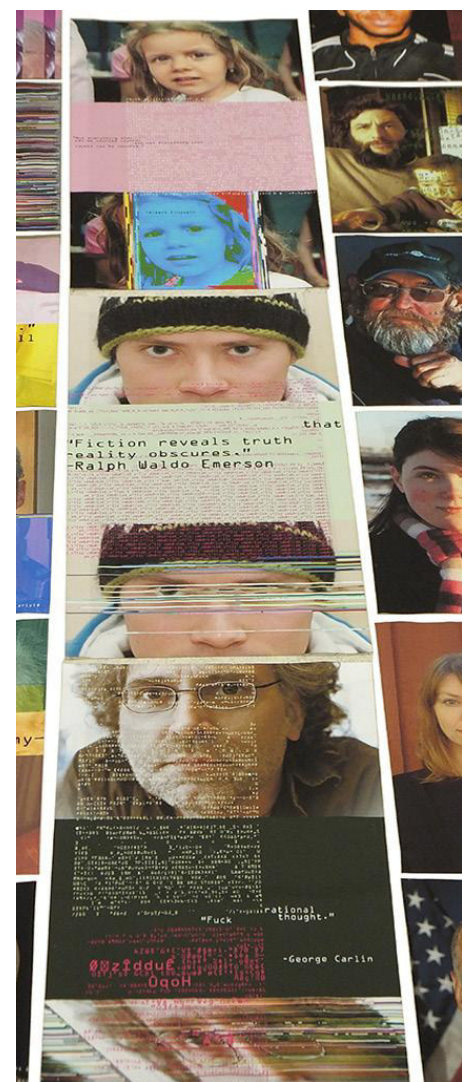


Fig. 40→Barness, J., & McCarthy, S.(2013). *Glitched:Portraits of Transformation “Hui” triptych*. [Imagem]. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation. Performing Human Pixels in Glitched: Portraits of Transformation.

participar ativamente na investigação sensorial e conceptual da experiência pós-cinematográfica, neste caso que ultrapassa o cinema tradicional, dando uso a imagens digitais, fragmentadas e distribuídas em múltiplas plataformas. No projeto *Scannable Images*, é pedido que os espectadores utilizem um *smartphone* ou um tablet para examinar as imagens do projeto para que seja possível revelar um vídeo/conteúdo digital sobreposto sobre as imagens e assim poder interpretar as mesmas. Existem dois cenários da instalação do projeto, *glitchesarelikewildanimals* e *Participatory Poverty*, o segundo cenário é o mais pertinente para este contexto. (Soto et al., 2017, p. 21)

Participatory Poverty, é uma instalação virtual que funciona com a combinação de imagens estáticas, *augmented video* e texto, que anda em volta de uma peça de vídeo que reúne um conjunto de imagens que circulam online e reflete sobre o conceito de *Poor Image* de Hito Steyerl e o status que *Poor Image*, apresenta. O projeto englobe imagens estáticas e animadas, conjugando de igual forma vídeo e texto sobreposto só se torna visível com a utilização da aplicação *Wikitude AR browser*, contudo esta aplicação já não está disponível. De acordo com o website do projeto “combines this emphasis with a meditation on the sociopolitical dynamics of contemporary moving-image media.” (ScannableImages, 2016). A particularidade deste projeto é o interesse tecnológico, político, socioeconómico e a estética presentes na formulação do conceito de Steyerl. O material para este projeto foi recolhido na plataforma YouTube, onde era pesquisado *Poor Image*.

Os vídeos foram descarregados e editados da seguinte forma: ao longo de três montagens, inicialmente somente os primeiros dez segundos de cada clipe, depois os cinco segundos seguintes e por fim o segundo seguinte. Após combinar as imagens na ordem descrita, todos os frames foram submetidos a datamoshing, criando dessa forma momentos inesperados. (ScannableImages, 2016) No website, *Scannable Images: Materialities of Post-Cinema after Video*, poder-se-á encontrar em detalhe como é que este projeto pode ser experienciado e consequentemente como podemos participar.

Portanto as *Poor Images*, o *glitch* e o erro, são elementos e processos de grande importância para a inovação gráfica e contemporânea no design. Revelam uma dimensão, por norma, descartada e uma sensibilidade humana aliada ao digital, que pode ser enquadrada e explorada ao longo do processo criativo e crítico em design gráfico. Abrindo, de igual forma, a possibilidade para uma maior expansão estética que, pode contribuir para a evolução da disciplina de design gráfico, na era da Inteligência Artificial.

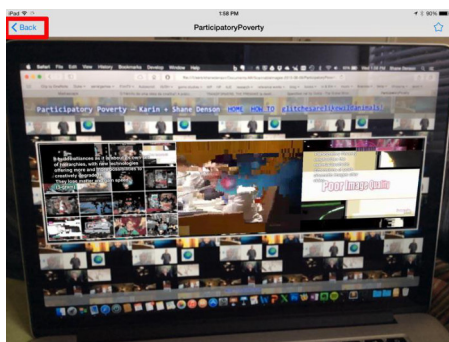


Fig. 41→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images



Fig. 42→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images

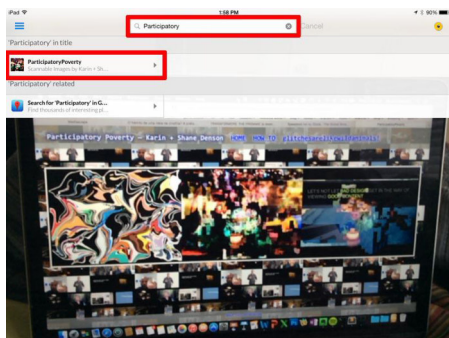


Fig. 43→ Denson, K., & Denson, S. (2016). *Participatory Poverty* [Captura de ecrã]. Scannable Images

Estas ferramentas criativas exploram entre si a maleabilidade presente nos meios digitais, promovendo colaborações coletivas que desafiam a estandardização da cultura visual contemporânea aliada à perfeição. Dando espaço, para que a imprevisibilidade possa existir e que possa ser vantajosa para o processo e objeto final. Afastando-se gradualmente das Imagens Polidas.

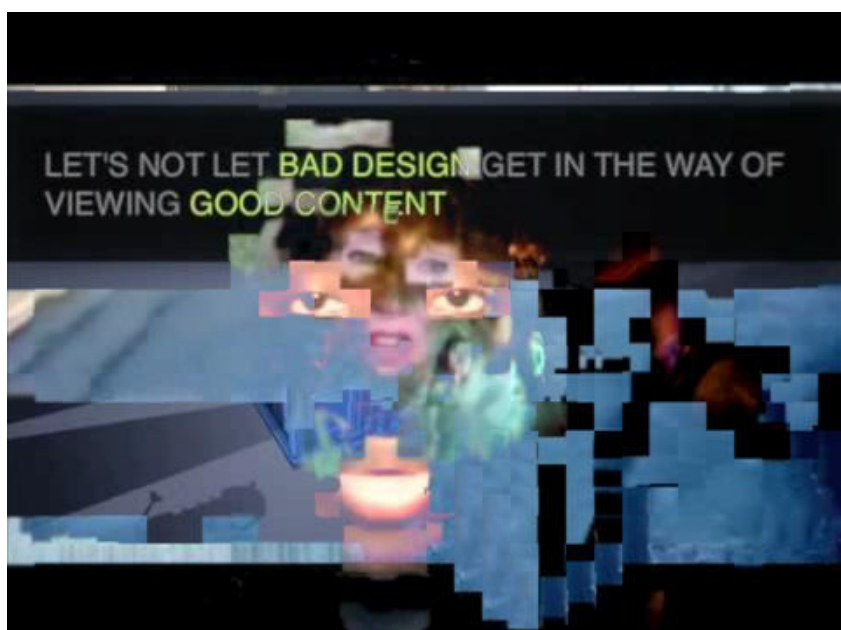


Fig. 44- Denson, K., & Denson, S. (2016).
Participatory Poverty [Captura de ecrã].
Scannable Images.



Fig. 45→ Denson, K., & Denson, S. (2016).
Participatory Poverty [Captura de ecrã].
Scannable Images.

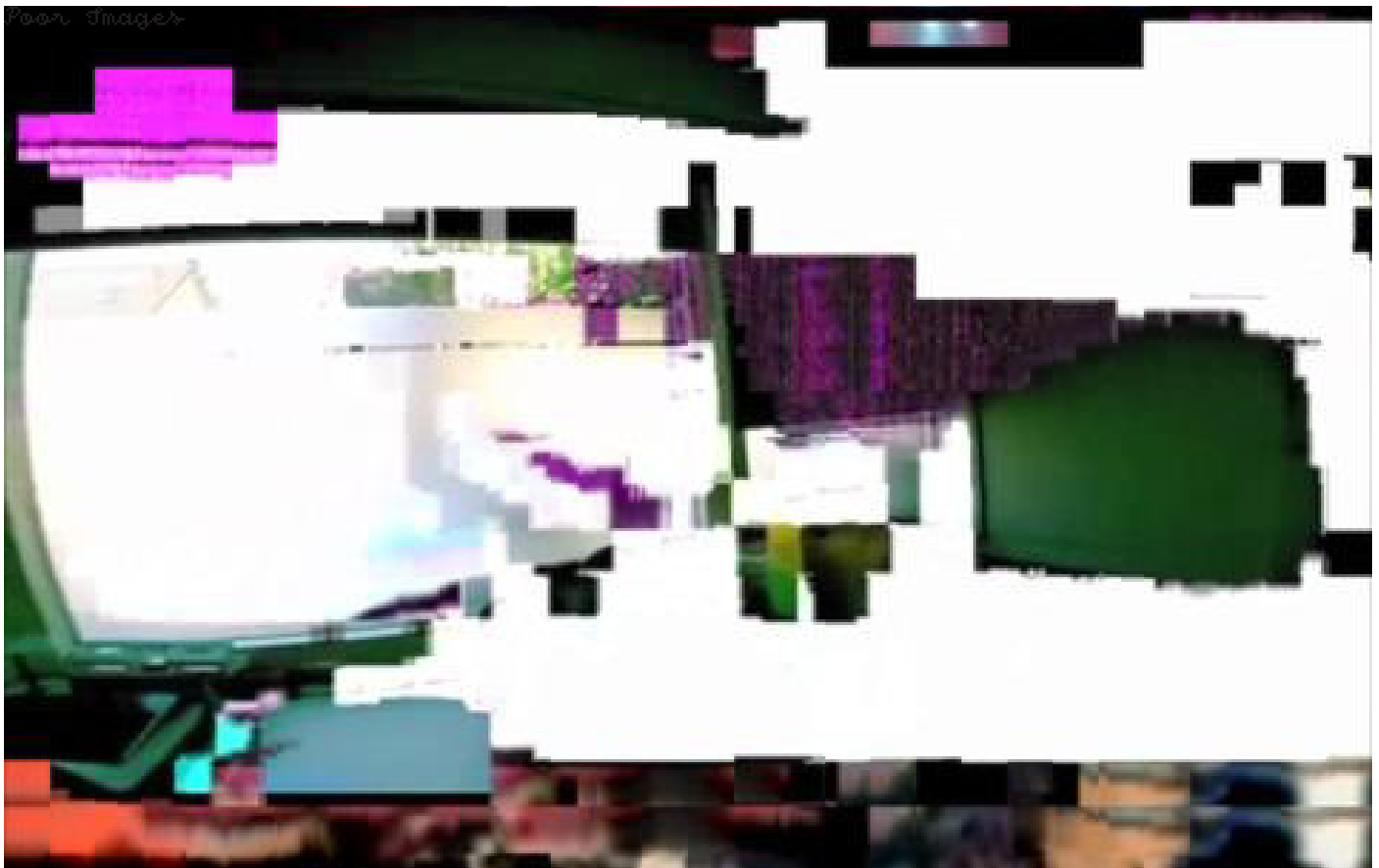


Fig. 46→ Denson, K., & Denson, S. (2016).
Participatory Poverty [Captura de ecrã].
Scannable Images

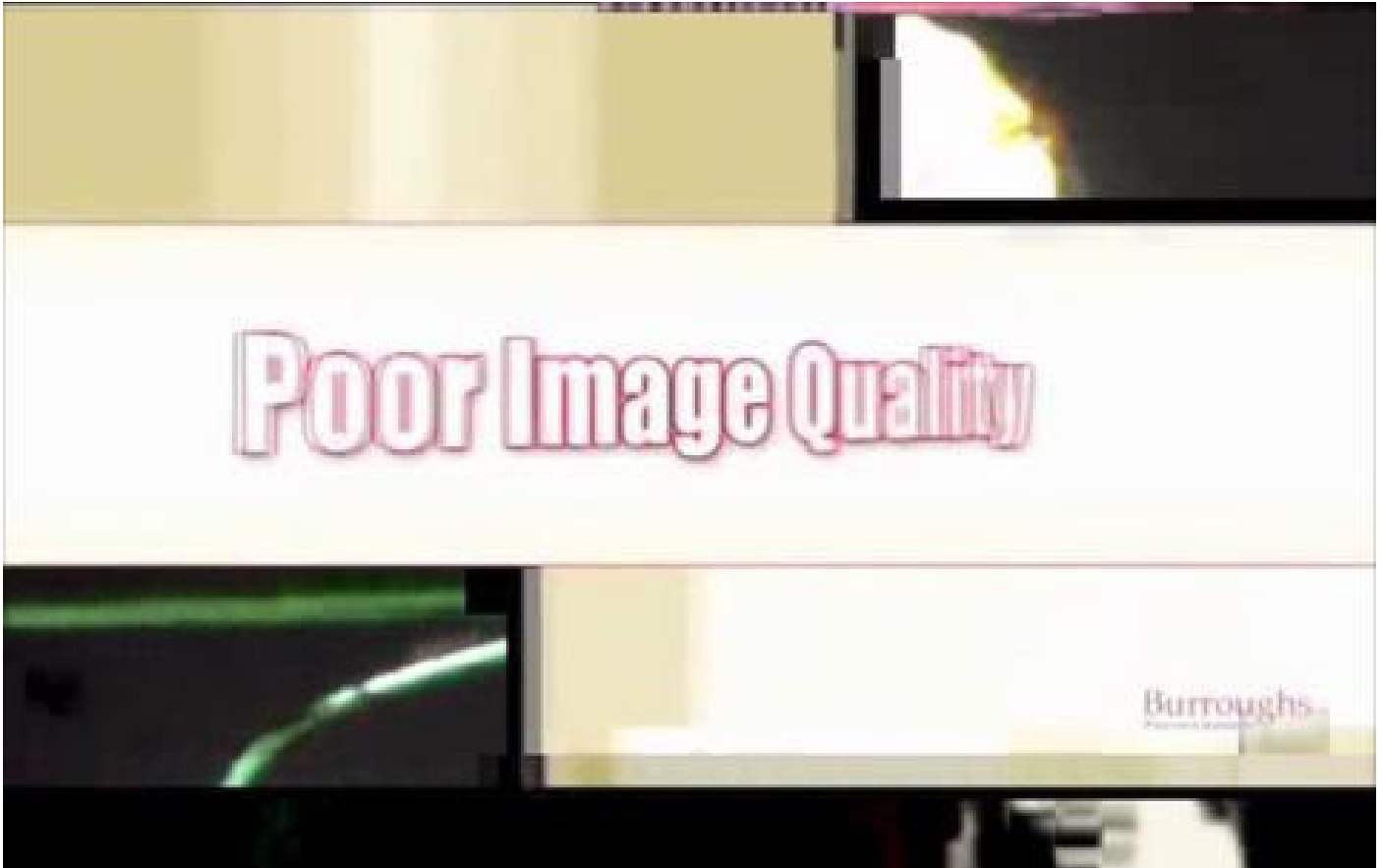


Fig. 47→ Denson, K., & Denson, S. (2016).
Participatory Poverty [Captura de ecrã].
Scannable Images.

Capítulo 4

O Erro como meio de intervenção



Neste capítulo, o erro será analisado como estratégia crítica e interventiva na cultura visual contemporânea, estabelecendo uma oposição entre as Imagens Polidas e as *Poor images*.

A democratização dos *smartphones* e o avanço tecnológico da Inteligência Artificial levaram à normalização de imagens altamente estilizadas e otimizadas. Estas imagens prolongam os ensinamentos de Hito Steyerl, mais propriamente nas *Rich Images*, reveladoras de um crescendo obsessivo pela perfeição visual através de métodos, tecnologias automáticas e processos de suavização.

O aumento de imagens e conteúdos de baixo valor crítico que circulam nas diferentes plataformas digitais alteram a percepção cognitiva do espectador “(...) how overindulgence in low-quality media contributes to cognitive fatigue and reduced acuteness of the mind.” (Yousef et al., 2025, p. 9) Provocando o reposicionamento do foco do processo criativo para o impacto imediato da imagem. Manovich defende e no seu livro *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, que a distinção entre a imagem criada por humanos ou por algoritmos tornou-se irrelevante, desde que tenha impacto emocional. Contudo, esta ideia favorece a multiplicação de imagens estereotipadas e standardizadas, uma vez que sistemas de IA operam com base na repetição e em dados já existentes.

Aqui, as *Poor Images* serão apresentadas como forma de resistência estética que valorizam a ambiguidade e a imperfeição, reafirmando a camada interpretativa. Estas qualidades, por norma processadas como falhas pela IA, são precisamente o que aumenta o interesse humano, no sentido em que a experiência estética humana, não determina falhas como defeitos que devem ser corrigidos. Pelo contrário, desperta interesse porque provoca um desafio cognitivo e perceptual. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p.102)

”Unlike in AI, where ambiguity might be a problem to solve, in aesthetics, ambiguity is a feature. An artwork’s aesthetic richness often lies in its resistance to a singular interpretation, remaining open to multiple readings.”(Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 103)

Ao longo do capítulo, a criatividade será discutida como um fenómeno humano, interligado com a emoção, o erro e a intencionalidade.

Embora a IA seja eficiente, não possui um mundo interior nem profundidade emocional, ocupando, assim, o lugar de ferramenta e não de agente criativo. Serão problematizadas a dinamização de réplicas estilísticas criadas com recurso à IA, bem como o plágio, frisando a importância de enquadramentos legais e éticos.

De seguida, a apropriação é apresentada como exercício de inovação, desde que seja trabalhada de forma ética e crítica, sendo feita a distinção de *borrowing* e plágio.

O capítulo encerra com uma defesa do valor humano nos processos criativos. Apesar de a IA poder agilizar esses processos, propõe-se a valorização da sensibilidade humana em conjugação com a estética Pós-Internet e os princípios do Romantismo, sublinhando o erro, a imperfeição e apropriação crítica como ferramentas fulcrais da prática artística e do design.

4.1. Imagens Polidas VS. Poor Images

Nos últimos anos, as imagens criadas a partir de *smartphones* têm-se tornado cada vez mais nítidas e com um grau elevado de definição. Entre 2013 e 2018, a qualidade das câmaras dos *smartphones* aumentou drasticamente, devido tanto ao aperfeiçoamento dos sensores de resolução como ao aumento de lentes presentes em cada câmara. Contudo, foi o uso de Inteligência Artificial que permitiu que as imagens produzidas por um *smartphone* alcançassem o nível de definição que hoje possuem. Até ao início da década de 2010, as imagens criadas com recurso à câmara de um telemóvel eram, por norma, de valor estético inferior comparadas com imagens produzidas por uma máquina fotográfica programada especificamente para esse efeito. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 36) Hoje em dia, esta diferença tornou-se quase impercetível.

As Imagens Polidas aqui propostas funcionam em contraste com o conceito criado por Steyerl. Tendo sido apresentado em 2009, *Poor Images* apresentam características de uma época. No texto, Steyerl menciona o termo *rich images*, mas este insere-se num contexto em que a IA generativa ainda não era um recurso acessível para a criação e edição de imagens.

Deste modo, propõe-se que as Imagens Polidas prolongam a lógica de obsessão pela alta definição, pela correção automática, pela suavização de defeitos, pelo HDR e por filtros criados com recurso à IA. As Imagens Polidas são, assim, imagens orientadas para uma hiperlegibilidade, produzidas e otimizadas por ferramentas de IA que fetichizam a alta definição, a estilização e um reduzido valor crítico, dando continuidade contemporânea ao conceito de *rich images*, agora com uma camada de massificação e automatização inerentes à IA.

A questão apresentada no capítulo *Who is an “Artist” in the AI Era?*, no livro *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, de Lev Manovich, sintetiza o que poderá ser explorado neste capítulo: “Is artmaking still meaningful or even necessary when AI can do it as well as we can, or better than us?” (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 36). Em seguida, Manovich responde que talvez a criatividade presente no comportamento humano pode ter atingido o seu potencial e evolução, podendo, assim, ser substituída por novas atividades. Apesar de não conseguirmos imaginar um mundo onde a criatividade deixa de ser necessária, tal cenário torna-se concebível quando o progresso da Inteligência Artificial continua a intensificar-se no campo da arte, da imagem e outros domínios culturais em que essa competência pode ser explorada. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, pp. 36-37)

Este pensamento é consolidado pela ideia de que é algo é considerado criativo quando é fora do comum ou quando o pensamento/lógica que sustenta a criação desse objeto é desconhecido. Assim, algo reconhecível e facilmente compreendido como não inovador é percebido como não criativo, e o contrário tende a ser visto como criativo. Tendo em conta esta lógica e de acordo com Manovich, o pensamento humano é analisado como um ato criativo devido à dificuldade em apreender as ligações cognitivas necessárias ao seu funcionamento, por contraste a Inteligência Artificial é apontada como algo não criativo, por ser composta por algoritmos e dados concebidos para serem compreendidos e examinados por humanos. Simplificando aquilo que pode ser descrito e processado de forma simples não é considerado criativo. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 47)

Mas, para criar algo fora do comum, neste caso “criativo”, é necessário cultivar um incentivo para a construção nesse âmbito. Se olharmos para o grupo de imagens que se insere na categoria de Imagens Polidas, podemos observar que estas são criadas para gerar maior envolvimento e entretenimento; não é relevante o contexto ou significado que transportam, desde que sejam significativas ao nosso olhar. “Similarly, a movie can be evaluated positively for the simple fact that it is engaging and entertaining by itself, without having us think about what the writer or director wanted to say.” (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 47)

Podemos encontrar uma profunda satisfação ao interagir com uma máquina cuja falta de alma nos permite infundir nela a nossa ideia de uma alma perfeita. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 53). Desta forma, interessa-nos mais o sentimento experienciado no primeiro encontro com a obra, seja ela criada com recurso à IA ou não. O processo criativo torna-se secundário desde que o espectador se sinta envolvido ao observar a obra. “(...) we stop worrying whether the creative process resulted from an algorithm or was human made, as long as we are emotionally engaged.” (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 47)

Ferramentas de Inteligência Artificial são programadas para criar imagens com base noutras imagens já presentes na Internet; deste modo, geram conteúdos que reproduzem de forma mais fidedigna aquilo que está mais presente e recorrente online. Logo, pedir a ferramentas de IA para gerar algo verdadeiramente único pode apresentar algumas complicações ou ser paradoxal. Manovich, no seu livro *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, descreve o seguinte:

“So how do these tools behave when you ask them to make something sufficiently unique – i.e., something nonexistent, rare, or unfamiliar to them? Based on my extensive use of the best AI image tools available during 2022-2024, I found that they react to such requests in one or both of these ways:

1) The quality of generated results becomes lower. Aesthetics are inferior, mistakes

appear, and the generated scene is not coherent.

2) The tool substitutes the content and aesthetics you want with more commonplace

alternatives. You get a coherent scene, figures and faces with correct anatomy, and interesting composition

- but the image is composed of more generic (cliché) elements.” (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 86)

As imagens geradas com recurso a IA, ou Imagens Polidas, apresentam elementos visuais e estéticos mais estereotipados e idealizados. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 88) Os valores visuais passam a existir dentro de parâmetros comuns.

(Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 86) Quando um sistema de IA é treinado para reconhecer os detalhes de uma imagem e não conclui essa mesma tarefa, é presumível que caracterize a imagem como desfocada; contudo, é precisamente nesse momento de dificuldade de percepção que o espectador é cativado:

“Often, an object captivates our interest precisely because it poses a perceptual or cognitive challenge, such as ambiguity or indeterminacy.” (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 102) Nesta conjuntura, perante as Imagens Polidas, abre-se uma lógica de resistência estética em que as *Poor Images* ganham força.

O progresso artístico é mais do que apenas tecnológico e requer um profundo reconhecimento da complexidade das emoções humanas; assim, as imagens geradas com recurso a IA podem ser consideradas insuficientes dentro desse contexto. (Gross, 2024, p. 67)

As imagens que suscitam sentimentos de incerteza e instabilidade interpretativa captam o olhar do espectador, enquanto, que para a IA, a ambiguidade deve ser resolvida. Na arte e na imagem, a importância de cada obra remete para a possibilidade de múltiplas interpretações. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 103)

A IA não contribui para a melhoria ou para o aumento da capacidade criativa humana. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 141) Contudo, amplia a produção e circulação de imagens. Para que a IA não ultrapasse o trabalho humano, torna-se necessário começar a trabalhar de forma mais restrita, com limitações

impostas pelo próprio objeto de estudo, em vez de privilegiar a multiplicidade de opções que uma obra poderá gerar. O objeto de estudo, em vez de privilegiar a multiplicidade de opções que uma obra poderá gerar. Será cada vez mais adequado operar dentro de um espaço limitado de conhecimento e aprofundar progressivamente esse conhecimento de forma a encontrar um objeto de trabalho totalmente singular. Começar por escolher um tema vasto e gradualmente descartar opções até ao ponto de exaustão, pode resultar num objeto verdadeiramente relevante. A IA é altamente vasta sobre os conhecimentos e ferramentas que integra, a melhor forma de combater a “inteligência super-humana” é manter um hiperfoco num tema específico. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 141)

Para o artista/designer, a preocupação de que a IA possa encontrar ou reter informações sobre o trabalho de cada um, deve ser constante e, para combater essa ansiedade, deve ser estimulada a procura contínua de novas informações e novos caminhos artísticos no próprio trabalho. Caminhar sempre na direção de algo totalmente singular deve ser a motivação dos artistas/designers atualmente: criar as próprias imagens sempre com a consciência de que poderão ser replicadas pela IA. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 141)

A introdução de ferramentas de Inteligência Artificial no processo criativo requer uma avaliação cuidadosa das suas implicações em parâmetros como autenticidade, profundidade emocional e integridade da expressão artística. Apesar de aparentarem oferecer um vasto leque de oportunidades para os meios de criação artística, é crucial que todos os envolvidos na produção artística participem na discussão crítica sobre o campo de imagens e obras de artes criadas com recurso à IA (Gross, 2024, p. 68)

4.2. O Problema da Criatividade

A criatividade é a capacidade de criar. Algo pode ser considerado criativo quando explora conceitos e pensamentos que resultam de um conjunto de etapas, conscientes ou não, que têm como objetivo apresentar um objeto ou ideia nova. O tema que será problematizado neste subcapítulo será a capacidade criativa presente na Inteligência Artificial e a forma como pode afetar a criatividade humana.

A IA é treinada para mimetizar vários estilos artísticos já existentes, ao receber exemplos e gerar variantes conforme padrões, tentando incluir algumas camadas adicionais de variações. Para o espectador algumas destas imagens criadas com recurso à IA podem parecer genuínas; contudo para o observador com maior literacia visual, torna-se perceptível que existem pequenos detalhes pouco humanos comparando com obras e imagens que servem de exemplo ao computador. Os algoritmos criados para a IA não geram novos estilos de música, pintura ou outro tipo de arte que sejam inteiramente originais; em vez disso, é possível encontrar instâncias do que pode ser designado como maneirismos computacionais. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 10)

Visões conservadoras da arte/imagem consideram que a maestria técnica é o critério supremo para “arte verdadeira” e algumas perspectivas ainda não reconhecem como arte a que pode não exigir habilidade/capacidade técnica. Contudo, habilidade técnica é também conhecimento processual e IA é desenhada para lidar e operar precisamente com este tipo de conhecimento. (Manovich, L., & Arielli, E., 2024, p. 11) Isto leva-nos à questão: se a Inteligência Artificial explora conhecimento processual e cria, com base em outras obras, imagens e outros tipos de objetos artísticos, como poderá ser o futuro das imagens criadas a partir desta ferramenta? Será a criatividade humana ainda necessária?

Atualmente, a percepção artística é condicionada pela velocidade de consumo derivada da quantidade de estímulos cognitivos de vários tipos. Como resultado, tornou-se cada vez mais difícil distinguir entre produtos de cultura consumíveis e obras de arte. Este pensamento deriva da transformação que a arte ultrapassa quando se torna uma mercadoria, adotando um ideal de beleza inerente à publicidade. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 68) A ideia de que a criação humana pode ser ultrapassada pela Inteligência Artificial é eticamente questionável. Uma obra de arte ou imagem deve surgir da reflexão e provocar um sentimento de profundo conhecimento da nossa humanidade. Replicar obras e imagens não é suficiente



Fig. 48→ Desconhecido (2025). The 'distracted boyfriend' meme turned Studio Ghibli by OpenAI. [Imagem]. Forbes



Fig. 49→ @MDurbar. (2025). Iconic movie scenes, Studio Ghibli style. This is so much fun! [Imagem]. X.



Fig. 50→ @GrantSlatton.(2025). tremendous alpha right now in sending your wife photos of yall converted to studio ghibli anime [Captura de ecrã]. X.

para se caracterizar como arte. A Inteligência Artificial, ao reproduzir desenhos e imagens com o estilo do *Studio Ghibli*, não só comete um ato de plágio como também questiona a humanidade presente no estilo de ilustração criado por Hayao Miyazaki e a sua equipa. Este estilo é definido pela disciplina, tentativa e erro, experiências e um profundo estado emocional do artista. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 69)

A criação de imagens e arte não se define por ser meramente uma capacidade ou habilidade técnica inerente ao artista; é, antes, uma escolha que tem origem num impulso individual de criação. Criar envolve uma série de mecanismos complexos que se baseiam em escolhas e opções que podem aparentar uma necessidade de liberdade de escolha e livre-arbítrio, mas que representam um conjunto de processos que transcendem a mera expressão. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 69)

Soluções criativas são fruto de análise de problemas, de observação e de compreensão das relações entre os diferentes parâmetros envolvidos. “creativity is not limited to a recombination of pre-existing ideas but involves the generation of thoughts within the human mind”.(Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 69).

O conceito de arte deve abranger experiências estéticas e efeitos sensíveis que podem ser provocados no espectador. A vontade humana e a sensibilidade subjetiva que orientam os processos de criação não devem ser anuladas, tal como a intencionalidade. A IA é capaz de reproduzir caminhos processuais da criatividade com o uso de algoritmos; contudo, apresentam uma falta de consciência, um mundo interior e emoção. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 71) Os resultados produzidos pela Inteligência Artificial podem ser impressionantes, apesar de não replicarem a profundidade da criatividade humana.

Tradicionalmente o que pode ser considerado singular é, por norma, descrito como a capacidade dos autores em criar e expressar ideias únicas. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 80) As imagens que a Inteligência Artificial gera são resultados de análise, interpretação e combinação de informações presentes no algoritmo com o qual foi treinada para operar. As imagens criadas com este recurso são produto do conhecimento e da criatividade humana que foi transmitida para o computador.

“Although AI is capable of generating unique works that are technically ‘new,’ the origin of these creations has always been the result of feeding existing information into the AI.” (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 80)

A IA é uma ferramenta e não o artista. O ato de criação é

exclusivamente humano, porque deriva de um impulso e de uma intencionalidade, apesar de os algoritmos serem programados na tentativa de replicar a mente humana. Outro ponto que define a capacidade de criação artística humana deve-se à finitude temporal da nossa existência, às imperfeições, aos erros constantes e às fragilidades; por estas razões, a capacidade humana é fulcral para a inovação. A arte tem beneficiado com a evolução tecnológica, e com cada novo avanço, os produtores de arte e autores são convidados a adotar e aprender novas técnicas e disciplina. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 81) O uso de IA na criação de objetos artísticos pode agilizar o desenvolvimento de projetos e facilitar a procura de referências e modelos de criação. Contudo, uma imagem, vídeo ou composição musical gerados por Inteligência Artificial não devem ser considerados trabalhos artísticos, independentemente da sua qualidade técnica e visual. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 82)

Um aspeto que acontece diretamente do ato de observar um produto criado com recurso a Inteligência Artificial como um objeto artístico é a proliferação de réplicas ou trabalhos não originais que imitam e replicam estilos autorais de outros artistas. É possível perceber o impacto desta tecnologia sobre o público em geral sem a devida preocupação com a forma como estes processos podem afetar o valor do trabalho artístico; em contraste, já se observam algumas tentativas judiciais de controlo sobre este problema. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 82)

Um exemplo é a regulação do uso de IA na União Europeia, que constitui a primeira legislação específica sobre Inteligência Artificial, o *EU AI Act: first regulation on artificial intelligence*, de 2021, que visa proteger os cidadãos da União Europeia contra os riscos da Inteligência Artificial, dividindo-os em quatro níveis de risco:

Unacceptable risk (risco inaceitável): manipulação cognitiva ou comportamental de pessoas ou grupos vulneráveis; por exemplo, brinquedos ativados por voz que incentivam comportamentos perigosos em crianças, sistemas de pontuação social, identificação biométrica e categorização de pessoas, sistemas de identificação biométrica remota e em tempo real;

High Risk (risco alto): sistemas de IA utilizados em produtos abrangidos pela legislação da UE em matéria de segurança dos produtos ou inseridos em áreas específicas, que devem ser registados numa base de dados da UE;

Transparency requirements (requisitos de transparência):

a IA generativa, como o ChatGPT, não será classificada como de alto risco, mas terá de cumprir requisitos de transparência e a legislação da UE em matéria de direitos de autor;

Encouraging AI innovation and start-ups in Europe

(Incentivar a inovação e as start-ups no domínio da IA na Europa): a lei visa apoiar a inovação em IA e as startups na Europa, permitindo que empresas desenvolvam e testem modelos de IA de uso geral antes do lançamento público. (European Parliament, 2025)

Para um debate onde a ética assume um papel mais central, é necessário enquadrar a problematização de plágio de estilo e transparência das imagens. Os resultados finais produzidos por IA não devem ser considerados como trabalhos artísticos, deverão ser analisadas como propostas, *drafts* e etapas preliminares de projeto. A premissa da arte resume-se como forma de conhecimento, emoção e profundidade intelectual, e não apenas capacidade técnica. Um objeto artístico é singular, original, pessoal e único, carrega a intenção do artista e configuração criativa, e oferece ainda uma visão própria do mundo e da forma como o artista e o experiencia. O ato de criação assenta na condição comunicativa e na intenção estética. (Cota Rivera & González Correa, 2025, p. 83) A IA pode ser usada como uma ferramenta digital, mas não deve ser considerada como criativa. O trabalho artístico deve ser avaliado como uma forma de conhecimento que transporta informações psicológicas, emocionais e experiências que constroem a visão do autor, contextualizadas conforme decisões criativas.

Poderá ser relevante propor uma reconsideração do papel da criatividade humana na arte, enfatizando a originalidade e o valor irresponsável que amplifica o significado dos elementos que participam na criação de uma obra e que atuam como componentes importantes na história da humanidade. Geradores de imagens com recurso a IA podem ser um medium para o trabalho artístico. Com a ressalva de que a informação com que foram treinados não deve assentar em trabalho artístico não remunerado.

Se direcionarmos o objetivo das ferramentas de criação de imagens com recurso a IA para aumentar a capacidade de criatividade humana, em vez de a substituir, poderemos explorar esta nova tecnologia sem explorar o trabalho de artista que, sem consentimento ou compensação monetária, descobre que o seu trabalho está a ser utilizado sem regras e sem permissão. (Jiang et al., 2023, p. 372)

O trabalho da artista Anna Ridler serve como bom exemplo do uso da Inteligência Artificial como ferramenta. A artista criou uma peça com o nome *Mosaic Virus* em 2019, na qual fotografou cerca 10.000 tulipas e posteriormente treinou um gerador de inteligência artificial de imagens com as informações recolhidas ao longo do processo, resultando num vídeo em que a aparência da tulipa é controlada pelo valor da moeda *bitcoin*:

(...) “becoming more striped as the price of bitcoin goes up—it was these same coveted stripes that once triggered tulipomania...a 17th-century phenomenon which saw the price of tulip bulbs rise and crash...It is often held up as one of the first recorded instances of a speculative bubble”. (Boddington, 2019)



Fig. 51→ Ridler, A. (2019). *Myriad (Tulips)*. [Imagem]. Its Nice That.

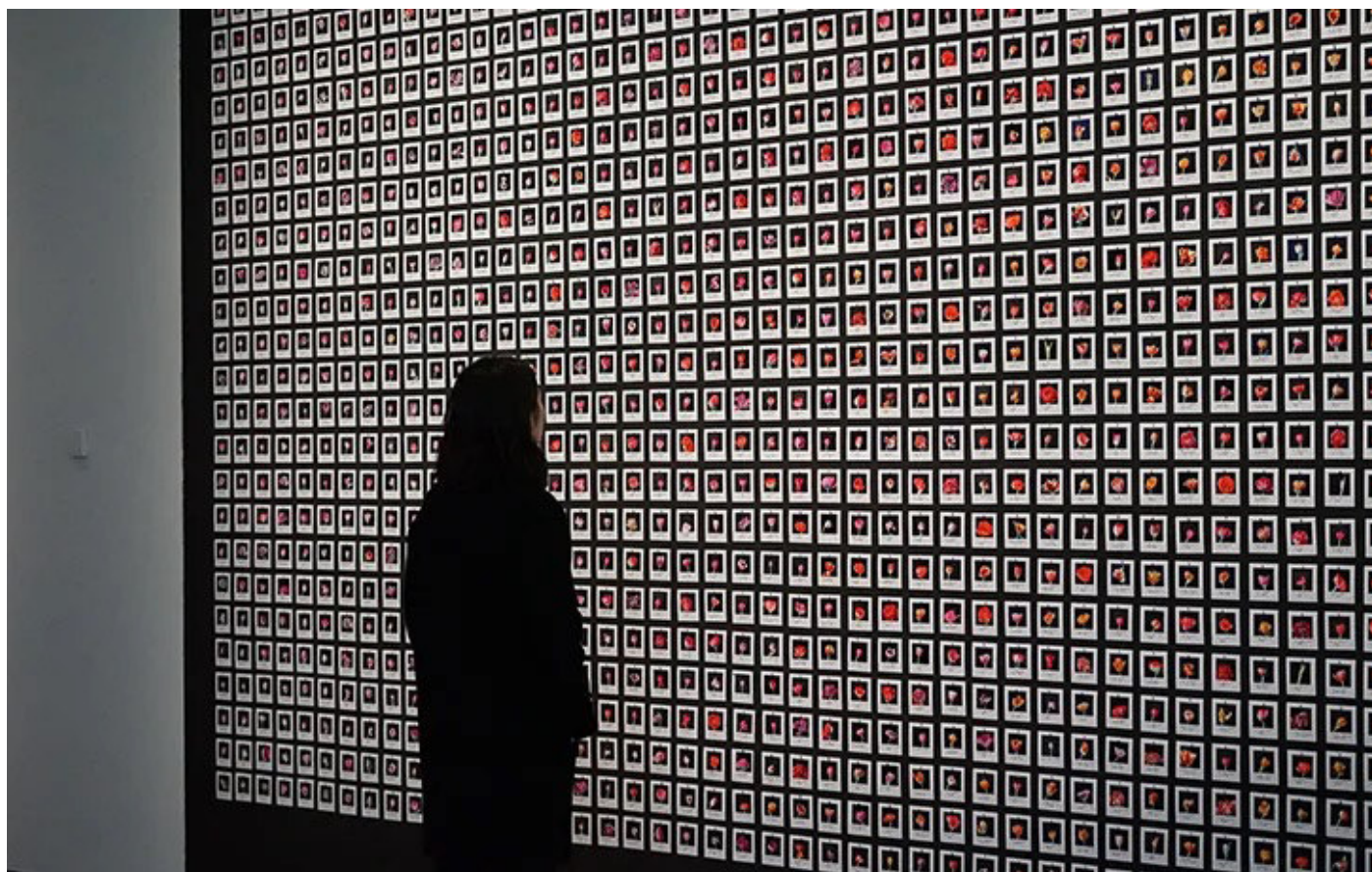


Fig. 52→Ridler, A. (2019). *Myriad (Tulips)*.
[Imagem]. Its Nice That.

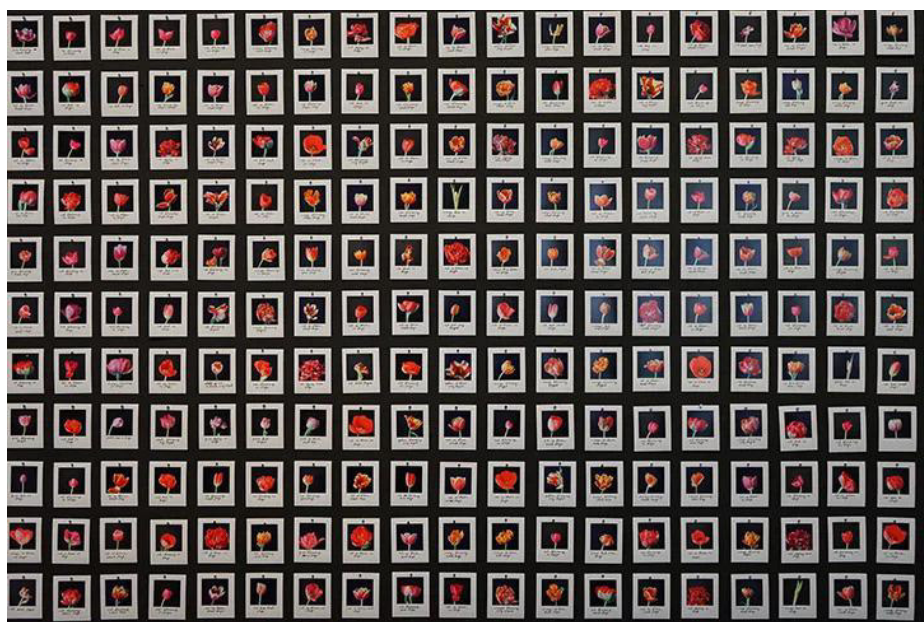


Fig. 53→ Ridler, A. (2019). *Myriad (Tulips)*.
[Imagem]. Its Nice That.

4.3 .A importância da apropriação no ato de criação

A apropriação serve como motor de inovação. Desde Duchamp e Warhol, a apropriação é uma estratégia de releer objetos/imagens existentes e criar novos sentidos, e não como via despreocupada de trabalho e pensamento. Usos corretos e éticos de apropriação oferecem novas perspectivas e produzem obras criativas e originais, e não simples réplicas vagas sem objetivo conceptual. Objetos não artísticos/imagens podem tornar-se objetos artísticos por vias de atos criativos de apropriação que estabelecem um novo papel cultural.

A apropriação deve ter em conta a história e contexto cultural em que a obra/imagem se insere e não descurar a conjuntura que transporta. Ao não evidenciar o cuidado na utilização dos objetos/imagens, o autor pode encontrar-se com uma questão ética que dificulta a apreciação da obra/imagem e demonstra descuido e falta de empatia relativamente ao objeto que explora. Esta apropriação ética estende-se de igual forma, à utilização de Imagens Polidas e *Poor Images*.

Neste subcapítulo, será apresentada a questão diferenciadora entre apropriação ética e exploração.

A apropriação legítima e ética implica recolocar ou transpor diferentes objetos/imagens para novos contextos, de forma a produzir conteúdo crítico e inovador, e não uma réplica ou cópia do objeto anteriormente apreendido. Nos últimos anos, os diferentes conceitos de *borrowing* (empréstimo): adotar, assimilar algo, transformar em aquisição própria; apropriação, entendida como o empréstimo de uma parte ou a totalidade do trabalho de outra pessoa, mas com a expressão de novo conteúdo, conceito, ideia através do componente aplicado, e plágio, que assume várias manifestações mas é sempre uma violação ética associada à apresentação de uma parte ou da totalidade do trabalho de outra pessoa como sendo próprio. (Borysova, 2023, p. 91)

O processo de apropriação técnica para trabalhar com materiais, composição e cor é característica do desenvolvimento natural da cultura visual, que se baseia em vertentes comuns para a realização de projetos. No momento em que se concretizam os primeiros exercícios analíticos sobre a composição, a escolha cromática, o tema da imagem e a técnica, estes tornam-se, por norma, o foco central do processo de aprendizagem e de trabalho, que não se baseia na simples reprodução mecânica da obra ou numa cópia. (Borysova, 2023, p. 93)

Apropriar certos materiais, cores ou composição pode adquirir características dominantes em determinados momentos históricos; isto deve-se a mudanças sociais profundas como,

a globalização e avanços tecnológicos, que colocam diferentes culturas e agentes culturais em contacto direto. Como consequência, a criatividade deixa de ser apenas individual para se manifestar também na troca de novas linguagens visuais entre autores, resultante de uma partilha mútua.

“Borrowing in the form of appropriating techniques of working with materials, colour, composition can acquire a pronounced avalanche-like character, which is often caused, for example, by significant societal changes, and as a result, manifests itself in the mutual influence of creativity of representatives of different cultures.”
(Borysova, 2023, p. 93)

Um ramo proveniente desta troca de conhecimentos mútuos, e consequência de uma mudança social generalizada na formulação das artes visuais desde a consolidação da Internet, são as *Poor Images*, que funcionam como exemplo de apropriação, uma vez que resultam de processos criativos e técnicos coletivos que exaltam e contribuem para a continuação de análises e criação de novos contextos para cada imagem, sem descurar o potencial originário. Jean Baudrillard enfatizou que, na cultura contemporânea, nada poderia ser verdadeiramente original e que apenas réplicas, no sentido de simulacros, poderiam sobreviver. (Borysova, 2023, p. 94)

Ao enaltecer as *Poor Images*, usando a apropriação como alavanca, não deve ser abandonada a ideia de que estas imagens também vivem da contribuição de um pensamento criativo posterior ao seu desenvolvimento, tal como as Imagens Polidas, que utilizam algoritmos desenvolvidos a partir de métodos criativos humanos; ambos os conjuntos dependem de outros criadores.

No campo do Design Gráfico, a apropriação de imagens ao longo do processo criativo exige atenção. Para que a imagem original seja usada apenas como inspiração, deve ser editada de acordo com determinadas características estéticas e formais, como composição, cor, *layout*, escala, proporções etc., de modo a que o resultado obtido seja original e significativamente diferente. (Borysova, 2023, p. 95)

Como forma de incentivar a procura de novos tratamentos de edição de imagem e composições gráficas, poderá ser pertinente apropriar imagens e explorá-las através de uma lente estética interligada ao conceito de *Poor Images*. Deste modo, a procura de distanciamento imagético face aos objetos originais tornar-se-ia um momento intrínseco no projeto conceptual, utilizando métricas características de um conjunto de imagens, por norma,

pouco apreciadas, podendo talvez abrir espaço a um debate coletivo sobre a imagem explorada.

A definição de apropriação, *borrowing* e plágio é naturalmente condicionada pelas qualidades empíricas que transportam, sendo consequentemente separadas por barreiras muito subtis, passíveis de alteração. Ainda assim, permanece influente a atitude positiva em relação ao processo de incorporar atributos de outros objetos artísticos no projeto de cada um. Apropriar resulta de um processo de troca mútua de conhecimentos, embora também perpetue a comercialização da criatividade. (Borysova, 2023, p. 96)

A comercialização da criatividade encontra-se presente em plataformas de Inteligência Artificial, que recorrendo ao plágio contribuem para a alienação do autor.

No entanto, a escolha de se abster da exploração visual, ignorando o que já existe e evitando a avaliação do trabalho de outros autores, não pode ser considerada uma solução para o plágio. A tentativa de escapar à análise dos objetos já criados, como forma do autor não ser influenciado com o trabalho de outro, abre caminho para a falta de conhecimento geral sobre imagens e uma fraca noção estética contemporânea. A habilidade de reconhecer distinções únicas e qualidades estéticas no trabalho de outra pessoa é uma ferramenta para o pensamento criativo e contribuição para um caminho que se afasta do plágio. (Borysova, 2023, p. 96)

Um ponto importante a compreender nesta etapa é a influência que a conjuntura individual do autor exerce na criação de objetos artísticos. O contexto sociocultural, idade, género, personalidade, etc.; influencia o método e criatividade do ato de criação. A apropriação serve como motor intelectual da era Pós-Internet. Num momento em que nada é original no aspecto formal, a apropriação assume o lugar de experimentação analisando e contribuindo para a evolução imagética tanto individual como coletiva, atribuindo sempre valor essencial à obra original apropriada. De outra forma, as *Poor Images* são fruto de técnicas de apropriação que desempenham o papel de exploração formal sem constrangimentos, utilizando como ferramenta a criatividade e valor conceptual/sentimental, valorizando formalmente o processo presente por detrás de cada imagem.

A Inteligência Artificial continua a evoluir como ferramenta de apoio de várias etapas cruciais ao longo do processo criativo, como, por exemplo: assistentes de design inteligentes; design personalizado e adaptável; integração da

IA na realidade aumentada e virtual; *feedback* e interação em tempo real, bem como funcionar como forma de democratização do design, as plataformas estão a expandir o acesso a ferramentas de design de nível profissional para não especialistas. (Dedijer et al., 2025, pp. 11-12)

A integração de Inteligência Artificial no design gráfico pode ser um marco de transformação importante nesta área; contudo, quanto mais a IA estiver integrada no processo criativo e produção, mais importante se torna reconhecer os problemas que pode trazer para o design gráfico. Preocupações como a homogeneização e standardização do design e das imagens, a redução criativa autónoma, a perda de empregos, os algoritmos enviesados e ameaças à propriedade intelectual humana são pontos que exigem reflexão crítica e responsabilidade. Autores e designers devem assegurar que a IA complementa o que for necessário e não substitui o valor humano do trabalho criativo, que preserva a profundidade emocional, as nuances culturais e a originalidade. (Dedijer et al., 2025, p. 12)

O valor humano deve ser ressaltado com enorme importância na era da Pós-Internet e no processo criativo e de criação. Talvez seja necessário resgatar ou apropriar conceitos ou pensamento oriundos de outras épocas, para um melhor entendimento e concretização da continuidade dos valores humanos e sentimentais enquanto força vital de objetos artísticos e imagens.

O Romantismo destaca-se pela valorização da subjetividade como motor criativo. Propõe-se, assim, a articulação entre a era Romântica e a era Pós-Internet, com o objetivo de analisar a imagem contemporânea enquanto resultado de uma dupla abordagem: uma apropriação analítica e uma estética das *Poor Images*, em diálogo com os princípios românticos.

Capítulo 5

A Imagem na era Pós-Internet Romântica



Este capítulo analisa a estética da Pós-Internet, como resultado da banalização da Internet, onde a autoria se torna ambígua, a imagem reproduzível e o original perde força. A definição da Pós-Internet como um período que não representa um “depois”, mas um processo contínuo, marcado pela circulação rápida de imagens e o desvanecimento das fronteiras entre o autor e o espectador.

A estética da Pós-Internet rejeita a fetichização da alta definição e abraça o erro, o *glitch*, o *noise* e as *Poor Images* como elementos críticos que evidenciam as falhas do sistema digital e conservam momentos de espontaneidade digital no processo criativo. Estas imagens, neste capítulo, serão apresentadas como meios de subversão à standardização visual, ao consumo rápido e neutralidade estética promovida pelas plataformas digitais.

O capítulo introduz o conceito Pós-Internet Romântica que conjuga o pensamento crítico e irônico da Pós-Internet com os princípios do Romantismo: subjetividade, nostalgia, mistério, ironia e superioridade do processo criativo face ao resultado.

Como o Romantismo surge em resposta à racionalidade Iluminista, e a Pós-Internet como resposta à banalização da Internet, a Pós-Internet Romântica surge como resposta ao algoritmo, à hiper-realidade, alta definição e automatização da imagem, propondo uma estética da imperfeição e experiência tanto individual como coletiva.

Concluindo com a subversão da imagem que é apresentada como um ato político e estético. Usando uma vez mais as *Poor Images* como exemplo que devolve e instiga um papel crítico e participativo no espectador. Apesar de estas poderem ser aproveitadas pelo capitalismo digital presente nas plataformas digitais, continuam a manter um papel pedagógico e emancipador, afirmando-se como a base principal para um pensamento de resistência estética e como base conceptual e igualmente estética do conceito Pós-Internet Romântica.

5.1 .A estética da Pós-Internet

Para uma diferenciação entre Pós-Digital e Pós-Internet é essencial a compreensão dos dois diferentes termos e a sua evolução: enquanto o termo Pós-Digital começou por imaginar um pensamento crítico que originava na tentativa de subversão do uso da tecnologia, a Pós-Internet representa atos informados em estruturas delimitadas de um meio de comunicação. (Klein, 2021, p. 32)

Ao longo dos últimos anos a definição de cada período foi cada vez mais ténue pelas suas semelhanças. Atualmente ambos os termos podem ser considerados como tentativas de observar o presente através das seguintes hipóteses: ambos os conceitos marcam um momento após a introdução de interfaces (até então eram necessários conhecimentos especializados em informática para a interação com os mesmos). A Internet tornou-se uma necessidade atual mundialmente; ambos os conceitos assumem a Internet como um local cultural, onde a democratização do uso desta ferramenta e a liberdade de se conectar com diferentes utilizadores tornou-se numa das maiores promessas dos primórdios da Internet. Contudo, atualmente é altamente comercializada e monopolizada por grandes plataformas. E por último, objetos artísticos que se referem a termos como Pós-Digital e Pós-Internet examinam a digitalização das suas interdependências e efeitos socioculturais enquanto se mantêm cientes das estruturas de poder que existem na Internet. (Klein, 2021, p. 32)

Apesar da diferenciação entre os dois termos, neste capítulo será apresentado a definição de Pós-Internet, pela importância conceptual e alinhamento teórico.

Apresentado pela primeira vez em 2008, pela artista plástica Marisa Olson numa entrevista online para *We Make Money Not Art*, onde a mesma define o termo como toda a arte que pode ser influenciada de alguma forma pela Internet e os meios digitais, em vez de manter a Internet estritamente confinada somente aos computadores ou outros meios tecnológicos. (Olson, n.d., p. 2)

Apesar de ter sido apresentado em 2008, só cinco anos mais tarde é que a mesma apresenta uma definição concreta sobre o conceito em *Postinternet-Art After The Internet*. Neste artigo Olson com ajuda de outros teóricos completa a sua definição. No início do texto, referencia Louis Douglas e o seu ensaio *Within Post-Internet* (2011), Gene McHugh e o blog *Post Internet* (2009-2010), mais tarde publicado em livro e Artie Vierkant com o artigo *The Image Object Post-Internet* (2010). Demonstrando assim a noção que uma definição explícita pode ser



Fig. 54→ Olson, M. (2005). *Marisa's American Idol Audition Training Blog* [Captura de ecrã]. Rhizome.



Fig. 55→ Olson, M. (2005). *Marisa's American Idol Audition Training Blog* [Captura de ecrã]. Rhizome.

comprometedora, sendo que não existe nenhum acontecimento ou ponto de viragem para que este conceito pudesse ser representado temporalmente. (Olson, n.d., p. 3)

Post-Internet ou Pós-Internet, refere-se ao momento, à qualidade e essência que ultrapassa os novos media, agrupa e transporta o espírito crítico e as propriedades fundamentais da Internet, de tal forma que transcende a própria Internet. (Olson, n.d., pp. 2-3) É uma condição e não um depois da Internet, que se vê sujeita à condição da banalidade. Gene McHugh no seu blogue *Post Internet*, descreve esta mudança como, “The Internet of course, was not over. That wasn’t the point. Rather, let’s say this: what we mean when we say “Internet” changed and “post Internet” served as shorthand for this change.” (McHugh, 2011, p. 5) Com o aumento do uso das redes sociais, *networking* e a profissionalização de *web design*, a Internet passou de ser um espaço onde só alguns grupos de especialistas poderiam pertencer, para o *mainstream*. Outra razão, é a desilusão na promessa falhada da Internet, de tornar a existência individual mais fácil (McHugh, 2011, p. 12). A Internet passou de ser uma forma de escapismo para uma realidade do qual tentamos fugir. (McHugh, 2011, p. 12) Deste modo, “postinternet situation as one in which ‘the internet is less a novelty and more a banality,’ a presence that is now a given; a generally less phenomenal phenomenon.” (Olson, n.d., p. 3)

Artie Vierkant em *The Image Object Post-Internet*, descreve a Pós-Internet como:

“a result of the contemporary moment: inherently informed by ubiquitous authorship, the development of attention as currency, the collapse of physical space in networked culture, and the infinite reproducibility and mutability of digital materials.” (Vierkant, 2010, p. 3)

Esta definição sintetizadora demonstra a natureza crítica e consciente da era Pós-Internet.

A democratização da imagem e ferramentas de produção, levou à concretização de novos signos e a destruição de outros, com a ajuda constante das novas tecnologias que fazem a imagem evoluir para parâmetros cada vez mais hiper-reais. O que a Pós-Internet defende o abandono da fetichização da alta definição e consequentemente a exaltação da imperfeição tecnológica. (Vierkant, 2010, p. 7)

Com a Internet e consequente a Pós-Internet, a autoria de cada imagem tornou-se ambígua, cada imagem pode ser apresentada de forma totalmente diferente do seu original e sem o referenciar. Após a Internet não existe “original”.

(Vierkant, 2010, 5) Mesmo que seja possível rastrear uma imagem até ao seu original, não poderá ser possível avaliar o original com uma maior importância técnica ou simbólica do que a sua cópia. A cópia ao ser apresentada dentro de outro contexto e espaço temporal passa a representar algo próprio que talvez o seu original, não era capaz de o fazer. Estas condições da Pós-Internet desafiam as noções de cópia e original e celebram o espectador, a relação passa a ser espetador-autor, que por necessidade tem que categorizar todas as ideias de um processo de trabalho como um trabalho em constante processo, que pode ser continuado por qualquer um dos espectadores. (Vierkant, 2010, p. 7)

Um dos pontos mais importantes e progressistas da era Pós-Internet é o anonimato deliberado dos produtores de imagens, que decidem não distribuir informações sobre a identidade e produzem/partilham imagens ou objetos culturais, que não estão destinados a ser propostas artísticas e que não se identificam com o rótulo de artista. (Vierkant, 2010, p. 7) Estas imagens também fazem parte de uma cultura imagética contemporânea, pois estas são capazes de ilustrar, descrever e teorizar sobre elas próprias apesar de o fazerem em termos específicos. Como Marisa Olson, escreve no seu artigo “postinternet encapsulates an image philosophy. If we want to split hairs about it, we could call it a post-ekphrastic image philosophy”. (Olson, n.d., p. 62) Interessa-nos então compreender como estas definições se traduzem numa estética da imagem na era Pós-Internet.

A estética da Pós-Internet é possível ser definida pelo aumento do uso da imagem de forma artística como resposta do aumento do uso da imagem como meio de comunicação. Isto deve-se à construção de uma nova relação entre imagens online e conteúdos digitais e espectadores. Estas imagens por norma eram criadas digitalmente e explorando temas relacionados com o absurdo da Internet. Os artistas deste movimento trabalham colaborativamente tentando explorar os problemas que a Internet poderá criar aos seus utilizadores. Existe quase uma natureza satírica e crítica nos objetos artísticos criados durante este pequeno período. (Gat, 2023)

A estética Pós-Internet, baseia-se em características muito comuns a obras provenientes de movimentos de *New Media*, sendo naturalmente o computador uma das ferramentas mais importantes nesse contexto. Uns dos aspectos importantes desta estética é a aceitação de *glitches*, *noise* e erros cometidos em conjunto com o computador. Esta escolha deve-se à necessidade

de manter os vestígios digitais mantidos por escolhas humanas, de forma a relembrar o espectador que este continua a observar uma obra artística criada por um autor. Por trás de cada imagem existe pensamento conceptual e humano, algo que pode ser esquecido com o uso contínuo da Internet e redes sociais. A estética das *Poor Images*, surgem dentro deste período artístico, como filosofia imagética e produto artístico de um pensamento teórico sobre os problemas iniciais da Internet. De outro modo, a Pós-Internet, é um movimento de arte do século XXI, focado nas criações influenciadas pela Internet e o seu impacto tanto na estética, na cultura e na sociedade. A arte da Pós-Internet reflete interinamente como a Internet afetou a arte. Ao contrário do Pós-Modernismo, que foi uma resposta direta ao Modernismo, a Pós-Internet não se refere a um período “depois” da Internet, mas a uma época que se foca em torno da Internet. (Avant Arte, 2026)

Este período pode reforçar de forma crítica os problemas que a Internet mais do que nunca coloca. A Pós-Internet utiliza ferramentas tecnológicas como meio de comunicação mais usual, e dá uso aos erros e falhas de sistemas operativos explorando momentos como *glitches* e elementos intuitivos e sensíveis ao ser humano dando significado a conceitos tecnológicos.

A Pós-Internet pode também ser apresentada como pensamento crítico e irónico e como uma condição generalizada da cultura visual não como somente com uma estética. No artigo *Post-digital, Post-internet: Propositions for Art Education in the Context of Digital Cultures* de Kristin Klein, a mesma descreve:

“Post-Internet sensibilities transcend conceptual-discursive descriptions and thus can contribute to a multidimensional understanding of digitization. Consequently, artworks reflecting digital cultures enable other ways of imagining or dealing with digitization.(...) Likewise, the term aesthetic as I use it in this text is not restricted to the narrower meaning of sensory perception, but also refers to societal and cultural conditions.” (Klein, 2021, pp. 32-34)

Logo a estética Pós-Internet torna-se relevante no meio de comunicação e nas problemáticas que explora. A ideia romântica, corresponde ao período Romântico artístico, aos pensamentos que derivam dessa época e a nostalgia que ao retratar estes temas e técnicas preenche os autores. Sendo já possível observar estes movimentos e ideias que se apoiam na nostalgia nos últimos anos com aparecimento de estética

ligadas ao termo *Core*, especialmente, em plataformas sociais como o Tik Tok. Este tipo de estéticas apoiam-se em signos característicos de uma época ou conceito para representar em imagens, o termo que exploram. “The essence of Core aesthetics lies in its core attributes of fear and nostalgia” (Zhou, 2024, p.26). Como, por exemplo *Y2K Core*, *MCbling Core*, *TradWive Core*, estéticas apoiadas no medo e nostalgia impulsionadas pelo aumento do descontentamento com a realidade do presente. (Zhou, 2024, p. 27)

Contudo, o que pretendemos aqui explorar é a sensibilidade humana e individual da era romântica com o pensamento coletivo presente em meios de comunicação da estética Pós-Internet. A era Pós-Internet e Pós-Digital não se limitam a esclarecer a digitalização através de conceitos teóricos e discursos acadêmicos. Agem diretamente através da experiência, da estética, do afeto e da materialidade de imagem.

“Artworks relating to Post-Digital or Post-Internet sensibilities transcend conceptual-discursive descriptions and thus can contribute to a multidimensional understanding of digitization. Consequently, artworks reflecting digital cultures enable other ways of imagining or dealing with digitization”. (Klein, 2021, p. 33)



Fig. 56→ @Geezeycore. (2025). IMG 4173 McBlingY2K [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki.

Propomos então o termo Pós-Internet Romântica, uma sensibilidade que reapropria a estética das *Poor Images* e do *glitch*, afastando-se da estandardização da alta definição, para uma exploração do afeto, nostalgia e sensibilidade humana na era da IA. A Pós-Internet, reflete processos digitais presentes em sistemas tecnológicos e transforma-os em experiências sensíveis, capazes de criar narrativas visuais e estéticas que manifestam criticamente sobre a tecnologia e as suas implicações políticas e culturais, sendo também capaz de introduzir um ponto de partida para uma reflexão e processamentos estéticos mais profundos. (Klein, 2021,p. 34) Assim, apresentamos um termo onde a sensibilidade estética digital age conforme a reflexão profunda sobre a imagem. Desta forma, é dado espaço e incentivo ao espectador para tomar um papel de agente ativo sobre o que observa.



Fig. 57→@PolyDepression. (2024). Metalheart [Imagem]. X



Fig. 58→ @StarLotus7. (2003).
23fd2d0ff9d80d935d9aa8b688643d44
Y2KChromecore [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki.

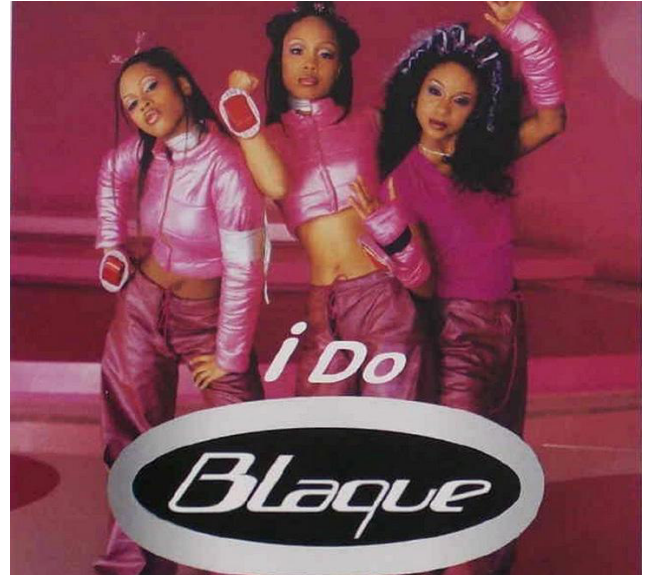


Fig. 59→ @Richlolita. (2000).D282641D-C843-4D55-BCF5-82D649D4717A McBlingY2K [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki.



Fig. 60→@StarLotus7. (2025). *Whc2uf2uun81* Y2K. [Imagem]. Fandom Aesthetics Wiki.



Fig. 61→@StarLotus7. (2002).
D24EBIpU0AADeZt Y2KChromecore [Imagem].
 Fandom Aesthetics Wiki.

5.2. O Romantismo e Pós-internet

Para uma melhor compreensão do conceito Pós-Internet Romântica e do que este conceito pretende identificar e apresentar como resposta ao mundo contemporâneo das imagens, é necessário fazer a ligação com o Romantismo, como período histórico e artístico.

Neste sub-capítulo, o Romantismo será apresentado de forma sintética. Sendo um período histórico e artístico amplo, cuja definição é muitas vezes difícil de condensar.

Entre o período 1760 - 1830 na Europa, houve uma mudança radical do pensamento iluminista da época. (Berlin, 1999, p. 9) Até ao século XVIII, um conjunto de regras provenientes da razão e da racionalidade, transportam a razão universal para as relações humanas e para as áreas artísticas, políticas e filosóficas, onde a razão universal se tornou o foco principal. Contudo, houve um momento onde estas ideias foram refutadas. A emoção, o entusiasmo e a introspecção tornaram-se parâmetros de interesse, começou-se a admirar a espontaneidade artística; consequentemente, a simetria, a elegância e a translucidez presente em vários órgãos sociais passou a ser descartada. (Berlin, 1999, p. 7) Esta mudança de pensamento iniciou-se na Alemanha, no período pós guerra dos Trinta Anos, pela influência da religião Protestante, mais especificamente a facção Luterana. Fatores religiosos, económicos e sociais da época contribuíram para a formação de um novo pensamento, que veio a ser denominado Romantismo.

Os valores do Romantismo, definem-se pela integridade, sinceridade, a pragmatização de sacrificar a própria vida em busca de uma força maior pela que pode ser encontrada na vida ou na morte. Esta corrente não pretendia encontrar a razão na vida mundana. Tinha como expectativa acreditar na necessidade de lutar pelos próprios valores. As minorias eram mais gloriosas do que o seu oposto. A falha era mais nobre do que o sucesso, o que tinha uma camada de vulgaridade. Numa definição breve, esta corrente de pensamento acreditava e suscitava admiração nos seus seguidores, residia na ideia que a alma era pura, na sinceridade e possibilidade de dedicar a própria vida em busca de algo ideal de foro individual. (Berlin, 2001, p. 10) Este período introduziu um sentimento generalizado de nostalgia e isto deveu-se ao facto de que “since the infinite cannot be exhausted, and since we are seeking to embrace it, nothing that we do will ever satisfy us.” (Berlin, 2001, p. 120) Para os Românticos, viver em busca de uma forma de expressão em prol do próprio ser era mais nobre do que encontrar uma resposta para as questões apresentadas ao longo da vida. Por muito agonizante que seja

essa busca eterna do ser individual, é necessário percorrê-la. Só assim é que se vive. (Berlin, 2001, p. 122) O esforço incessante transforma-se em movimento, em ação perpétua; agir perante a ideia de compreender o “eu” transforma-se numa das grandes doutrinas do Romantismo. Contudo, esta vontade levou a sentimentos de paranoia em muitos dos seus seguidores. (Berlin, 2001, p. 124)

Em suma, a única forma de poder captar a realidade seria através de fragmentos, sugestões místicas e vislumbres, tentar representar a realidade sob uma forma coerente que seguisse um percurso estável, seria entendido como “essentially a perversion and a caricature of what is in its essence chaotic and shapeless, a beating stream, a tremendous great stream of self-realising will, the idea of imprisoning which is absurd and blasphemous.” (Berlin, 2001, p. 133) Cada objeto artístico que retratasse a realidade de forma convencional e consciente, era de caráter inferior aos restantes objetos que exploravam narrativas presentes no misticismo e no íntimo. Retratar uma imagem de forma semelhante à realidade era considerado uma cópia, um produto de detalhada observação. (Berlin, 2001, p. 114) Uma imagem construída em volta do conjunto de regras sem problematizar o próprio ser, era considerado um produto de necessidade elegante, simétrico e morto.

“When this is lacking, when the whole thing is wholly conventional, done according to rules, done in the full self-conscious blaze of complete awareness of what one is doing, the product is of necessity elegant, symmetrical and dead.” (Berlin, 2001, p. 114)



Fig. 62→ Géricault, T. (1818). *Evening: Landscape with an Aqueduct*. [Óleo sobre tela]. The Met.



Fig. 63→ Delacroix, E. (1850). *Sunset* [Pastel sobre papel azul]. The Met.

Apesar de não ser exposto de igual forma, como outros pensamentos, que advieram desta época, o conceito de ironia criado então por Friedrich Schlegel, um dos grandes pensadores do movimento Romântico, encontra no termo aqui apresentado, Pós-Internet Romântica, um papel importante. A ironia para este autor seria um meio de protesto contra as regras instauradas em certos parâmetros sociais e artísticos, que tinha como objetivo final demonstrar que o oposto até então considerado poderia ser válido. Schlegel acreditava que na ironia reside uma condição que afasta a estabilidade da vida e por sinal a própria morte. (Berlin, 2001, pp. 135-136)

Com isto é preciso apontar que subverter um conjunto de regras no momento de criação, não satisfazia os autores deste período, nem o uso de ironia como manifesto. Seria necessário erradicar regras de criação. Era fulcral no processo criativo

a liberdade radical do pensamento individual e a negação de que talvez pudessem existir uma lógica ou ordem natural a ser seguida. (Berlin, 2001, p. 136) Mais importante do que a obra final era o processo que entregava como prioridade a invenção e a criatividade de poder criar algo novo com outros materiais comuns que pudessem ser corriqueiros. A arte Romântica de acordo com Friedrich Schlegel, é descrita como

“a perpetual becoming without ever attaining to perfection. Nothing can plumb its depths [...] It alone is infinite, alone free; its first law is the will of the creator, the will of the creator that knows no law.” (Berlin, 2001, pp. 141-142)

Os pensamentos até agora apresentados: a subjetividade, a nostalgia perante o infinito, a fragmentação da experiência e a ironia como gesto criativo e crítico, serão trabalhados daqui adiante para a construção do conceito Pós-Internet Romântica, como tentativa de uma resposta contemporânea à estandardização e fetichização de imagens com alta qualidade.

Para a melhor compreensão deste termo é possível a formação de paralelos entre o período Romântico e o período contemporâneo da Pós-Internet. Ambos nascem em forma de resposta a pensamentos generalizados que advêm de uma esperança e de uma promessa falhada. No caso do Romantismo, a oposição das ideias Iluministas, rejeitando uma razão universal capaz de elevar o pensamento humano a outros patamares e procurando objetivos individuais. Tal como no período Pós-Internet, a ideia da promessa da Internet como ferramenta de criação de um mundo tecnológico, conforme ideias baseadas na razão e cooperação, acabaram por ser extintas por consequência do individualismo tecnológico presente nas bolhas digitais, que por sua vez manipulam os seus utilizadores e constroem a capacidade de instaurar pensamentos melancólicos e nocivos.

Em termos políticos e económicos, a tecnologia na era Pós-Digital e na Pós-Internet, capitalizada por conta de corporações empresariais neoliberais que retiraram o valor comum de produção, colaboração e desenvolvimento, que certas ferramentas tecnológicas poderiam oferecer. Para combater estas ideologias económicas talvez seja necessário a criação de modelos de compreensão tecnológica e educativa para desafiar políticas assentes em planos que exploram ferramentas de comunicação, como a Internet, que podem nascer a partir de uma sociedade Pós-Digital e num panorama Pós-Internet, que promove a troca de ideias de resistência, emancipação e práticas



Fig. 64→ Géricault, T. (1819-1820). *Alfred Dedreux (1810-1860) as a Child*. [Óleo sobre tela]. The Met.

comuns. (Klein, 2021, p. 118). Um dos exemplos desta resistência poderão ser as *Poor Images* que funcionam como produto da privatização dos média em detrimento da produção controlada e patrocinada pelo Estado. Este movimento de privatização em conjunto com o marketing online e mercantilização, deu abertura para a possibilidade da pirataria e apropriação de imagens. (Steyerl, 2009, p. 6) Ambos estes conceitos são resultados de uma política económica neoliberal que valoriza o capital e o crescente aumento de lucro por parte de entidades privadas. O Movimento Romântico agiu em reação contrária à rápida evolução da Industrialização do século XVIII, (Mhaske et al., 2021, p. 1202) que se apoiava em planos, na época considerados inovadores, relacionados com o liberalismo económico.

Hito Steyerl no seu artigo *In defense of the poor image* (Steyerl, 2009, p. 6) apresenta a comparação entre o manifesto *For an imperfect cinema* de Julio García Espinosa escrito no fim dos anos 60 em Cuba e o surgimento das *Poor Images*. Espinosa defende um imperfect cinema, porque acredita que um cinema tecnicamente perfeito e artisticamente bem conseguido é quase sempre um cinema reacionário. (Steyerl, 2009, p. 6) O *imperfect cinema* deverá ser tratado como uma forma de arte que derruba barreiras entre classes sociais e conjuga a arte com a vida e a ciência. Alcançando uniformidade entre consumidor e produto, ou seja audiência e autor. Tomando partido da sua imperfeição pode se tornar popular, mas não consumista. Espinosa no seu manifesto também reflete sobre as promessas de novos media e sobre como o desenvolvimento de tecnologias relacionadas com vídeo e cinema podem colocar em risco a elite mais tradicionalista de cineastas e produção cinematográfica, transportando assim esta forma de arte para as populações. Steyerl, então compara as *Poor Images* e o *imperfect cinema*, sendo que ambos diminuem as fronteiras entre autor e público, tanto como a vida e arte, até porque em termos visuais são afetados pelos mesmo factores, “its visuality is resolutely compromised: blurred, amateurish, and full of artifacts.” (Steyerl, 2009, p. 6)

No caso do Romantismo, o sentimento de oposição ao que pode ser considerado tecnicamente e artisticamente perfeito, também é notável nesta época. Qualquer obra de arte que fosse uma simples cópia, conhecimento ou resultado de uma observação detalhada, ou até de um momento lúcido sem trespassar o concreto e real era considerado de baixo valor estético e intelectual, podendo até ser descrito como a morte

da arte. Quando algo é considerado completo, convencional, realizado conforme as regras impostas e criado com a completa noção e consciência ao longo do processo, então poder-se-á resumir a um produto “of necessity elegant, symmetrical and dead.” (Berlin, 2001, p. 114) O pensamento desta era, preocupava-se com as experiências humanas, deste modo convidava o público e o espectador a sentir uma relação pessoal e identificar-se com a obra que se encontrava perante o mesmo. (Mhaske et al., 2021, p. 1201)

Em ambos os períodos, Romântico e Pós-Internet, acreditam que quando uma obra ou imagem se reduz a um controlo técnico apurado e simples representação estética em conformidade com as regras e parâmetros instaurados socialmente, age em conformidade com políticas económicas liberais e neoliberais, perde força, vitalidade e sentido de união entre autor e espectador. Para que isso não aconteça, torna-se necessária a exploração de meios que vão contra a perfeição e polidez que por sua vez estão a favor de um pensamento menos crítico e nocivo.

As *Poor Images*, como conjunto de imagens integrante da era Pós-Internet, representam o estado afetivo da sociedade; um estado neurótico, paranoico e medroso, e também uma vontade imensa por intensidade, diversão e distração. Estas imagens não só transportam em si inúmeras transformações como também relações interpessoais que são continuamente editadas e transformadas cada vez que são adicionadas legendas ou fazendo upload das mesmas. (Steyerl, 2009, p. 6)

No Romantismo, o mesmo estado afetivo, melancólico e introspectivo, sentiu-se de igual forma, ao ser revivido o interessante no período Gótico e Idade Média de forma escapar à aceleração da Revolução Industrial.

Aqueles que vieram a acreditar no Marxismo, acrescentaram mais tarde que o Romantismo, foi realmente uma fuga aos horrores da rápida industrialização, fazendo o contraste entre o passado belo e o presente monótono e assustador. (Berlin, 2001, p. 18) Na era da Pós-Internet, a Internet pode ser caracterizada como uma estrutura social centralizada e regulamentada, debaixo do controlo de corporações e de órgãos governamentais, que resultou no crescimento de estéticas *Core*. Impulsionados pelo desejo de validação externa e consequente ansiedade existencialista que a realidade apresenta, muitos dos utilizadores de plataformas sociais, encontram um sentido de pertença em comunidades virtuais. Nessas comunidades o medo e outras conexões empáticas, são estabelecidas entre membros

pela utilização de estéticas *Core*, que se alimentam da nostalgia. (Zhou, 2024, p. 27) Ambos os períodos tentam escapar à uma realidade desprovida de afetos e empatia, e criam pequenas comunidades e pensamentos que servem como forma de escapismo momentâneo, face à atualidade que preserva o tempo como moeda.

O exercício de criar imagens e objetos de acordo com sentimentos oriundos de nostalgia e ironia, podem se observar como prática comum na era da Pós-Internet. Como exemplificado anteriormente o termo *Core*, um termo comum na era da Pós-Internet, funciona como um exemplo concreto deste sentimento presente atualmente nos diferentes meios de comunicação presentes na Internet. *Core* age como uma resposta artística à evolução social e aos desafios inerentes ao ser humano, ao capturar a essência do medo e da nostalgia, *Core* também funciona como consciência coletiva, provocando uma sensação de semelhança entre espectadores. (Zhou, 2024, p. 29)

O Romantismo, em termos artísticos, guia-se ao longo do ato de criação pelo prazer de criar, redefinindo o que pode ser belo, rejeitando valores até então aceites; a Pós-Internet, que alberga conceitos como *Poor Images*, *glitches* e erros, também explora processos criativos onde sobre o objeto final não recaem ideias do que pode ser considerado aceitável a níveis estéticos; ambos os períodos valorizam o mistério presente nas obras que ilustram/criam, e a necessidade de que exista uma linguagem própria de cada autor e um pensamento apoiado em momentos íntimos, onde o retratar de uma imagem semelhante à realidade é considerado uma cópia. Tanto um como o outro prezam a nostalgia, a ironia, o colectivo e a rutura com o harmonioso. Parâmetros considerados da ordem do perfeito e da norma, estandardizada e hegemónica atual, revalorizando a experiência perante a imagem/obra dando primazia ao erro, a falha e ao ruído, percebendo o impacto que estes poderão ter na forma da imagem, quando esta evolui para uma *Poor Image*. E dá primazia à participação coletiva autoral como reação a um panorama político-económico que perpetua problemas sociais, não dando espaço possível para que o tempo possa ser aproveitado de forma lúdica e autónoma.

É importante relembrar que esta investigação procura entender se a estética as *Poor Images* e a era da Pós-internet, podem ser uma resposta contrária ao panorama estético atual, conjugado com o pensamento Romântico como base conceptual e forma da resistência criativa; contra a rápida evolução tecnológica que caminha na direção favorável de movimentos liberais

e neoliberais, criando assim o termo Pós-Internet Romântica englobando o que foi descrito anteriormente como resposta teórica e experimental.

5.3 A importância da subversão da imagem

Na era da Pós-Internet, a subversão da imagem surge como resposta ao excesso, à repetição e estandardização que caracterizam a cultura visual atual. As imagens são produzidas e consumidas num fluxo rápido e constante, repetindo padrões estéticos e formas visuais previsíveis como também normalizadas. A subversão torna-se neste contexto um ato de resistência crítico e político capaz de questionar a fetichização da alta definição e conteúdo rápido. Neste capítulo, o erro, a baixa qualidade, o *glitch* e apropriação, serão apresentados como elementos e ferramentas capazes de devolver à imagem uma espessura simbólica e crítica, direcionando o olhar do autor e espectador para uma posição ativa. Fazendo com que ambos os agentes se tornem intervenientes e questionem o que observam. Daqui em diante, a estética das *Poor Images*, a era da Pós-Internet e o conceito Pós-Internet Romântica serão apresentados como uma escolha criativa que se pode afirmar como uma estratégia de resistência cultural, que recusa a neutralidade visual, a pouca capacidade intelectualidade ou escasso investimento intelectual no ato de criação, ou seja, a recusa das Imagens Polidas, tentando reivindicar a imagem como momento de reflexão e autoria.

O excesso, a repetição e a neutralidade visual comum na cultura digital contemporânea contribuem para uma lógica de consumo rápido, atenção dispersa e estandardização estética, produzindo uma capacidade crítica baixa e um olhar disperso, como já descrito anteriormente por *brainrot*. Isto deve-se à produção rápida de imagens com pouca qualidade técnica e crítica que as plataformas digitais aceleram ainda mais a circulação das imagens. (Rivero-Moreno, 2024, p. 3). A valorização artística presente nas imagens tem vindo a diminuir com o aumento do consumo e produção acelerado das mesmas. O espectador toma lugar de consumidor, produtor e distribuidor, redefinindo o lugar do autor tradicional qualificado. (Rivero-Moreno, 2024, p. 3) O espectador é autor/produtor e consumidor. As imagens presentes no contexto digital multiplicam-se cada vez mais, sem parâmetros críticos ou artísticos dando origem ao que o autor Byung Chul Han, retrata como *burn-out aesthetics*, (Rivero-Moreno, 2024, p. 3) onde o espectador interage com

a imagem num curto espaço de tempo fazendo com que a experiência crítica que poderia originar questões sobre a origem, o contexto, conteúdo e objetivos da imagem nunca venham a ser presenciadas. (Rivero-Moreno, 2024, p. 3) As plataformas e redes sociais reforçam estes comportamentos e padrões de otimização e visibilidade seletiva, fazendo com que a internet se torne num ambiente de conteúdo e Imagens Polidas facilmente consumidas.

Imagens com carácter Pós-Digital que utilizam elementos e formas de criação oriundas de falhas, erros, *noise* e baixa resolução, interrompem a ordem generalizada construída em volta de uma perfeição hiper-real e um consumo hiper-estimulado. A estética das *Poor Images* presentes e exploradas, ao longo da era Pós-Internet, contribuem para reestruturação de hierarquias de valor. Se trabalhadas de forma consciente, podem servir como resposta à procura incessante de imagens de alta qualidade técnica com pouca sensibilidade estética, criando espaço para que imagens criadas com base em sistemas cooperativos e conceptuais, possam prevalecer.

Luis Rivero-Moreno, defende a ideia de que as *Poor Images* podem ocupar espaços comuns digitais como forma de subversão às Imagens Polidas de alta qualidade:

“The poor images appear as illegitimate daughters of the digital culture, bastard, disgraced, born of remix. No one seems to want to take responsibility for them. However, in many cases they are, curiously, the only possibility of survival or resurrection of a contesting culture that is neither commercially distributed nor officially promoted.” (Rivero-Moreno, 2024, p. 4)

As *Poor Images* assumem então um lugar atual de importância. As comunidades que utilizam estas imagens fazem-no sem constrangimentos estéticos, combatendo assim a hegemonia atual. Portanto, este tipo de imagens encontram-se atualmente num patamar de contínua evolução, face à teoria de 2009 de Hito Steyerl. “The need for enormous speed in production deepens its carelessness”. (Rivero-Moreno, 2024, p. 5) Logo este tipo de imagens evidenciam os paradoxos presentes na cultura saturada de imagens, problematizando a qualidade técnica como forma de subversão contra a predominância das Imagens Polidas.

A estética da Pós-Internet e das *Poor Images*, faz o espectador transitar de um papel passivo para uma posição ativa, fazendo com que cada usuário seja autor e espectador, ao passar pelo processo de escolha da imagem e conceptualização de um novo significado e termos formais com aquilo que lhe foi

apresentado, fazendo com que a autoria da imagem original se torne uma questão de menor importância. No capítulo, *What Is the Poor Image Rich in?*, inserido no livro *Post-Digital, Post-Internet Art and Education* de 2021, a autora Helena Schmidt, define como as imagens carregadas para Internet, podem estabelecer um início de um novo percurso imagético:

“Once published on the net, the image is potentially inserted into a multitude of possible contexts. It becomes a potential starting point: not only as inspirational material but also as raw material for further processing by a large group of anonymous prosumers. They can reuse, crop, comment, reproduce, collage, expand them, and so on. At some point, depending on the specific context of the distribution, the original authorship can no longer necessarily be traced back.” (Schmidt, 2021, p. 211)

O espectador pratica novos meios onde o pensamento visual e crítico está em causa e pode ser aproveitado como via de empoderamento. Para uma futura representação de uma narrativa imagética, que por antemão já consiste numa imagem, é necessário o exercício criativo e técnico de trabalhar sobre essa base imagética de forma que possa ser perceptível o significado da imagem então criada.

“(...)They evoke pictorial agency and constantly transform during this process— qualitatively and quantitatively. The pictorial poorness turns into potential pedagogical richness.” (Schmidt, 2021, pp. 211-212)

Interpretar e participar na criação de *Poor Images* envolve uma literacia visual contemporânea e uma capacidade crítica apurada, que deve ser explorada em ambientes comuns de experimentação sobre a imagem:

“Visual literacy means being able to read, classify, and critically question visual phenomena of our time, such as digital images. For this reason, the poor image should be part of a radical (post-)digital artistic and mediating practice.” (Schmidt, 2021, p. 218)

As mudanças sociais presenciadas nos últimos anos, face às questões que era Pós-Digital instaurou na nossa sociedade, apresentaram-nos transformações no pensamento da imagem tanto pela sua nova camada de acessibilidade como maleabilidade demonstrando ter impacto pedagógico (Schmidt, 2021, p. 218)

As imagens não podem ser divididas entre duas

categorias: online e offline. Na era Pós-Internet, essa divisão torna-se inconcebível. Se olharmos para as *Poor Images* como imagens pedagógicas, nas quais é possível compreender o que nos é mostrado tanto a nível técnico como conceptual, talvez estes tipos de imagens se possam tornar num veículo para o desdobramento criativo ao longo do processo de trabalho.

“Images can no longer be separated into categories of online and offline, but must be radically conceived under the post-digital conditions. As we have seen, the poor image may be poor in resolution but it is very rich in pedagogical and societal influence.” (Schmidt, 2021, p. 218)

Este gesto de subversão e resposta à saturação visual está presente na génese das *Poor Images*, que, consequentemente, se podem tornar um meio para acumulação de literacia visual, ao saber-se avaliar cada *Poor Image* pelo seu conteúdo e pela sua dimensão estética profunda, que contribui para criação de novas imagens e para a criação de novas narrativas digitais “They utilize the poesis of loss by using poor images, creating new ones, and generating new narratives in a multilayered performative pictorial action that digitally(...)” (Schmidt, 2021, p. 215) ao contrário das Imagens Polidas, que se tornam símbolos de uma sociedade de consumo. As *Poor Images* devem fazer parte da construção de uma maior literacia visual capaz de questionar os fenómenos visuais atuais e participar numa prática artística e mediadora Pós-Digital, que reage a uma época dominada por conteúdos rápidos. A educação artística deve adaptar-se aos movimentos artísticos influenciados pela tecnologia e pela Internet. E poderão ser o material artístico capaz de exercer uma crítica teórica e desdobrar caminhos práticos contemporâneos sobre arte na era Pós-Digital. (Schmidt, 2021, p. 218) Contudo, nem todas as poor images poderão exercer o mesmo fator pedagógico. Nos últimos anos, muitos dos memes presentes na Internet, têm sido construídos conforme a estética das *Poor Images*. Mas estes tipo de imagens são construídas com o objetivo de aumentar a ausência de significado da imagem através do exagero das dimensões da imagem. (Chateau, 2023, p. 180)

As *Poor Images* podem se tornar um meio para exploração da imagem dentro de um contexto Pós-Internet. No contexto desta dissertação, vão ao encontro da definição possível do termo Pós-Internet Romântica e constituem um exemplo concreto desse pensamento estético. O que se pretende, em termos práticos, é questionar o observador e fazer com que este se torne agente ativo da obra. De acordo com Jacques Rancière

no livro “O espectador emancipado”, a emancipação começa quando se compreende que o ato de olhar também é uma ação sobre a obra e assim transforma a distribuição de posições entre todos os agentes participantes. Quando o espectador relaciona, compara, interpreta e questiona a obra que observa, torna-se então emancipado. (Rancière, 2014, p. 17)

São utilizadas técnicas pouco apreciadas na cultura digital atual. Neste contexto, o erro é encorajado e o prazer é fulcral para a criação de imagens. Apesar do potencial subversivo, as *Poor Images* não estão completamente fora da lógica capitalista. Hito Steyerl em 2009, acreditava que poderiam representar uma forma de revolta contra discursos capitalistas. No entanto nos últimos anos, como já descrito anteriormente, sobre a forma de *memes* ou *NFT's*, “Not all poor images are memes but most memes are poor images by virtue of their aesthetic composition” (Chateau, 2022, p. 180) que recorrem a uma estética de baixa resolução e reinventadas dentro das plataformas sociais que lucram com a circulação.

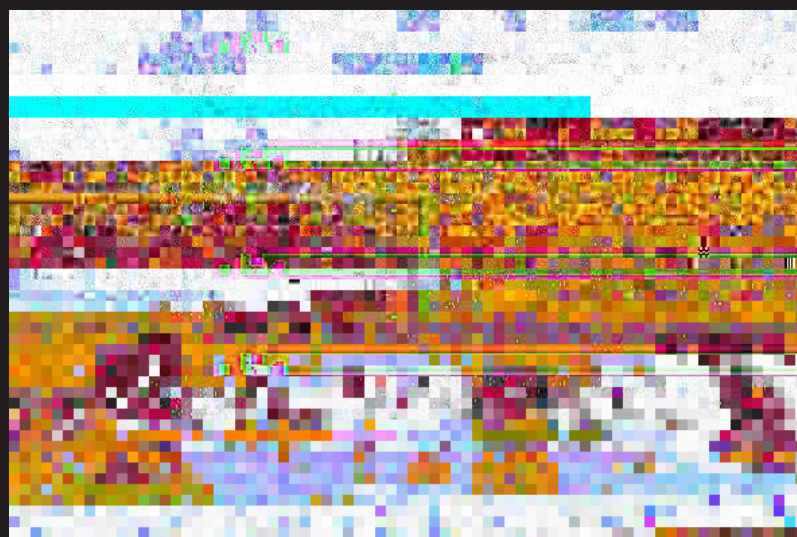
“Therefore, the recent production of purposefully-poor images, images that mimic the deteriorated look that a poor image acquires through its process of circulation, is interpreted here as an aesthetic organising feelings around the experience of alienation.” (Chateau, 2023, p. 175)

As *Poor Images* devem fazer parte da construção de uma maior literacia visual capaz de questionar os fenómenos visuais atuais e participar numa prática artística e mediadora pós-digital, que reage a uma época dominada por conteúdos rápidos. A educação artística deve adaptar-se aos movimentos artísticos influenciados pela tecnologia e pela Internet. E as *Poor Images* são o material artístico capaz de exercer uma crítica teórica e desdobrar caminhos práticos contemporâneos sobre arte na era Pós-Digital. (Schmidt, 2021, p. 218)

Por esta razão, as *Poor Images*, inseridas na era Pós-Internet, serão apresentadas, daqui em diante, como exercício criativo que poderá abrir caminhos para uma maior literacia visual, como potenciador de capacidade crítica e criativa na construção de imagens. Este exercício insere-se no conceito, Pós-Internet Romântica, pelo cultivo do pensamento presente nas construções de narrativas, seja esse processo individual ou coletivo e com base nesta definição que a experiência pedagógica que se segue foi construída.

Capítulo 6

Pós-Internet Romântica ou Um Elogio à Falha



Este capítulo propõe uma investigação prática sobre a importância das *Poor Images*, enquanto estratégia estética e experimental gráfica, possível de ser implementada ao longo do processo criativo e crítico, e aprofundamento sobre a dimensão pedagógica que este tipo de imagens pode exercer na educação artística na era Pós-Internet, capaz de impulsionar e fortalecer novos processos de questionamento à hegemonia da alta definição e da standardização imagética. Através da articulação de imagens de arquivo pessoal², com técnicas como *glitches* e *databending*, o erro é assumido como ferramenta de criação. A investigação desenvolveu-se de acordo com a metodologia investigação exploratória, onde a experimentação adquiriu o papel principal de produção de conhecimento.

Para concretizar esta metodologia, foi organizado um *workshop* direcionado aos estudantes do segundo ano da Licenciatura em Design Gráfico e Multimédia da ESAD.CR, no qual foi proposta a edição e manipulação deliberada de imagens de arquivo pessoal, *jpegs*, utilizando *softwares* de edição de imagem. Os estudantes exploraram um conjunto de fotografias analógicas, escolhidas com o objetivo de reinterpretação, fazendo assim ponte com as *Poor Images*. A reinterpretação teve em mente os princípios do Romantismo, onde foi pedida a exploração da narrativa e valores sentimentais, fazendo com que o trabalho realizado neste *workshop* ligue ao conceito Pós-Internet Romântica.

O *workshop* decorreu no contexto académico da unidade curricular Projeto de Design Gráfico II e foi estruturado em duas fases. A recolha de dados visuais deste exercício, conjugado com a aplicação de um questionário qualitativo após a resolução do *workshop*, que foi criado para analisar os resultados formais das imagens, como também as percepções dos estudantes relativamente ao processo criativo.

Este capítulo usa um processo experimental e obtendo, dessa forma, resultados concretos em que as *Poor Images*, o erro, a falha e a fragmentação, pensados para funcionar como formas de resistência estética, política e uso exponencial da Inteligência Artificial na produção visual e no processo criativo e crítico.

2→arquivo pessoal designa o conjunto de materiais visuais e documentais acumulados por um artista ao longo da sua prática, de natureza subjectiva e não sistemática

6.1. Metodologia- investigação exploratória

Tendo em conta o carácter contemporâneo desta problemática e a escassez de material teórico consolidado, a dissertação adopta uma metodologia exploratória. Pretende-se investigar o papel das *Poor Images* enquanto elemento integrante do processo criativo e crítico na disciplina de Design Gráfico, e avaliar se estas imagens podem constituir uma resposta estética ao crescente predomínio de imagens altamente estilizadas produzidas com recurso à Inteligência Artificial.

Uma metodologia de investigação exploratória por norma é implementada para iniciar o desenvolvimento de ideias, percepções, e fornecer bases de informação que poderão ajudar estudos futuros, tornando-se essencial para identificar e definir problemas iniciais. Quando a problemática é significativamente abrangente, é utilizado este método como ponto de partida para futuras conclusões. (Swaraj, 2010, p. 666)

A metodologia aqui descrita exerce um forte papel enquanto potenciador de uma investigação mais experimental, ao contrário de uma investigação que se delimita por convenções mais assertivas, pois recorre a um pensamento dialético, confrontando percepções positivas e negativas sobre as *Poor Images* e Imagens Polidas, de modo a potenciar uma pesquisa mais complexa.

A investigação exploratória apresenta, contudo, algumas limitações: por produzir dados maioritariamente qualitativos, os resultados estão sujeitos à interpretação do investigador e expostos a possíveis enviesamentos. As conclusões tendem a ser provisórias e abertas, mais do que definitivas. (Swaraj, 2010, pp. 668-669). Adiciona-se que, nesta investigação, a dimensão reduzida de amostra limita a generalização dos resultados.

Com o decorrer da investigação, foi proposta a realização de um *workshop* e inquérito com o intuito de analisar a relevância e predominância da teoria de Hito Steyerl. Incentivou-se a exploração do erro e da falha como ferramenta criativa. O *workshop* teve como premissa a experimentação técnica e formal sobre um conjunto de imagens recolhidas de antemão, retiradas de arquivo pessoal. Opção por se utilizar fotografias do acervo familiar deve-se à tentativa de devolver um novo significado a estas imagens esquecidas, transportando-as para uma nova encarnação de foro autoral e colaborativo expondo-as a um contexto de exploração e pesquisa. Sendo que as *Poor Images* funcionam segundo um princípio de autoria coletiva e recuperação de imagens por vezes esquecidas e inseridas na Internet, a escolha de material para este *workshop* recai na continuação e valorização de imagens que foram esquecidos na era Pós-Internet, por serem ainda resultado de um registo do

médium impresso em papel.

O grupo de amostra foi seleccionado com base em dois critérios principais: o domínio de ferramentas de edição de imagem, nomeadamente o *Adobe Photoshop*, e uma formação que pressupõe o desenvolvimento de pensamento visual e crítico aplicado. Assim, foi escolhida a turma do segundo ano da Licenciatura em Design Gráfico e Multimédia (LDGM) da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, no ano lectivo 2025-2026, constituída por vinte e cinco estudantes com idades compreendidas entre os dezanove e os vinte e três anos.

O *workshop* foi realizado no âmbito da Unidade Curricular de Projeto III, lecionada pelo Professor João Carlos de Jesus Pinto na manhã do dia 18 de novembro de 2025, ao longo das três horas de duração dessa mesma aula. Para que os estudantes pudessem estar enquadrados perante os objetivos do *workshop* foi criada uma apresentação teórica tendo em vista apresentar com o tema central desta dissertação e conceitos como *Poor Images*, *glitches* e *databending*, *noise*, erro e Imagens Polidas.

Foi elaborado um *briefing* de três partes com o objetivo de editar o conjunto de imagens recolhidas para este efeito, de acordo com diferentes pontos formais e teóricos. Os alunos foram incentivados a experimentar ao máximo, procurando o erro de forma deliberada. Foram também incentivados a utilizarem métodos de edição e criação de *glitches* como *databending* para uma maior exposição processual ao erro e a imprevisibilidade. Em certos casos, foi constatado ao longo do *workshop* que *databending* talvez só seja possível no seu formato mais simples em sistema operativo *macOS*, via editor de texto.

O briefing foi apresentado da seguinte forma:

“Cada aluno vai editar 3 imagens, cada imagem será editada durante 10 minutos, logo 30 minutos para cada exercício. Quero que explorem as imagens de forma intuitiva, usem técnicas de *databending* para criar *glitches* e levem o Photoshop ao limite. As imagens começam com 300 DPI e devem terminar com 75 DPI, formato JPEG./

1º Exercício-Individual: Manipular apenas aspetos formais da imagem: Cor; Textura; Contraste; A ideia é explorar a imagem de forma visual, sem mudar o conteúdo/

2º Exercício- Troca Aleatória: Agora trocam as imagens entre alunos. Intervir no conteúdo visual: Objetos; Pessoas; Símbolos; Aqui já podes remover, alterar e

multiplicar elementos. Subverter e contaminar a imagem original./

3º Exercício-Duplas: Trabalham em pares com as imagens já transformadas. Dar significado às imagens: Mensagem; Contexto sociocultural; Interpretação. Torna as imagens mais conceptuais e expressivas.”

As imagens foram recolhidas no fim de cada exercício por via Microsoft Teams e por *pendrive* com nomenclatura *nomedoaluno_ex(x)_im1*.

Após a conclusão do workshop, foi entregue aos estudantes um inquérito online, via Google Fóruns, constituído por dez perguntas. Quatro perguntas de resposta extensa e as restantes de escolha rápida entre sim e não. Foram somente recolhidas doze respostas.

O objetivo deste inquérito é de questionamento dos parâmetros de edição em concordância com as *Poor Images*, pode ter no processo criativo de jovens designers ainda em formação e se este tipo de exercícios podem ser uma resposta criativa contra a standardização imagética atual.

Este inquérito funciona como parte do estudo qualitativo desta investigação exploratória, enquanto o *workshop* e imagens geradas pelos estudantes como material quantitativo e representação visual do pensamento criativo que o grupo de amostra apresentou, e que poderá servir como informação gráfica para futuras interpretações e análises.

A grelha de análise aqui proposta foi desenvolvida conforme o objetivo de avaliar qualitativamente as imagens produzidas no *workshop*, na tentativa de responder às três questões de investigação desta dissertação. Esta grelha de análise pretende interpretar os resultados visuais e classificá-los de forma qualitativa para uma melhor compreensão e análise de dados. A análise começa com a identificação de cada imagem, *aluno_ex1_im1*, que inclui o nome do aluno, o exercício e a numeração da imagem, para que o material esteja enquadrado para análise.

A análise avança com a interpretação de dados como: técnicas formais, o erro, a subversão formal e a exploração consciente de falhas digitais; que funciona como observação da matéria formal das *Poor Images* então criadas e o uso de técnicas apreendidas na fase teórica do *workshop*.

A segunda fase centra-se em parâmetros relacionados com a autoria e apropriação da imagem, na tentativa de analisar como o processo de apropriação e coletividade autoral podem ajudar na criação de imagens que possam encontrar uma forma

de resistência criativa e democrática perante a cultura imagética atual.

Na terceira e última parte da análise, o que é pretendido deste critério é perceber se estas imagens, processos de apropriação e coletividade autoral poderão transmitir e incentivar o espectador para um papel mais ativo sobre a imagem.

Esta metodologia e grelha de análise, funciona assim como ferramenta de possível análise prática e reflexão crítica, que permite avaliar o potencial das *Poor Images*, do erro e da falha como possíveis estratégias criativas e democráticas, que se inserem como descrito anteriormente dentro de um termo imagético de nome Pós-Internet Romântica, e como este exercício pode ser útil. A utilização de parâmetros quantitativos justifica-se pela quantidade de imagens que foram avaliadas, tornou-se necessário este tipo de análise, como forma de organização e comparação entre imagens. A resposta curta inserida no fim de cada análise é, neste caso, o momento de maior valor.

Aqui está presente a grelha criada e utilizada com o fim de analisar os resultados e imagens do workshop:

ID IMAGEM	1-Poor Images		Avaliação	2-Autoria e Apropriação		Avaliação	3-Narrativa e Experiência Estética		Avaliação	Resposta Curta
	Técnicas Formais	Noise, glitches, pixelização, distorções		O uso de imagens já existentes	A recontextualização é evidente?		Pouco realismo ou distanciamento da imagem original	Afasta-se da imagem original		
	Erro	O erro é assumido, explorado ou evitado?		Diferentes intervenções	As diferentes intervenções dialogam entre si?		Narrativa	Cria novas narrativas?		
	Subversão Formal	Rompe com normas ao nível da cor, composição, definição e legibilidade?		Autoria e Co-Autoria	Reforça uma lógica de coletiva autoral em comparação com a autoria individual?		Ambiguidade	A imagem tem abertura para nova interpretações?		
	Exploração consciente de falhas digitais	Databending, má compressão, erros e glitches		Imagem	A imperfeição é assumida?		Espectador	Provoca algum impacto no espectador?		

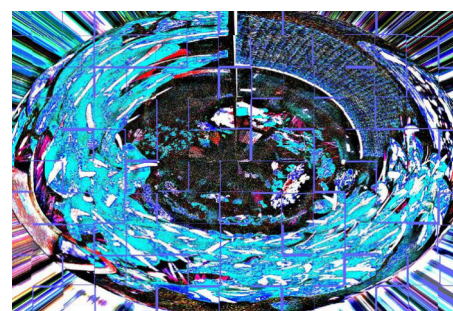
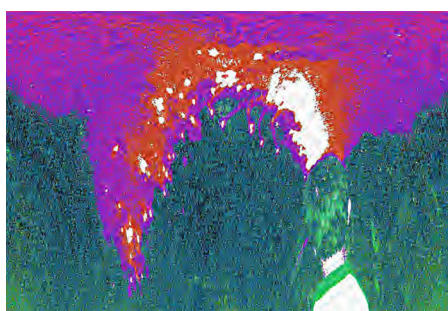
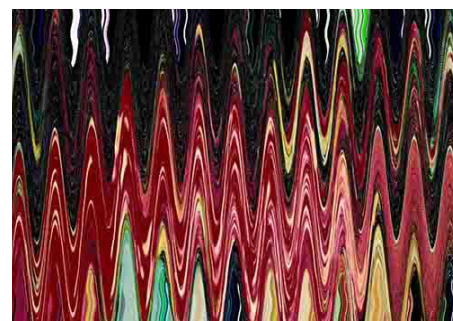
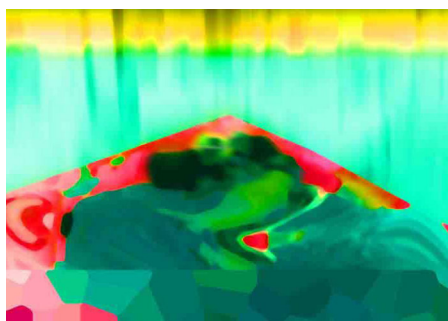
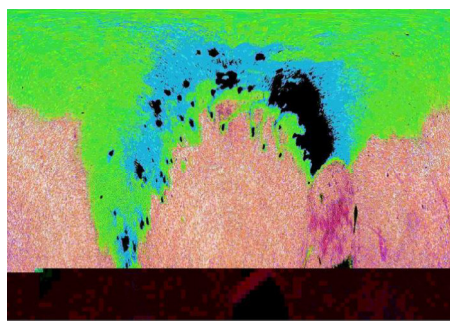
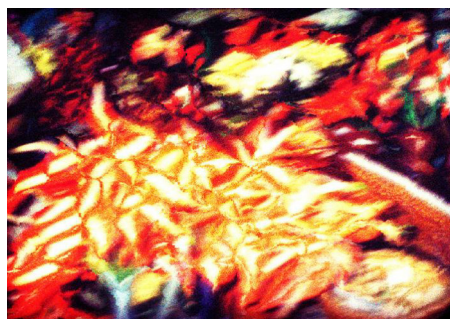
6.2. Resultados

A investigação exploratória qualitativa pretende perceber como é que a experimentação sobre a imagem utilizando processos criativos e técnicos presentes na estética da Pós-Internet e nas *Poor Images*, podem contribuir para o processo criativo e se, de igual forma, contribuem para uma expansão visual estética. Esta investigação, foca-se na produção imagética desenvolvida pelos alunos ao longo do *workshop* experimental sobre *Poor Images*.

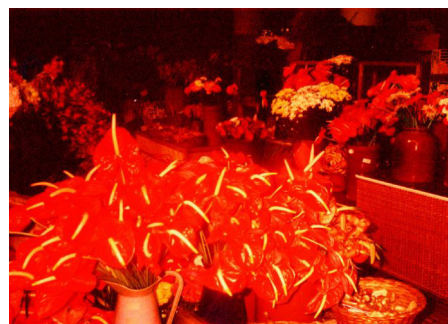
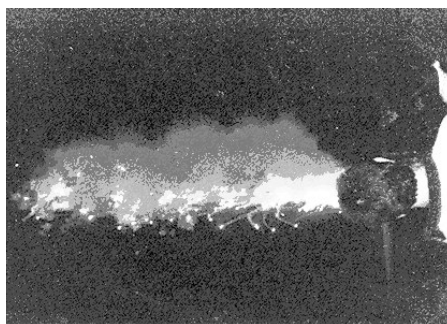
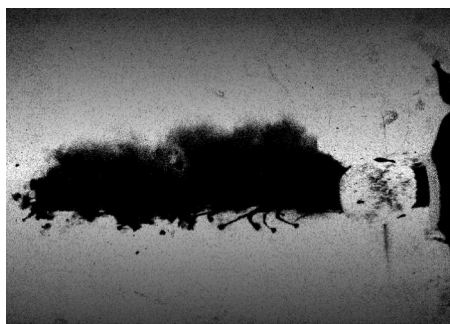
Primeiro exercício - experimentação e resistência ao erro

No primeiro exercício individual, os alunos conseguiram utilizar as técnicas apreendidas na apresentação anterior aos exercícios, no seguinte conjunto, observou-se uma maior abertura para o erro e para exploração imagética consoante a estética da Pós-Internet.

Alguns estudantes, apesar de algumas reservas por questões de gosto pessoal, conseguiram experimentar e trabalhar com a imagem. No conjunto de imagens apresentado, observa-se a experimentação de várias técnicas de edição em função do erro e a da falha; em várias, a imagem original torna-se pouco perceptível; o que, neste enquadramento, torna-se relevante pois sugere um afastamento da imagem original e uma abertura para a exploração de outras técnicas de edição de imagem.



O conjunto apresentado revela um índice de experimentação técnica mais variado, com um maior domínio técnico e exploração das diferentes técnicas de edição. Em contrapartida, a maioria dos estudantes não atingiu o mesmo nível de experimentação, como é caso das seguintes imagens, onde não é possível observar o mesmo grau de exploração do erro e da falha do que conjunto anterior.



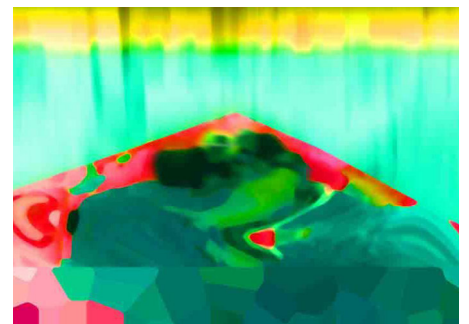
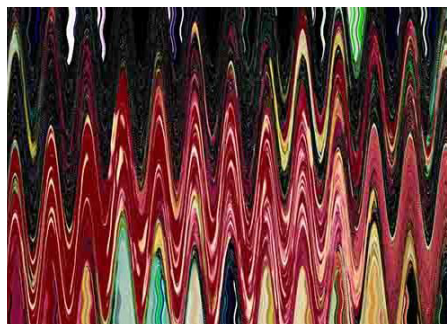
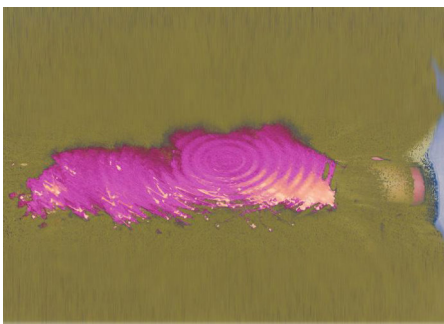
Este conjunto demonstra que alguns estudantes podem enfrentar maiores dificuldades neste tipo de exercícios experimentais ou revelar menor apreço para com este tipo de imagens. Em diferentes momentos, é possível observar uma apreensão em “danificar” as imagens. Neste exercício tal receio é ainda pouco visível, mas torna-se mais evidente nos exercícios seguintes. Este receio poderá ocorrer devido ao tempo estabelecido para cada imagem e/ou um menor conhecimento sobre este tipo de experimentação e técnicas, o que poderá ter levado alguns alunos a manter a imagem mais próxima da versão original.

Outro ponto a frisar é que, no segundo conjunto de imagens apresentado, a cor aparenta ser o foco principal

de edição, mantendo-se, de forma consciente, a forma e os elementos da imagem original. Esta escolha pode ter sido inconsciente ou mesmo uma reação ao facto da edição da cor ser considerada como a forma mais rápida de intervenção, quando comparada com a manipulação da forma e dos elementos. De modo geral, os estudantes revelaram um desempenho mais assertivo, o que pode ser entendido como uma exploração mais consciente das várias possibilidades de edição de imagem.

Acresce que os alunos que demonstraram mais autonomia no uso do programa *Adobe Photoshop* tendem a realizar resultados mais variados, o que ajuda a consolidar a importância destes exercícios como momentos de exploração. Também pode ser sugerido que para alguns alunos existem menos oportunidades de experimentação sobre este tipo de técnicas em momentos livres ou em contextos de ensino que privilegiam este tipo de liberdade técnica e criativa.

Este exercício funciona como uma prática de experimentação pessoal. No caso do próximo conjunto de imagens, é possível observar uma evolução no trabalho do mesmo estudante, que poderá servir de exemplo para outros estudantes que de igual forma podem desenvolver uma prática visual própria quando o contexto lhes permite.



Na primeira imagem, observa-se uma experimentação gráfica ainda contida: as diferentes intervenções não dialogam entre si e a imagem mantém-se relativamente sóbria, sendo a cor a intervenção com mais destaque. Como já analisado anteriormente, a edição de cor tende a tornar-se a solução mais comum. Na segunda imagem, torna-se mais relevante

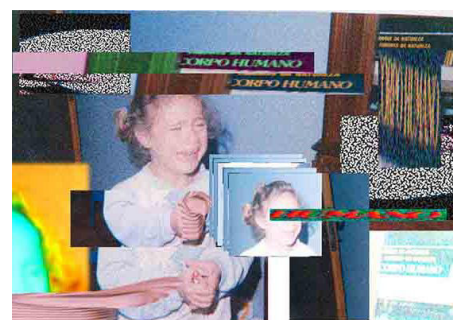
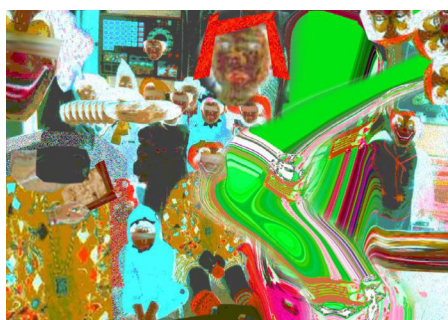
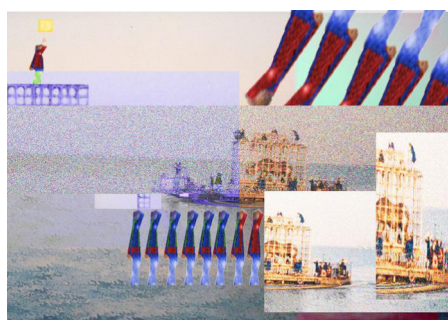
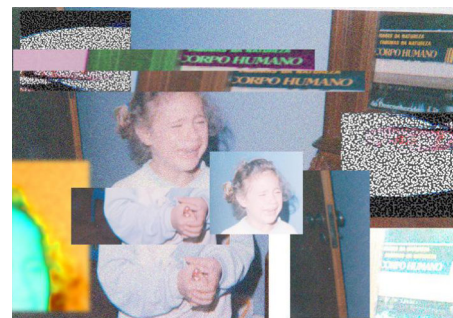
que a forma dos elementos passam a desempenhar uma camada mais caracterizante; a cor, que anteriormente era central, aqui restringe-se ao leque cromático original. Por último, na terceira imagem, tanto a cor como a forma dos elementos são trabalhados mutuamente, o que demonstra uma exploração mais elaborada.

Com base nas imagens analisadas, é possível sugerir que a forma dos elementos da imagem, bem como, a composição possam ser as camadas de informação com maior teor de dificuldade para alguns alunos. Isto pode relacionar-se com a predominância das Imagens Polidas, onde a cor assume um papel de maior relevância do ponto de vista semiótico em comparação com a exploração da forma e da composição. Quando estas duas dimensões são manipuladas, a cor tende a perder um lugar de destaque, tal raciocínio envolve um pensamento mais crítico sobre a imagem. Quando ambas as dimensões são exploradas, observam-se imagens com valores mais altos de ambiguidade e, no contexto desta investigação, com um maior interesse no ponto de vista semiótico.

Segundo exercício: experimentação coletiva

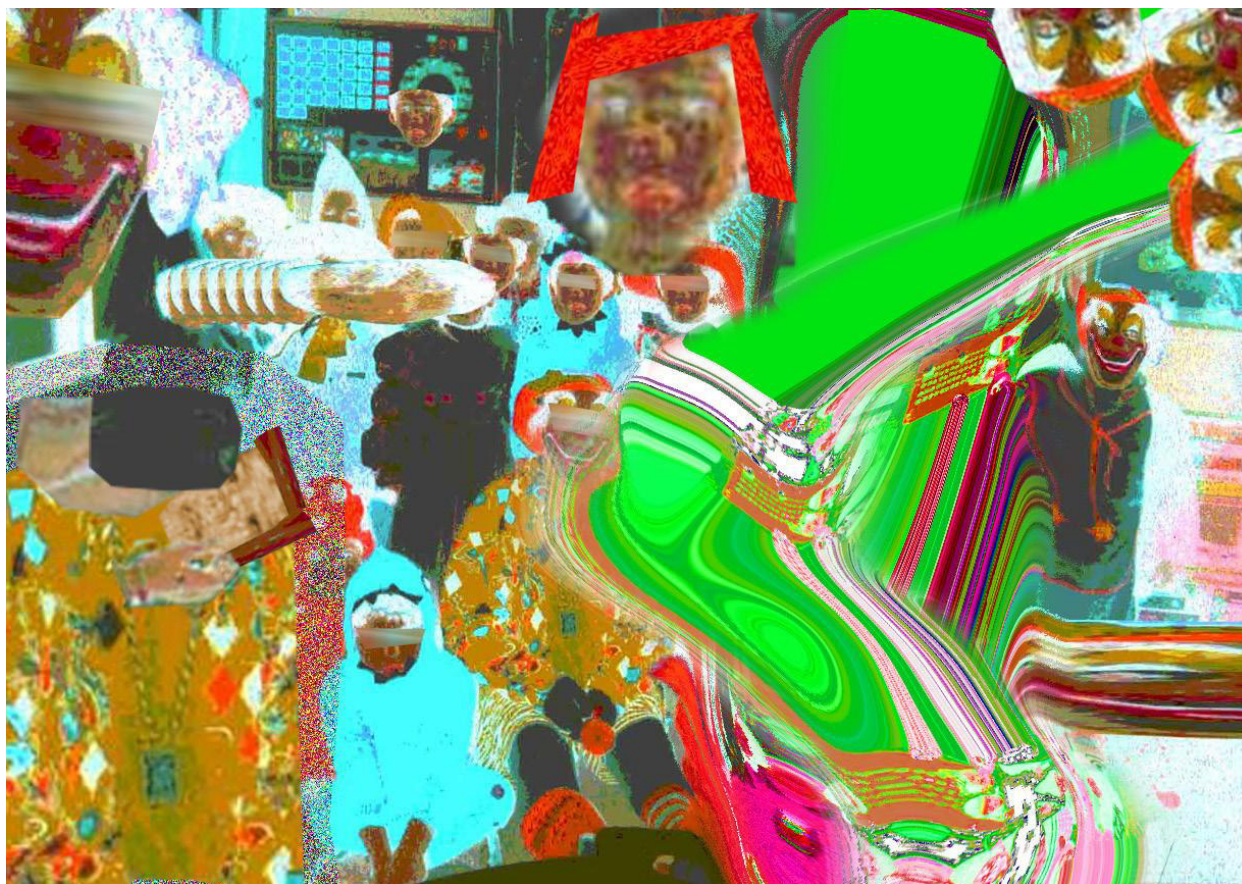
No segundo exercício, as imagens foram circuladas entre estudantes. A intervenção focou-se no conteúdo visual, nomeadamente: objetos, pessoas e símbolos; onde foi permitido remover, alterar ou retirar elementos, com o objetivo de subverter a imagem original. Este exercício foi pensado de forma que houvesse uma ligação entre cada estudante dentro do mesmo grupo e que fosse possível a interpretação da imagem antes de a editar e refletir sobre a possível mensagem que pretendiam desenvolver. Cada estudante iniciou o exercício com uma imagem diferente e foram trocando de imagens ou por pendrive ou aplicações de mensagens.

Aqui são apresentados três conjuntos de imagens de três diferentes grupos, como forma de comparação entre três possíveis resoluções deste exercício.



O primeiro conjunto ilustra, de forma coerente, a possível evolução das *Poor Images* num contexto de coletivo: cada aluno explorou a imagem original de acordo com as suas diretrizes e objetivos; contudo, as diferentes intervenções não só ampliam as anteriores, como também apresentam um cunho pessoal. As técnicas utilizadas como *glitches*, *noise* e a exploração do erro, foram construídas de modo a que a imagem pudesse ser continuamente editada pelo aluno seguinte. Neste conjunto existe uma singularidade, na seguinte imagem, no canto inferior esquerdo, está presente uma reprodução do quadro *O Beijo*, de Klimt. O aluno reproduziu um quadro emblemático usando a imagem que lhe foi entregue pelo seu colega de grupo; esta reprodução é posteriormente desvanecida na última intervenção.

A reprodução do quadro só é evidente nesta imagem. Este pequeno detalhe é fruto, de pelo menos, duas apropriações: a imagem que foi lhe entregue pelo colega e a reprodução do *O Beijo*. Este exemplo sugere que as *Poor Images*, não só evoluem com diferentes intervenções num contexto de coletivo, como também de possíveis de apropriações que ajudam na evolução deste grupo de imagens. Assim, as *Poor Images* não se restringem à baixa qualidade técnica, também se desenvolvem no plano crítico e semiótico que pode ser explorado ao longo da edição. O grupo não se limitou à cor na edição das imagens, também criou composições gráficas que revelam uma atenção particular à composição, como é o caso da última imagem da última série.



Os estudantes cumpriram os objetivos para este exercício. Conseguiram trabalhar em conjunto com base nas imagens criadas por cada um; cada aluno apropriou-se da imagem de forma autónoma, recorreram a técnicas formais mais ligadas aos *glitches* e ao *noise* e é possível observar alguns erros de composição que foram mantidos deliberadamente, fazendo parte assim do resultado final do processo de experimentação.

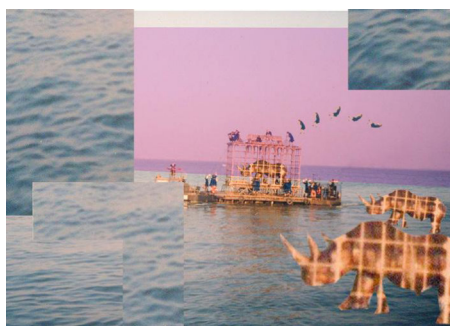
O conjunto que se segue funciona como contraste com o grupo anterior, e é aqui apresentado para que seja possível perceber as diferentes dificuldades que as *Poor Images* podem suscitar, e para demonstrar como este tipo de exercícios podem não ser de igual valor exploratório. Neste grupo, tal como noutros, mas aqui com maior relevância, foi possível observar um fenómeno comum em projetos coletivos em Design Gráfico: a intenção de deixar ao colega de trabalho uma base de trabalho consciente e a pouca interação entre modos de pensar. Torna-se complexo identificar uma evolução clara entre imagens, ou seja, não se observa uma tentativa de autónoma em cada etapa da série. A série ganha sentido quando as imagens são dispostas lado a lado; em separado, as imagens parecem menos conscientes. Em termos técnicos, o erro foi introduzido de forma propositada, por vezes sem critério de seleção explícito, notável pela edição dos vários elementos e como estão dispostos aleatoriamente, na tentativa de simular um erro. O erro para alguns alunos baseia-se na aleatoriedade propositada e por vezes, com uma intenção humorística; isto talvez possa acontecer pela forma como o erro é apresentado na disciplina de Design Gráfico como um elemento que de ser corrigido, o que tende a reduzir o espaço para experimentação com o imprevisível e o erro como recurso criativo ou como elemento presente no processo criativo.



Quando, em momentos como este *workshop*, lhes é pedido para trabalhar com o erro, os alunos não sabem discernir o que pode ser considerado um erro com potencial conceptual/gráfico ou um erro que deve ser corrigido. Ao não conhecerem a diferença entre estes dois tipos de erros, provocam-no de forma aleatória na tentativa de o simular, ou aquilo que podem considerar como tal. No caso da última imagem, por exemplo, a composição não está bem resolvida, os alunos entendem como um erro uma composição sem lógica e uma escolha cromática semelhante entre elementos.

Neste conjunto de imagens é possível identificar dois aspetos de interesse particular: a hierarquia presente em projetos coletivos, onde uma intervenção não deve prejudicar a seguinte, quando o objetivo deste exercício era a exploração pessoal sobre a imagem e a reduzida experimentação do erro como processo criativo.

A distinção entre o erro com possível potencial gráfico e o erro que não adiciona camadas significativas à imagem pode ser em parte um processo empírico aos alunos, mas também poderá ser trabalhada como prática de experimentação gráfica. É importante frisar que com esta análise não pretendemos desvalorizar o trabalho dos estudantes, mas este padrão foi notável em mais grupos, como exemplo, a seguinte série:



Como descrito anteriormente, os estudantes parecem sentir-se apreensivos com as imensas possibilidades de manipulação das imagens consoante as suas intenções, o que se tornou mais notável neste exercício. Vários estudantes repetiam o processo do colega de outro grupo ou questionavam sobre a edição da imagem entre si, também foi possível observar

momentos de ajuda mútua entre colegas, o que é relevante.

Terceiro exercício- exercício em duplas

Por último, o terceiro exercício em duplas, onde era pedido que a mensagem, contexto sociocultural e interpretação da imagem fossem o foco de pensamento e edição. Este exercício observou-se ser o que criou mais dificuldades para os estudantes: em grande parte as imagens produzidas não correspondem da melhor forma ao que era pretendido. Esta análise deve-se em parte à intenção da construção de uma mensagem ou narrativa transmissível pela imagem. Neste exercício, os alunos utilizaram um só computador, logo era necessário a construção de um espaço de diálogo entre estudantes.

No primeiro conjunto aqui apresentado, os estudantes com algumas apreensões foram capazes de produzir imagens que sugerem uma narrativa, apesar da edição cromática manter um papel importante ao longo da edição. Tal como se tem observado nesta análise, quando confrontados com a imensidade de resoluções, os alunos tendem a apoiar-se na edição cromática, sem alterar a forma e a composição. Na segunda e terceira imagem, torna-se contudo mais evidente uma maior experimentação gráfica e técnica e ambas as imagens funcionam autonomamente de igual forma.

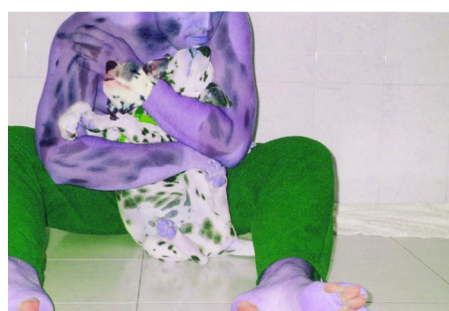


Na seguinte série, o grupo optou por acrescentar pequenas frases em cada composição. Foi esclarecido no início do workshop, que os estudantes só poderiam trabalhar com elementos já presentes nas imagens: poderiam retirar, eliminar ou multiplicar elementos que poderiam ser relevantes para a construção de uma nova imagem, mas não poderiam adicionar elementos exteriores às imagens entregues em cada exercício.



Para comunicar a mensagem que pretendiam, os alunos adicionaram frases às imagens. As frases não surgem como apontamentos gráficos ou elementos construídos com base nas imagens, são elementos que agem como uma forma de simplificar o nível de comunicação. Nesta série, texto e imagem funcionam em conjunto: quando uma camada é anulada, a outra perde significado. Para este grupo, como para outros, a mensagem tende a ser transmitida de forma direta e simples, esta observação foi notável pelas escolhas de edição cromática, forma e a junção de elementos exteriores às imagens.

Por fim, a série aqui apresentada serve como exemplo final do que foi analisado ao longo deste subcapítulo. O estudantes parecem refugiar-se na escolha cromática como meio de edição; o erro não obedece a um critério seletivo e crítico, sendo introduzido com o objetivo de que a imagem possa simular um erro, neste caso: não é possível observar uma experimentação de técnicas e uma construção elaborada de um possível mensagem.



De forma geral, os resultados sugerem que a introdução das *Poor Images* enquanto metodologia de ensino revela tanto o seu potencial como as suas limitações. Por um lado, denota-se uma abertura dos estudantes a práticas menos normativas e uma valorização do erro como experiência libertadora.

Por outro, persistem determinações estruturais que limitam a integração deste tipo de práticas como ferramentas críticas. A predominância da cor, a resistência à transformação estrutural da imagem, a utilização acrítica do erro e a dependência de suportes textuais apontam para uma compreensão ainda inicial da imagem enquanto momento de experimentação e significação. Neste sentido, a aplicação de princípios associados às *Poor Images*, conforme propostos por Hito Steyerl, e às práticas de artistas e técnicas de Rosa Menkman, demonstram potencial pedagógico relevante. Contudo, a sua eficácia depende do enquadramento teórico e de uma prática contínua que permita aos estudantes uma compreensão do distanciamento de uma lógica de controlo para uma lógica de exploração crítica.

Por fim, a análise das 136 imagens produzidas confirma a diversidade formal alcançada, mas também evidencia que a variação não implica, necessariamente, aprofundamento conceptual.

A experimentação, para além de expandir possibilidades visuais, requer a construção de um posicionamento crítico perante a imagem.

6.3. Apresentação do projeto prático

Pós-Internet Romântica, pode ser apresentado como resposta teórica e experimental ao problema da hegemonização e estandardização da cultura imagética e do pensamento criativo. O conceito engloba o pensamento Romântico e a estética da Pós-Internet, para exploração artística e gráfica, que pode tanto estar presente ao longo do processo criativo como no objeto final. A Pós-Internet Romântica não acaba com o espectador, este passa a um papel ativo enquanto observador das imagens e objetos criados conforme este conceito. Uma imagem ou uma obra só podem ser finalizadas conforme o olhar do espectador, mesmo que este possa não se sentir fascinado por aquilo que observa: não compromete a obra, pois permanece em constante evolução conceptual quando observada, e em constante evolução prática quando editada novamente.

A segunda parte deste projeto prático - Um Elogio à Falha - resulta como momento exploratório daquilo que foi explorado ao longo destas imagens. Um constante exercício prático onde foi pedido a libertação perante o medo do erro ao longo da edição da imagem inicial. Este título é uma ligação direta ao conceito de Ato Falhado apresentado por Sigmund Freud no livro “Psicopatologia da Vida Quotidiana” em 1901. É um termo psicanalítico para denominar frustrações sentidas em ações realizadas. O sujeito atribui o fracasso ao acaso ou à falta de atenção, quando o ato que comete poderá ser um desejo inconsciente ainda não explorado. Cada Ato falhado tem conteúdo e um significado. Estes atos não acontecem sem motivo, existe um conflito entre a intenção consciente e o inconsciente. São um resultado desejado onde o indivíduo não controla e é substituído por algo que se encontrava recalcado no inconsciente.

“Por vezes, quando se investigam as razões da ocorrência de um desses atos falhos tão ínfimos, como é a quebra de um objeto, depara-se com relações que, além de se vincularem à situação atual da pessoa, penetram profundamente em sua pré-história.” (Freud, 1901, p. 112).

Normalmente são representados por lapsos de linguagem, erros de leitura e escrita e lapsos de memória, etc. Até ao momento, o termo Pós-Internet Romântica foi somente apresentado em termos teóricos, daqui em diante será apresentado como este pensamento foi traduzido em referências e elementos visuais.

Como apresentação das imagens realizadas e consequente apresentação do projeto prático desta dissertação, propõe-se a realização de uma projeção/instalação, onde os alunos

participantes do workshop tornam-se coautores dentro de um contexto de apropriação. A importância de atribuir um cargo de coautoria aos alunos deve-se à tentativa de exploração da entidade coletiva muito presente no conceito de *Poor Images*. Portanto, neste projeto prático inserido num contexto de design gráfico exploratório e contemporâneo, são englobados vários autores, todos colocados num patamar de igual importância, sendo que esta categoria de imagens se propaga com a evolução tecnológica e criação coletiva.

Esta forma de abordagem não é recorrente em áreas como no Design Gráfico, contudo, a proposta de apresentar uma instalação como projeto prático de uma dissertação de Design Gráfico, parte do contexto desta investigação, no sentido em que a disciplina de Design Gráfico nas últimas décadas tem evoluído e adquirido outras referências que transcendem as barreiras modernistas impostas ao longo das várias fases de concretização e implementação de um projeto gráfico. Atualmente, é possível observar cada vez mais projetos de cariz gráfico ou inseridos noutras áreas do Design a tomarem uma importância expositiva e exploratória, fazendo com que Design não seja somente uma disciplina tecnológica e patente na resolução de problemas comunicativos ou diários, como também uma área de importante valor conceptual e material que pode agir sobre o espectador, impulsionando um pensamento crítico que pode ajudar na compreensão e instrução do mesmo, quebrando assim a fronteira comum de consumo inerente à comunicação presente num estado capitalista/neoliberal.

Um exemplo concreto e representativo de design expositivo, é a exposição *The Happy Show* do designer Stefan Sagmeister, apesar de já ser uma exposição datada, tendo sido apresentada pela primeira vez em 2012 no *Institute of Contemporary Art at the University of Pennsylvania*, (Phil, 2013) continua a despertar interesse. Esta exposição incorpora vídeo, infografia, escultura e instalações interativas conjugando com um sentido de humor próprio na tentativa de encontrar a sua felicidade e como esta pode ser treinada, tal como se treina o corpo. (MAAT, 2018) Talvez, atualmente, esta ideia possa ser encarada como um objeto de estudo que precise de ser aprimorado. Contudo, o êxito foi tão grande ao longo dos anos após a sua inauguração, que em 2016 foi lançado um filme *The Happy Film*, onde Sagmeister explora o enredo da sua exposição.

Apesar deste exemplo focar-se no sentido expositivo do Design Gráfico Contemporâneo e na exploração de novos tipos de apresentações nesta disciplina,

é necessário argumentar sobre a criação de uma instalação como projeto prático desta dissertação, dentro de um contexto Pós-Digital e Pós-Internet.

A instalação consiste na projeção do mesmo vídeo, em três tempos distintos, dispostos lado a lado, em que certo momento as imagens aumentam gradualmente, ocupando o espaço vazio. Este vídeo compila todas as imagens realizadas ao longo do *workshop*, sendo cada imagem apresentada durante cerca de um segundo. Com as três projeções desfasadas temporalmente, pretende-se explorar a sensação de ruído, deslocamento e prolongação de um *loop* temporal, como também o erro de sincronização da imagem, que entra em diálogo com a estética Pós-Internet e com a ideia de fragmentação das imagens. A ideia do *loop* desfasado com o aumento gradual das imagens das três projeções tenta reproduzir uma narrativa onde a imagem circula infinitamente em ambientes tecnológicos e online tentando provocar uma sensação de super estimulação nos espectadores pelo seu desfasamento.

Esta projeção serve como réplica da interação entre um grupo de indivíduos organizados em bolhas digitais e as imagens que consomem presentes nas plataformas sociais.

Sendo que todas as imagens apresentadas foram criadas pelos alunos com base em conjunto de nove imagens, esta projeção tenta apropriar-se do material recolhido do *workshop* na formulação de um novo objeto artístico, explorando a continuidade destas imagens, a apropriação, e a subversão da imagem como métodos importantes de criação.

A instalação será apresentada numa *black box*, de forma a potenciar uma experiência imersiva. Pretende-se que o espectador se sinta inserido dentro de um computador, mas sem nunca experienciar um desconforto excessivo. O objetivo é reproduzir ou aproximar da sensação de testemunhar um *glitch* pela primeira vez. Ao longo da projeção, será reproduzida uma faixa sonora contínua reforçando o lado neurótico da estética Pós-Internet, mas elabora de modo a evocar uma sensação de nostalgia. Esta faixa é composta por sons digitais, *glitches*, ruídos, notificações entre outros, reforçando o conceito de *Poor Images* e interligando com uma experiência sonora e visual. No extremo oposto da *black box*, será colocado um sistema de vídeo composto por uma pequena televisão onde será apresentado um vídeo que demonstra a contínua evolução destas imagens, ao ser trabalhada a mesma imagem consecutivamente pela autora.

Este vídeo também terá uma faixa sonora distinta da anterior e será reproduzida com auscultadores promovendo uma

experiência mais íntima com o espectador. Ambos os momentos imersivos tentam explorar a antítese entre *Poor Images* e Imagens Polidas. A projeção de um tríptico do mesmo vídeo em tempos desfasados, será projetada em alta definição na tentativa de criar uma certa tensão entre a imagem e a tecnologia.

Já o vídeo apresentado numa televisão, serve como objeto e tecnologia datada que funciona como objeto nostálgico.

Enquanto a primeira projeção se trata de uma experiência coletiva, a segunda assume uma qualidade mais individual, ambas decorrem em simultâneo na tentativa de replicar a experiência tanto partilhada como pessoal que a Internet proporciona. Logo, a instalação aqui proposta como projeto prático associado ao *workshop* e coautoria dos alunos do segundo ano de Licenciatura de Design Gráfico, atua de forma visual e prática do termo Pós-Internet Romântica; exercício de rejeição da perfeição hegemónica e normativa, que pretende revalorizar a experiência, afeto e participação coletiva em resposta a um cenário económico de desfavorecimento crítico e da união.

Este projeto assume uma lógica de coautoria distribuída por todos os elementos criativos e criadores, que entra em conformidade com a essência coletiva das *Poor Images*.

“Um Elogio à Falha”, proporciona aqui um espaço para que o espectador possa experienciar esta obra de forma consciente de que as *Poor Images*, os erros, o *noise* apresentados são momentos possíveis de serem apreciados, não como fracassos por partes dos autores, mas como momentos de libertação criativa e catalisadores para outras imagens e obras, e também como mote de criação para esta instalação.

Ao longo desta dissertação, foram apresentados vários exemplos concretos que trabalham de forma artística elementos como *glitches*, erros, *noise* e *Poor Images*, demonstrando que fragmentos e falhas podem se tornar componentes interessantes com valor artístico e criativo. Desde do artista Jorge Castro com o seu vídeo em *loop* com o nome de *Witness* até ao trabalho de Cory Arcangel, torna-se explícito o uso do erro como catalisador para um novo momento artístico e o uso de formatos tecnológicos como principal médium de exposição. Hito Steyerl, autora do artigo *In defense of poor images*, uma das referências com mais peso nesta dissertação, apresenta por norma as suas obras em suportes digitais/tecnológicos.

Esta instalação é, em si mesmo, um ato coerente com o conceito, recusa um formato normativo e afirma que o Design pode operar fora das suas fronteiras habituais. “Pós-Internet Romântica ou Um Elogio à Falha”, proporciona aqui um espaço

para que o espectador possa experienciar esta obra de forma consciente de que as *Poor Images*, os erros, o noise apresentados são momentos possíveis de serem apreciados, não como fracassos por partes dos autores, mas como momentos de libertação criativa e catalisadores para outras imagens e obras, e também como mote de criação para esta instalação.



Fig. 65→Sagmeister, S. (2012). *The Happy Show* [Fotografia]. Stefan Sagmeister.



Fig. 66→ Sagmeister, S. (2012). *The Happy Show* [Fotografia]. Stefan Sagmeister



Fig. 67→ Kreps, A., & Schipper, E. (2019). *This is the Future*. [Fotografia]. Portland Art Museum



Fig. 68→ Kreps, A., & Schipper, E. (2019). *This is the Future*. [Fotografia]. Portland Art Museum.



Fig. 69→Steyerl, H. (2013). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. [Fotografia]. Tate

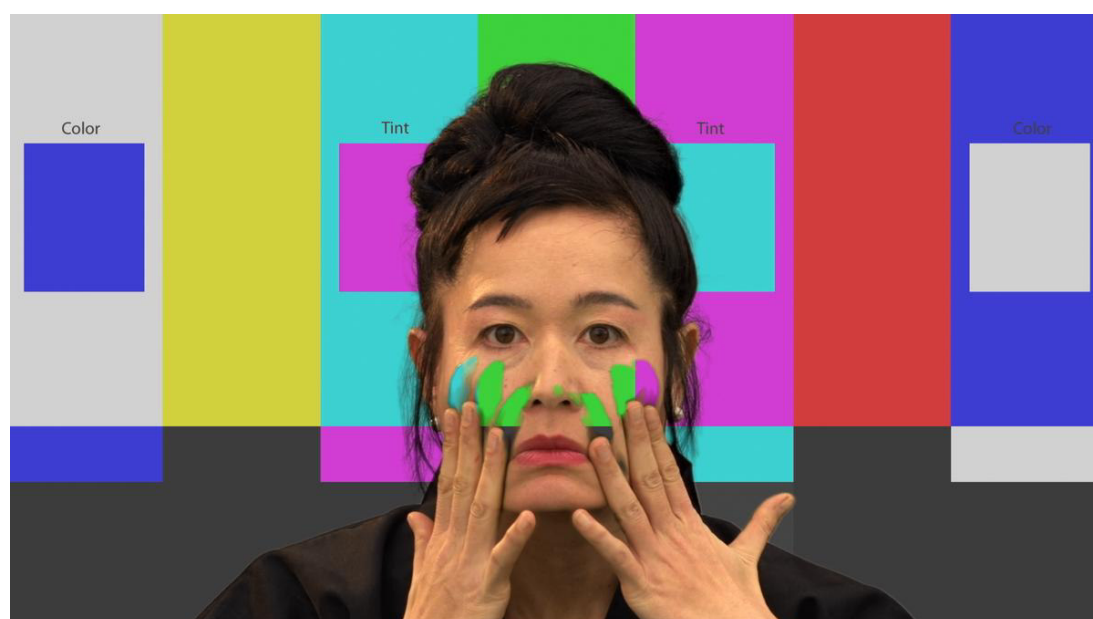
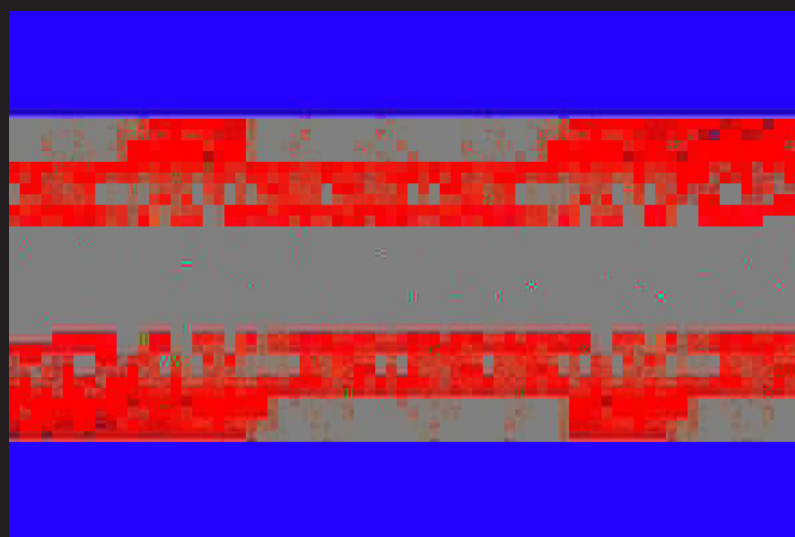


Fig. 70→Steyerl, H. (2013). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. [Imagem em vídeo]. Tate.

Capítulo 7

Conclusão



Esta investigação centrou-se na importância das *Poor Images* enquanto prática pedagógica possível de ser implementada ao longo do processo criativo no design, utilizando as práticas artísticas de Rosa Menkman relacionadas com o *glitch*, com o erro e com a falha de forma a combater a standardização imagética contemporânea, dominada pelas Imagens Polidas.

O conceito Pós-Internet Romântica é uma proposta conceptual original, apesar de ainda se manter exploratória. É uma ferramenta de pensamento com um propósito prático e crítico. A junção entre a Pós-Internet e o Romantismo, não existe somente como junção semântica, mas como uma resposta à promessa falhada da racionalização que ambos os períodos expuseram em épocas diferentes. Este conceito permite a exploração crítica e prática de artefactos digitais explorados ao longo da era pós-digital, dando oportunidade para que práticas como *glitch*, o erro, o ruído e a falha, possam ser trabalhadas de forma consciente e potenciadores de novos caminhos criativos e críticos, podendo ser aceites como momentos catalisadores dentro do processo criativo.

Os resultados do *workshop* não são conclusivos, mas são significativos. A experimentação com o erro e técnicas menos normativas de edição de imagens funcionou como expansão do processo criativo, perceptível no trabalho dos estudantes, especialmente nos exercícios individuais e em grupos de trabalho com mais autonomia técnica. Contudo o erro não é intuitivo para estudantes de design formados sob uma lógica de correção e aperfeiçoamento, este ponto é relevante para futuras investigações sobre este tema, sendo uma observação constante ao longo do *workshop* e resultados visuais. Os exercícios em grupo realizados de forma a explorar a coautoria coletiva, foram desiguais, mas os resultados dos grupos mais bem conseguidos confirmam a lógica das *Poor Images*, no sentido em que, reforça práticas democráticas e colaborativas de criação e produção de imagens. A quantidade de imagens distintas, 136 imagens no total, apesar de produzidas num contexto reduzido, demonstram a diversidade criativa possível que este tipo de práticas podem dinamizar, apesar de não serem unânimes em qualidade. O baixo número de respostas ao inquérito 12 respostas em 23 estudantes, é uma limitação real que afeta a componente qualitativa, porém não anula a análise visual das imagens.

Ao longo do *workshop* foi possível observar alguns estudantes com receio de explorar as imagens consoante as técnicas pedidas, mas com o decorrer dos exercícios, este receio começou

a desvanecer e pode-se observar um diálogo entre estudantes sobre a edição das imagens bastante frutífero. Na generalidade, os estudantes não observaram as imagens por longos períodos de tempo, o que fez com que optassem por editar as imagens sem uma conceptualização inicial. Apesar destas observações, foi um momento descontraído e para alguns estudantes bastante divertido.

Respondendo às questões desta investigação: as *Poor Images* podem constituir uma hipótese possível enquanto alternativa crítica e democrática à standardização visual contemporânea, apesar da apresentação de argumentos teóricos sólidos que sustentam esta possibilidade, ainda não é possível afirmar garantidamente, isto porque, o *workshop* não teve a escala nem a duração para uma confirmação viável.

O erro como instrumento conceptual e estético, e como ferramenta de expansão visual, apesar de parcialmente confirmada ainda detêm algumas ressalvas. Com o *workshop* foi possível observar que é possível explorar o erro enquanto ferramenta, contudo também foi notada alguma resistência cultural ao erro por parte dos estudantes, o que é também importante para esta investigação.

A experimentação como parte fulcral do processo criativo pode ser confirmada, contudo com condições. É necessário um suporte teórico preparatório e espaço suficiente para que este tipo de ferramenta possa contribuir para essa mesma expansão.

Como anteriormente já apresentadas existem algumas limitações ao longo desta investigação como: o grupo de amostra ter sido reduzido e específico, a duração única do workshop e sem continuidade, o baixo número de resposta ao inquérito e o conceito Pós-Internet Romântica, que necessita de ser testado em mais contextos e uma maior robustez. Mas no futuro, estas limitações podem ser resolvidas e aprofundadas, de forma a evoluir a presente investigação e o conceito Pós-Internet Romântica.

Esta investigação propõe ferramentas conceptuais e práticas, que contribuem para reavaliar o erro e a imperfeição ao longo do processo criativo em Design Gráfico, numa altura em que a Inteligência Artificial aproxima-se de eliminar esses mesmos momentos. A presente investigação não resolve problemas, mas poderá abrir caminhos futuros.

A criação do conceito Pós-Internet Romântica veio da necessidade de não existir um momento, nem uma linguagem que pudesse descrever de igual forma o que este conceito representa. Esta investigação não se enquadra dentro dos parâmetros convencionais do que poderia ser uma dissertação de Mestrado em Design Gráfico. E ainda bem, porque a neutralidade é algo que aqui não pode ser esperado, tal como as *Poor Images*, como o erro, como a falha e como o *noise*; ou se observam com desdém ou com o máximo de interesse.

Talvez, possa continuar neste caminho. Onde a Pós-Internet e o digital se encontram com o que é Romântico, onde o erro possa ser abraçado, a falha se possa tornar um elogio e onde o *noise* passe também a ser música para o olhar dos outros.

Referências



Avantarte. (n.d.). *What is post-internet? A guide to art terminology*. <https://avantarte.com/glossary/post-internet>

Barker, T. (n.d.). *Aesthetics of the error: Media art, the machine, the unforeseen, and the errant*. https://pzwiki.wdka.nl/mw-mediadesign/images/3/3e/Aesthetics_of_Error.Barker.pdf

Barness, J., & McCarthy, S. (2014). Performing human pixels in glitched: Portraits of transformation. In *Proceedings of the 9th Conference of the International Committee for Design History and Design Studies* (pp. 499–504). <https://doi.org/10.5151/despro-icdhs2014-0071>

Bastos, J. P., & Viana, G. (2026, January 22). “Quando estou a jogar é como se estivesse bêbeda”: O vício do smartphone entre os avós. *Expresso*. <https://expresso.pt/sociedade/2026-01-22-quando-estou-a-jogar-e-como-se-estivesse-bebada-o-vicio-do-smartphone-entre-os-avos-d6db7e7b>

Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Relógio d’Água.

BBC News. (2024, September 3). *South Korea: The deepfake crisis engulfing hundreds of schools*. <https://www.bbc.com/news/articles/cpdlpj9zn9go>

Berlin, I. (2001). *The roots of romanticism*. Princeton University Press.

Borysova, S. (2023). Borrowing in visual art works: Aspects of attitude formation in the educational environment. *Kultura i Mistectvo U Sučasnemu Svìti*, 24, 90–99. <https://doi.org/10.31866/2410-1915.24.2023.287664>

Boté-Vericad, J.-J., & Vállez, M. (2022). Image and video manipulation: The generation of deepfakes. *Informes DigiDoc - EPI*. <https://doi.org/10.3145/indocs.2022.8>

Cambridge Dictionary. (2019, December 18). *Glitch | meaning in the Cambridge English Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/glitch>

Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: “Post-digital” tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12–18. <https://doi.org/10.1162/014892600559489>

CEPR. (2025, September 16). *AI misinformation and the value of trusted news*. <https://cepr.org/voxeu/columns/ai-misinformation-and-value-trusted-news>

Chateau, L. (2022). On purposefully poor images: Aesthetic encounters with alienation. *Aesthetic Investigations*, 5(2), 173–193. <https://doi.org/10.58519/aesthinv.v5i2.12085>

CNN Portugal. (2025, October 18). *Chega-te para lá, 69: Os adolescentes têm um novo número favorito*. <https://cnnportugal.iol.pt/6-7/67/chega-te-para-la-69-os-adolescentes-tem-um-novo-numero-favorito/20251018/68f3b7c3d34ee0c2fed167a0>

Coelho, P. M., Delfim, T., & Fox, N. (2025, June 3). Já há “batalhas” nas escolas para ver quem sabe mais personagens do “italian brainrot”: Mas afinal, o que é isso e como se tornou viral? *Expresso*. <https://expresso.pt/podcasts/o-futuro-do-futuro/2025-06-03-ja-ha-batalhas-nas-escolas-para-ver-quem-sabe-mais-personagens-do-italian-brainrot-mas-afinal-o-que-e-isso-e-como-se-tornou-viral--f5bf42e2>

Cota Rivera, E. I., & González Correa, M. E. (2025). The future of creative expression through professional artistic education: Artificial intelligence and human art. *Emerging Trends in Education*, 8(15), 65–88. <https://doi.org/10.19136/etie.v8n15.6333>

Crary, J. (2014). *24/7: Late capitalism and the ends of sleep*. Verso.

de Segovia Vicente, D., Kyle Van Gaeveren, Murphy, S. L., & Vanden, P. (2023). Does mindless scrolling hamper well-being? Combining ESM and log-data to examine the link between mindless scrolling, goal conflict, guilt, and daily well-being. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 29(1). <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmad056>

Dedijer, S., Kašiković, N., Pál, M., Jurič, I., Pavlović, Ž., Petrović, S., & Golubović, G. (2025). Ethical dimensions of artificial intelligence in graphic design: Challenges, opportunities and the future of creative practice. <https://doi.org/10.59476/ilpmt2025.5-14>

Dootson, P. (2021, November 4). *3.2 billion images and 720,000*

hours of video are shared online daily. Can you sort real from fake? QUT University. <https://www.qut.edu.au/insights/business/3.2-billion-images-and-720000-hours-of-video-are-shared-online-daily.-can-you-sort-real-from-fake>

Dragomir, M., Rodríguez Castro, M., & Aslama Horowitz, M. (2024). Public service media and platformization: What role does EU regulation play? *Journalism and Media*, 5(3), 1378–1394. <https://doi.org/10.3390/journalmedia5030087>

European Parliament. (2023). *Social media platforms and challenges for democracy, rule of law and fundamental rights* (PE 743.400). [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/743400/IPOL_STU\(2023\)743400_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/743400/IPOL_STU(2023)743400_EN.pdf)

European Parliament. (2025, February 19). *EU AI Act: First regulation on artificial intelligence*. <https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence>

Ferrier, A. (2025, September 14). *How “Possession” became the defining film about female rage*. Far Out Magazine. <https://faroutmagazine.co.uk/how-possession-became-the-defining-film-about-female-rage/>

Freud, S. (1901). *Psicopatologia da vida quotidiana*. <https://nucleodepesquisas.com.br/wp-content/uploads/2024/07/freud-sigmund-obras-completas-imago-vol-06-1901.pdf>

Gat, O. (2023, November 7). *The digital culture odyssey of post-internet art*. Frieze. <https://www.frieze.com/article/post-internet-art-239>

Gross, E. C. (2024). The art of AI: Perspectives on artificial intelligence in photography. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov. Series VII: Social Sciences and Law*, 17, 65–70. <https://doi.org/10.31926/but.ssl.2024.17.66.1.12>

Hall, R. (2025, March 6). *“Trump Gaza” AI video intended as political satire, says creator*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2025/mar/06/trump-gaza-ai-video-intended-as-political-satire-says-creator>

Hoel, A. S. (2018). Operative images: Inroads to a new

paradigm of media theory. In L. Feiersinger, K. Friedrich, & M. Queisner (Eds.), *Image – action – space: Situating the screen in visual practice* (pp. 11–28). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110464979-002>

Jiang, H., Brown, L. T., Cheng, J., Khan, M., Gupta, A., Workman, D., Hanna, A., Flowers, J., & Gebru, T. (2023). AI art and its impact on artists. In *AIES '23: Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society* (pp. 363–374). <https://doi.org/10.1145/3600211.3604681>

Kemper, J. (2022). Glitch, the post-digital aesthetic of failure and 21st-century media. *European Journal of Cultural Studies*, 26(1), 13675494211060537. <https://doi.org/10.1177/13675494211060537>

Klein, K. C. (2021). Post-digital, post-internet: Propositions for art education in the context of digital cultures. In *Post-digital, post-internet art and education* (pp. 27–44). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2_2

Krapp, P. (2011). *Noise channels*. <https://archive.org/details/noisechannelsgli0000krap/page/n5/mode/2up>

MAAT. (2018, April 13). *Stefan Sagmeister, The Happy Show*. <https://www.maat.pt/en/exhibition/stefan-sagmeister-the-happy-show>

Maia, A. M. (2026, March 8). *Fotogaleria: Yurina deixou o namorado e casou-se com o ChatGPT. PÚBLICO*. <https://www.publico.pt/2025/12/19/p3/fotogaleria/yurina-deixou-o-namorado-e-casou-se-com-o-chatgpt-414786>

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics*. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>

Mchugh, G. (2011). *Post internet: Notes on the internet and art*, 12.29.09 > 09.05.10. Link.

Medium. (2024, March 17). *The psychology of mindless scrolling*. <https://medium.com/@thegambit/the-psychology-of-mindless-scrolling-8636c7aaaba3>

Menkman, R., & Lovink, G. (2011). *The glitch moment(um)*.

Amsterdam Institute of Network Cultures.

Merriam-Webster. (2024, December 9). *Word of the year 2022*. <https://www.merriam-webster.com/wordplay/word-of-the-year>

Nemeroff, A. (2025, September 30). *O que é AI slop? Um especialista em tecnologia explica esta indesejada forma de conteúdo online*. PÚBLICO. <https://www.publico.pt/2025/09/30/p3/noticia/ai-slop-especialista-tecnologia-explica-indesejada-forma-conteudo-online-2149086>

Neophytou, E., Manwell, L. A., & Eikelboom, R. (2019). Effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and neurodegeneration: A scoping review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(3), 724–744. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00182-2>

Olson, M. (n.d.). *Postinternet: Art after the internet*. Academia. https://www.academia.edu/26348232/POSTINTERNET_Art_After_the_Internet

Oxford English Dictionary. (2025). *Brain rot*, n. <https://doi.org/10.1093/OED/9028366482>

Oxford English Dictionary. (2026). *Doomscroll*, v. <https://doi.org/10.1093/OED/1146864731>

Paglen, T. (2014). *Operational images*. *e-flux journal*, 59. <https://www.e-flux.com/journal/59/61130/operational-images>

Phil. (2013, August 30). *Stefan Sagmeister The Happy Show - ICA Philadelphia*. Institute of Contemporary Art - Philadelphia, PA. <https://icaphila.org/exhibitions/stefan-sagmeister-the-happy-show/>

Portland Art Museum. (n.d.). *Hito Steyerl: This is the future*. <https://portlandartmuseum.org/event/hito-steyerl-this-is-the-future/>

Press-Reynolds, K. (2025, September 10). *A cursed investigation of Italian brainrot music*. Pitchfork. <https://pitchfork.com/thepitch/a-cursed-investigation-of-italian-brainrot-music/>

Rancière, J. (2002). *O destino das imagens*. Orfeu Negro.

- Rancière, J. (2022). *O espectador emancipado*. Orfeu Negro.
- Ridler, A. (2019). *Anna Ridler uses AI to turn 10,000 tulips into a video controlled by bitcoin. It's Nice That*. <https://www.itsnicethat.com/articles/anna-ridler-digital-art-280619>
- Rivero-Moreno, L. D. (2024). Blockchain culture and digital image precariousness: Questioning NFTs as an art preservation strategy. *Artnodes*, 33. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.416449>
- ScannableImages. (2026). *ScannableImages*. <https://shanedenson.com/stuff/ScannableImages/index.html>
- Schmidt, H. (2021). What is the poor image rich in? In *Post-digital, post-internet art and education* (pp. 203–221). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2_12
- Silva, V. (2024). *Forever ephemeral? An exploratory analysis of youth self-presentation with Instagram Stories in the context of visual mobile communication*.
- Soto, P. de, Hadzi, A., Sakr, L. S., & Schultz, O. L. (2017). *After.video*. Open Humanities Press. <https://www.openhumanitiespress.org/books/titles/after-video/>
- Steyerl, H. (2009). *In defense of the poor image*. *e-flux journal*. http://worker01.e-flux.com/pdf/article_94.pdf
- Swaraj, A. (2010). *Exploratory research: Purpose and process*. Academia. https://www.academia.edu/106365830/Exploratory_Research_Purpose_And_Process
- Tate. (n.d.). Hito Steyerl: “*Being invisible can be deadly*” – *TateShots*. <https://www.tate.org.uk/art/artists/hito-steyerl-22462/hito-steyerl-being-invisible-can-be-deadly>
- Tavin, K., Kolb, G., & Tervo, J. (Eds.). (2021). *Post-digital, post-internet art and education*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2>
- Torres, A. (2024, December 2). “*Brain rot*” é a palavra do ano para a Oxford University Press. *PÚBLICO*. <https://www.publico>

pt/2024/12/02/tecnologia/noticia/brain-rot-palavra-ano-oxford-university-press-2114121

UNESCO. (2025). *Deepfakes and the crisis of knowing*. <https://www.unesco.org/en/articles/deepfakes-and-crisis-knowing>

Vierkant, A. (n.d.). *The image object post-internet*. https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf

Webology. (2021). *Romanticism and art: An overview*. <https://doi.org/10.29121/web/v18i3/25>

Yousef, A. M. F., Alshamy, A., Tlili, A., & Metwally, A. H. S. (2025). Demystifying the new dilemma of brain rot in the digital era: A review. *Brain Sciences*, 15(3). <https://doi.org/10.3390/brainsci15030283>

Zhou, Y. (2024). The nihilistic future of post-internet era: Analysis of the production mechanism of core aesthetics. *Communications in Humanities Research*, 28(1), 24–30. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/28/20230029>

Amesbury

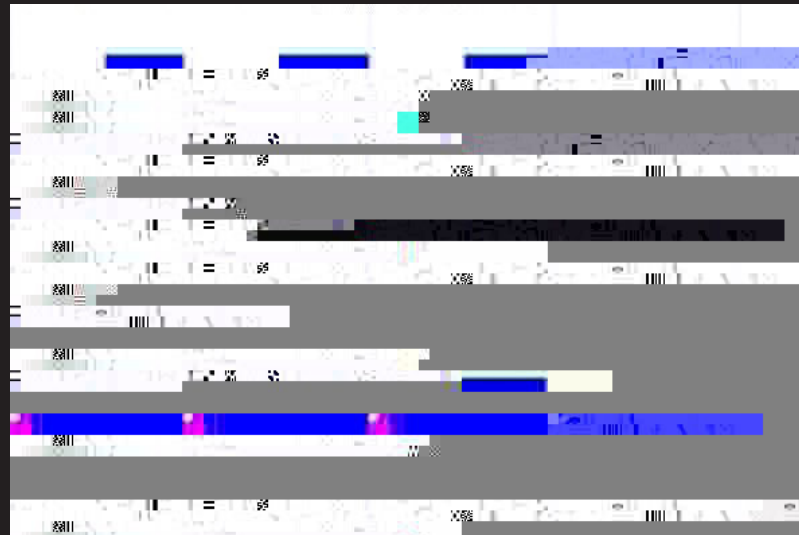


Tabela de Análise

ID IMAGEM	1-Poor Images		Avaliação	2-Autoria e Apropriação		Avaliação	3-Narrativa e Experiência Estética		Avaliação	Resposta Curta
	Técnicas Formais	Noise, glitches, pixelização, distorções		O uso de imagens já existentes	A recontextualização é evidente?		Pouco realismo ou distanciamento da imagem original	Afasta-se da imagem original		
	Erro	O erro é assumido, explorado ou evitado?		Diferentes intervenções	As diferentes intervenções dialogam entre si?		Narrativa	Cria novas narrativas?		
	Subversão Formal	Rompe com normas ao nível da cor, composição, definição e legibilidade?		Autoria e Co-Autoria	Reforça uma lógica de coletiva autoral em comparação com a autoria individual?		Ambiguidade	A imagem tem abertura para nova interpretações?		
	Exploração consciente de falhas digitais	Databending, má compressão, erros e glitches		Imagem	A imperfeição é assumida?		Espectador	Provoca algum impacto no espectador?		

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
AntônioFerreira_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem original	5	O estudante demonstra domínio do programa e explora a cor e forma de forma disruptiva, afastando-se da imagem original	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	5	Narrativa	4		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
AntônioFerreira_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	a imagem criada pelo aluno é completa diferente da imagem original, foram precisos alguns segundos para perceber qual poderia ser a imagem original	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5	O aluno editou duas vezes a mesma imagem, criando resultados distintos entre si, não só demonstra a multiplicidade possível de se construir que este tipo de exercícios como o engenho do aluno	
AntônioFerreira_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	a imagem aproxima-se do original. A cor foi muito trabalhada em comparação com a forma, contudo ainda é possível observar a experimentação gráfica especialmente em efeitos de noise.	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	3	Espectador	3		
AntônioFerreira_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	O aluno editou duas vezes a mesma imagem, criando resultados distintos entre si, não só demonstra a multiplicidade possível de se construir que este tipo de exercícios como o engenho do aluno	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
BárbaraGuerreiro_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	a imagem não foi muito explorada, a cor é talvez seja o único fator formal que denote alguma alguma evolução e é muito pouco, percebe-se que não houve grande envolvimento com a imagem e com o exercício.	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	1	Espectador	1		
BárbaraGuerreiro_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Não é possível observar muita experimentação sobre a imagem.	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	1	Espectador	1		
Bernardo_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	Apesar do trabalho ao nível de cor e noise, a imagem continua muito próxima da imagem original	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	3	Espectador	3		
Bernardo_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	A imagem aparenta pouca experimentação quando observada por pouco tempo. Existe uma sensibilidade muito específica quase uma certa nostalgia descrita.	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	3	Narrativa	4		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	4	Espectador	5		
Bernardo_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	O erro foi bastante explorado, o efeito presente nas imagens envolveram um conjunto de filtros e técnicas. A composição da imagem é mantida mas a técnica é evoluída comparando com a imagem anterior do mesmo estudante.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
DiogoDias_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	A imagem é semelhante à original, não houve muito tratamento técnico, a cor é pouco explorada.	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	1	Espectador	1		
DiogoDias_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	O estudante explorou muito mais a imagem. O erro é totalmente assumido e a forma é o elemento mais trabalhado, enquanto na primeira imagem, a cor foi o seu principal foco nesta imagem mudou a sua abordagem e trabalhou bastante sobre a composição.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	4	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5		
DiogoDias_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	O estudante evoluiu de forma drástica, só em três imagens é possível observar um resultado bastante promissor. A cor e a forma são bastante interessantes.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5		
DuarteMartins_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	A cor foi muito explorada com alguns efeitos mas não existe uma grande evolução comparada com a original	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	3	Espectador	2		
DuarteMartins_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	O estudante trabalha mais com a cor, do que com a forma. O noise é muito parecido com a imagem anterior.	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	4	Espectador	4		
DuarteMartins_ex1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	Nesta imagem a cor e o noise são muito cuidados, talvez possa ser algum tipo de receio.	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	2	Narrativa	2		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	3	Espectador	2		
AmeliaLutkowska_e	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	A cor foi editada, mas não existe muita exploração	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	3	Espectador	2		
AmeliaLutkowska_e	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	O noise e a cor são bastante explorados contudo a forma mantém-se bastante intacta	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	5	Narrativa	4		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	4	Espectador	4		
AmeliaLutkowska_e	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	A imagem apresenta uma narrativa muito bem pensada apesar da edição não ser muito explorada.	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	5		

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	3	Espectador	5		
MariaFilipe_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	A imagem não foi explorada nem termos técnicos nem conceituais.	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	1	Espectador	2		
MariaFilipe_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		2	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	A imagem não é trabalhada de acordo com os ensinamentos do workshop, talvez não seja do interesse do estudo ou receio de explorar o erro e intervenções mais disruptivas.	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	3	Narrativa	1		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	3	Espectador	2		
MariaFilipe_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	A alma pode não está muito confortável com este tipo de técnicas, apesar de haver um maior experimento com a cor e textura podia ainda ter alcançado mais.	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	2	Narrativa	2		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	2	Espectador	2		
GonçaloFonte_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	O noise é explorado de forma consciente e a forma também intacta	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	3	Espectador	1		
GonçaloFonte_ex1_j	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	3	O erro não é muito explorado, a cor é altamente editada, o noise continua muito consciente e a forma não é modificada	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	4	Espectador	3		
GonçaloFonte_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	O estudante editou as imagens de forma que se manifestasse uma leitura e não explorou o erro nem o glitch, acho que tentou envergar por um lado mais "correto", apesar de interessantes, não é possível observar grande evolução entre imagens	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	2	Espectador	2		
EduardoNeves_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	3	O noise e o erro são bastante trabalhados, a cor é o elemento mais forte e com mais impacto, não modificou muito a imagem na sua forma mas as restantes camadas formais são interessantes	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
DiogoPresado_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	É possível ver um efeito proveniente de databeeding, a cor é muito editada. Poderia ainda evoluir na forma e explorar ainda mais a imagem com databeeding	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	4	Espectador	1		
EduardoNeves_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	Apesar de não efeito interessante a cor, a forma, o noise e o erro não foram muito explorados.	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	3	Espectador	1		
DiogoPresado_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	O noise é predominante na edição, a cor não foi muito modificada mas não deixa de ser interessante.	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	4	Espectador	3		
EduardoNeves_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	3	O estudante conseguiu voltar de forma consciente. A imagem já demonstra algum conforto com o exercício, no canto da imagem não é possível perceber se utilizou as técnicas de databeeding ou não, o que demonstra conforto em assumir o erro.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	3		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5		
DiogoPresado_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		2	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	4	Apesar de não existir muita edição, o aluno conseguiu criar uma imagem bastante diferente da original e ainda conseguiu transportar a imagem para um patamar mais sombrio.	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	5		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	5	Espectador	5		
aluno_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	As cores são bastante editas, os efeitos presentes são simples mas bem utilizados, contudo não existe grande exploração	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	3	Espectador	3		
aluno_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	A imagem original é pouco reconhecível, a composição não foi modificada mas edição está muito bem conseguida. a experimentação tanto do erro como de outros efeitos é muito bem conseguida	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
aluno_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	A cor é muito trabalhada mas o erro, o noise e restantes técnicas foram pouco exploradas	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	1		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	3	Espectador	2		
LaraDIAS_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	O estudante utilizou a técnica de databeeding mas não explorou outras formas de edição. É interessante observar que apesar de ter usado uma técnica que explora o erro e o imprevisível, o estudante manteve a imagem muito parecida com a original	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	3	Espectador	3		
LaraDIAS_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	A cor e a resolução de dpi da imagem foram bastante trabalhados, a forma manteve-se, é possível observar alguns erros de edição em alguns elementos a vermelho e figuras humanas.	
	O Erro		3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	4	Espectador			
LauraFalcão_ex1_im	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	3	Apesar do uso de técnicas de databeeding, a cor resume-se a um gradiente rosa não muito editado, o noise é pouco explorado. Novamente poderia ter sido ainda mais explorado com mais edição de forma e cor, ainda persiste uma certa receio em explorar as técnicas de glitch e databeeding.	

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
	O Erro		5	Diferentes intervenções	4	Narrativa	2		
	Subversão Formal			4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3	
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	3		
	LauraFalcão_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	A técnica do databeeding resulta bem com a imagem, o estudante ainda mantém a imagem muito próxima da original, contudo o efeito conseguido é bastante delicado	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	5	Narrativa	2		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	4	Espectador	2		
	LauraFalcão_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	Bom uso de databeeding, a cor explora muito bem o poder dos glitches e artefatos digitais, uma imagem simples mas com uma sensibilidade muito própria.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5		
	LuísaAntunes_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	A imagem foi muito pouco explorada	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	1	Espectador	1		
	LuísaAntunes_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Apesar de ser possível observar uma pequena evolução no tratamento da imagem, ainda não é muito explorada	
	O Erro		2	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1		
	Subversão Formal		2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	2	Espectador	1		
	MariaAlves_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	Não foi possível perceber qual poderia ser a imagem original, o erro, a cor e o noise foram explorados. Não é possível perceber que tipo de efeitos foram utilizados para a criação desta imagem	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	4	Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
	MariaAlves_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	A compreensão com baixos dpi's ajudou na construção da imagem, o erro é bastante notável pelos elementos com destaque ao serem muito escassos e recortados de forma aleatória	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	4	Espectador	4		
	MariaAlves_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	A imagem foi bastante explorada ao nível da cor e os efeitos exploram o erro	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	5	Espectador	4		
	MariaSanches_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Não foi explorada de acordo com o que pedido e explicado no briefing	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	1	Espectador	2		
	MariaSanches_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	Não existe grande experimentação de acordo o que foi pretendido	
	O Erro		1	Diferentes intervenções	3	Narrativa	1		
	Subversão Formal		1	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		1	Imagem	3	Espectador	1		
	MariaSanches_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	O noise e a cor presentes demonstram uma tentativa de disrupção, contudo ainda não é explorada de forma a que se possa distanciar da imagem original.	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	5	Narrativa	3		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	5	Espectador	3		
	RayssaNogueira_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	Não existe muita experimentação de glitches e o erro não é muito visível	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	2		
	Exploração consciente de falhas digitais		2	Imagem	4	Espectador	3		
	RayssaNogueira_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	Bom uso de databeeding. Apesar de ainda remeter para a imagem original demonstra uma exploração bastante incisiva na qualidade técnica da imagem	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	4	Narrativa	5		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5		
	RayssaNogueira_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	O databeeding é presente mas poderia ainda ser mais explorado: a forma continua muito intacta, poderá uma recro sobre a imagem (este comelário é recorrente)	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	4		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	5	Espectador	4		
	RodrigoBrandão_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	5	A imagem original é irreconhecível. É notável algum conforto com o erro e liberdade na experimentação da imagem.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções		Narrativa	5		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	5		
	RodrigoBrandão_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	O efeito presente na imagem provoca um sentimento particular, apesar de se parecer ainda com a imagem original foi possível criar uma nova interpretação. De alguma forma é semelhante com uma pintura impressionista.	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3		
	Subversão Formal		3	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		3	Imagem	4	Espectador	5		
	RodrigoBrandão_ex1_im3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	É possível observar alguns erros de máscaras em algumas zonas, o estudante trabalhou com os erros. Conseguiu criar uma imagem bastante interessante, semelhante a uma impressão. O efeito blur utilizado com o noise funciona muito bem.	
	O Erro		4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4		
	Subversão Formal		4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4		
	Exploração consciente de falhas digitais		4	Imagem	4	Espectador	4		
	Simão_ex1_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	
	Técnicas Formais		5	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	O aluno utilizou databeeding, a composição gráfica da imagem é interessante. A junção das duas cores e a divisão criada pelo glitch funcionam muito bem. Contudo poderia ter sido ainda mais explorada.	
	O Erro		5	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3		
	Subversão Formal		5	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3		
	Exploração consciente de falhas digitais		5	Imagem	5	Espectador	4		
	Simão_ex1_im2	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA	

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		4	O estudante parecia familiarizado com databeeding. A forma como trabalha após a técnica de databeeding, demonstra uma certa apreciação por este tipo de imagens. O erro está presente e é explorado com muita sensibilidade.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		3		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		4		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	4	Espectador		4		
Simão_ex1_lm3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	Novamente, aqui o databeeding é explorado como técnica primária, o erro é abraçado e a cor é utilizada de forma a que complemente a imagem.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		5		
TomasSandão_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	Utilizou databeeding mas comparando com as imagens anteriores não a conseguiu evoluir de igual forma.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	3	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		4		
Tomassandão_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		3	Apesar de seguir o que seria pretendido, as diferentes intervenções não dialogam entre si.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	3	Narrativa		4		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		3		
	Exploração consciente de talhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		4		
Tomassandão_ex1_i	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	O estudante editou a imagem anterior com databeeding, contudo parece-me que talvez tenha só modificado o código uma vez, que os glitches ainda transpareceram algumas camadas da imagem polidas	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	4	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		4		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		4	A composição está muito bem conseguida, os estudantes recordaram palavras presentes no carto da imagem, sendo os únicos a utilizarem tipografia presente na imagem original como formas gráficas. É possível observar as diferentes interações na imagem.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		4		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		4		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		1	Apesar de não ser muito explorada ao nível técnico pretendido, os estudantes criaram uma nova narrativa para a imagem. Contudo não é possível perceber as diferentes interações entre grupo e imagem.	
	O Erro	1	Diferentes intervenções	3	Narrativa		3		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade		3		
	Exploração consciente de talhas digitais	1	Imagem	2	Espectador		4		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	No canto inferior esquerdo está uma pequena representação do quadro "o beijo" de Klimt, as sobreposições, a edição de cores e os diferentes efeitos utilizados em conjunto funcionam muito bem. Não é uma imagem com um grande valor técnico mas percebe-se com facilidade as diferentes interações dos diferentes estudantes.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	4	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		5		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		3	Bom composição, as diferentes intervenções são muito parecidas. Não existe muita exploração técnica.	
	O Erro	3	Diferentes intervenções	4	Narrativa		3		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		3		
	Exploração consciente de talhas digitais	3	Imagem	4	Espectador		3		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	Nesta imagem existe uma maior experimentação ao nível do noise e da cor.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	4	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		5		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		2	A composição é muito delineada e reta. O noise poderia ter sido ainda mais explorado em certas partes. O quadro no canto superior esquerdo é um bom apontamento.	
	O Erro	2	Diferentes intervenções	5	Narrativa		2		
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		2		
	Exploração consciente de talhas digitais	2	Imagem	3	Espectador		2		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		2	A baixa compressão da imagem ajuda no aumento do valor técnico. Existe em pequenos detalhes uma maior experimentação do erro, como por exemplo nas mãos no canto inferior esquerdo.	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	4	Narrativa		3		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		2		
	Exploração consciente de talhas digitais	3	Imagem	3	Espectador		2		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	Bastante diferente da original. Os 72 dpi's escolhidos, o noise e glitches resultam muito bem. A evolução deste grupo e as interações entre imagens funcionam bem.	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		4		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		4		
Antonio_Ferreira_Dic	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		2	Este grupo funciona muito bem. É possível perceber a evolução da imagem, cada aluno teve espaço para explorar os detalhes e técnicas que apreciava. A multiplicação de caras, com a cores mais quentes e sombras cria um ambiente mais aterrorizante	
	O Erro	3	Diferentes intervenções	4	Narrativa		3		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		2		
	Exploração consciente de talhas digitais	3	Imagem	5	Espectador		3		
bernardo_duarte_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		1	O erro não é explorado. A imagem é muito parecida com a original	
	O Erro	2	Diferentes intervenções	2	Narrativa		2		
	Subversão Formal	3	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade		2		
	Exploração consciente de talhas digitais	1	Imagem	3	Espectador		2		
bernardo_duarte_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		3	Apresenta uma evolução comparando com a anterior. Falta alguma experimentação do erro. (talvez não conseguiram editar a imagem porque não queriam denegrir ou apagar o trabalho do outro?)	
	O Erro	3	Diferentes intervenções	5	Narrativa		3		
	Subversão Formal	3	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		3		
	Exploração consciente de talhas digitais	2	Imagem	4	Espectador		3		
bernardo_duarte_lui	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		5	As técnicas utilizadas entregam valor à imagem, o noise e os glitches presentes na figura humana criam um ponto de concentração do olhar como também espaço para uma nova interpretação	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de talhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		5		
bernardo_duarte_lui	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagens polidas		1	Não houve exploração da imagem	
	O Erro	2	Diferentes intervenções	2	Narrativa		1		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade		1		

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa		3		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		3		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	4	Espectador		4		
DiogoPressado_Edu	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		2	Falta apresentar aos estudantes que é possível utilizar tipo de técnicas. Os estudantes seguem o briefing e pensam sobre o mesmo, não pensam em que técnicas podem ser utilizadas e para que propósito.	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	1	Narrativa		4		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade		4		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		4		
DiogoPressado_Edu	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	A primeira imagem de cada grupo é recentemente a menos editada. Esta escolha talvez devesse ao facto de existir uma pressão pessoal para realizar um bom trabalho para que o seguinte estudante possa trabalhar sobre a imagem com maior liberdade.	
	O Erro	1	Diferentes intervenções	3	Narrativa		1		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	2	Imagem	2	Espectador		1		
DiogoPressado_Edu	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	O grupo não conseguiu observar a imagem e pensar criticamente sobre a mesma. Todas as imagens deste grupo não estão bem conseguidas.	
	O Erro	3	Diferentes intervenções	1	Narrativa		1		
	Subversão Formal	3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	3	Imagem	1	Espectador		3		
BarbaraGuerreiro_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	Não foi explorada	
	O Erro	1	Diferentes intervenções	3	Narrativa		1		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Espectador		1		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	Este tipo de imagens talvez possa envolver um sentido crítico apurado que alguns grupos podem ainda não ter.	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	1	Narrativa		1		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	5	Espectador		1		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	A ideia de trabalho de grupo está muito presente. O próximo não pode editar o trabalho do colega anterior, isso não é trabalho de grupo, é uma colagem de pensamentos.	
	O Erro	3	Diferentes intervenções	2	Narrativa		1		
	Subversão Formal	3	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	4	Espectador		1		
DiogoPressado_Edu	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	É uma edição simples mas bem conseguida. A edição é coerente	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	4	Narrativa		1		
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	4	Espectador		2		
DiogoPressado_Edu	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		3	Neste caso existe uma ligação estética entre alunos, os glitches, os erros apesar de serem sempre desvios inconscientes são bem explorados.	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	5	Narrativa		3		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		3		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		4		
MariaSanchez_Rodr	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		5	Esta imagem é um bom exemplo de uma boa recontextualização, o grupo soube trabalhar com diferentes técnicas e manter a imagem coerente e apelativa	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		5		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		1	Não foi bem conseguido, graficamente os cortes da imagem não estão bem colocados, a cor manteve-se muito fiel à original, edição é muito simples.	
	O Erro	1	Diferentes intervenções	2	Narrativa		2		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade		1		
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Espectador		1		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		4	A imagem anterior foi criada para que a segunda intervenção fosse mais fácil. Não existe diálogo entre edições. O primeiro aluno prepara o trabalho, para que o segundo possa explorar e o terceiro repara alguns problemas na imagem ou então acrescenta elementos. Nunca há uma convergência de ideias.	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	2	Narrativa		4		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		4		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		4		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		4	A imagem não foi editada, foi acrescentado elementos já criado anteriormente, não existe diálogo neste grupo de imagens.	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	2	Narrativa		4		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade		4		
	Exploração consciente de falhas digitais	3	Imagem	5	Espectador		3		
LuisaAntunes_Berna	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		4	Bom uso das técnicas do workshop, boa coerência de ideias e existe uma narrativa	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	3	Narrativa		4		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		4		
	Exploração consciente de falhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		5		
MariaSanchez_Rodr	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		5	Uma das imagens mais bem conseguidas, bom uso de databreeding e glitches, graficamente é forte e coerente, não se aproxima da imagem original e transmite uma nova ideia	
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa		5		
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de falhas digitais	5	Imagem	5	Espectador		5		
MariaSanchez_Rodr	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		5	Boa técnica de edição, boa exploração do o erro e de glitches. A cor poderia ter sido mais bem pensada, talvez alguns contrastes	
	O Erro	4	Diferentes intervenções	4	Narrativa		4		
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade		5		
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador		4		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		2	Pouca edição pretendida e pedida	
	O Erro	1	Diferentes intervenções	1	Narrativa		2		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade		2		
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	3	Espectador		2		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política		3	Este grupo não percebeu o que era pretendido. As primeiras imagens são construídas de forma a a que as seguintes edições sejam mais fáceis.	
	O Erro	1	Diferentes intervenções	1	Narrativa		3		
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade		2		
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	3	Espectador		3		
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		

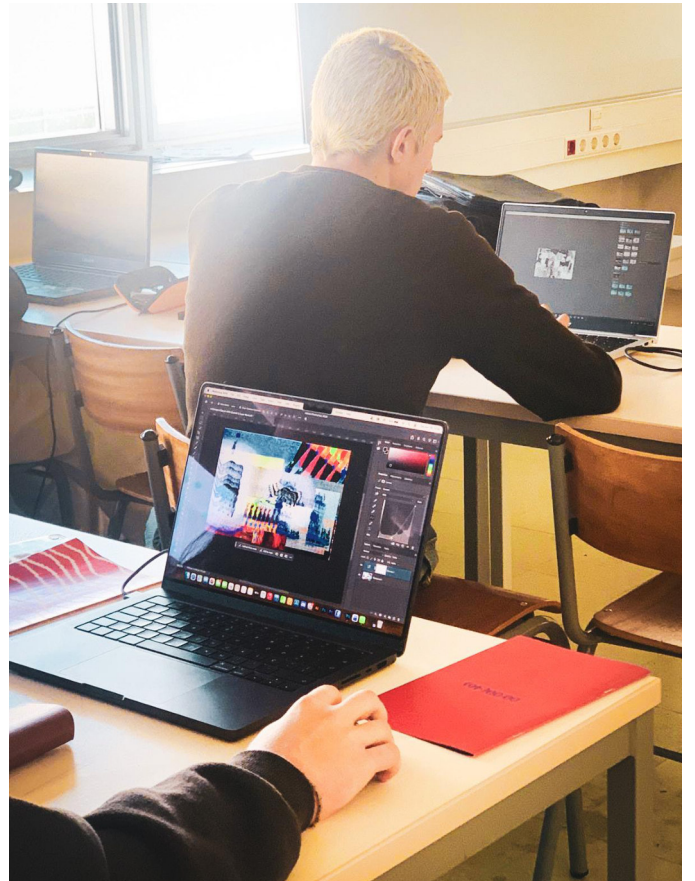
Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Não existe experimentação		
	O Erro		Diferentes intervenções	1	Narrativa	1			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	1	Especador	1			
BarbaraGuerreiro_M	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Não existe experimentação		
	O Erro	1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	1	Especador	1			
AntonioFerreira_Laur	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	2	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Pouco uso das técnicas pretendidas. Muito atenção aos detalhes possíveis de ser desenvolvidos na imagem		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2			
	Exploração consciente de falhas digitais	2	Imagem	3	Especador	2			
DiogoDias_LuisaAnti	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	O que foi pedido era que editassem a imagem sem introduzirem mais elementos, mas não seguiram o briefing		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	3	Especador	4			
Duarte_Bernardo_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	A imagem não foi editada de acordo com os parâmetros do workshop. Somente um pé de uma das figuras foi editado.		
	O Erro	1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	1	Ambiguidade	1			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	1	Especador	1			
Duarte_Bernardo_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	Apesar de não ter sido muito explorada conseguiu causar impacto. É uma edição simples mas cuidada.		
	O Erro	1	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	4			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	3	Especador	5			
Duarte_Bernardo_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	2	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	O grupo conseguiu observar a imagem e criar uma narrativa. Mas não utiliza as técnicas pedidas e não explora o erro. Talvez seja mais difícil criar uma narrativa e ao mesmo tempo explorar técnicas que não lhes sejam inerentes.		
	O Erro	2	Diferentes intervenções	3	Narrativa	3			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Especador	3			
BábaraGuerrero_Mai	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	A forma e a repetição de elementos foram muito trabalhadas. A cor resume-se a um gradiente. Não muita experimentação técnica		
	O Erro	2	Diferentes intervenções	2	Narrativa	3			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Especador	2			
BábaraGuerrero_Mai	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	É mais fácil para os alunos explorarem as imagens e diferentes técnicas sem a pressão de terem de criar uma narrativa. Não existe espaço para ambiguidade.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	2	Narrativa	2			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	3	Especador	3			
BábaraGuerrero_Mai	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	Apesar de existir uma evolução nas técnicas e composição da imagem, ainda podia ter sido investido mais na experimentação. Este exercício poderá ter sido o mais difícil para os alunos. A imagem continua muito ligada a edição de elementos, a qualidade técnica ainda é muito pensada ao nível comunicativo		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	5			
	Exploração consciente de falhas digitais	2	Imagem	4	Especador	4			
MariaSargento_Gaby	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	Neste caso o grupo escolheu editar a imagem ao nível técnico. Os estudantes ou editam a forma dos elementos, ou editam a imagem de acordo com a cor. (Será que editar a forma e a técnica são duas camadas de pensamento para os estudantes?)		
	O Erro	4	Diferentes intervenções	2	Narrativa	2			
	Subversão Formal	3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	2			
	Exploração consciente de falhas digitais	3	Imagem	4	Especador	1			
Imagem_ex3_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	1	Novamente a imagem é explorada com edição técnica. O noise é muito pouco trabalhado e as cores não estão bem resolvidas. Mas a edição restringe-se à cor e ao noise. A forma e a composição dos elementos não são modificados		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	2	Narrativa	1			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Especador	1			
Wiktorja_Amelia_ex	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	O grupo criou formas tipográficas com a imagem e criou uma composição gráfica. Contudo se retirarmos os elementos tipográficos, a edição manteve-se pela camada técnica, foram acrescentados elementos para criar uma narrativa, os elementos originais foram mantidos. É relevante pensar, que tal como no grupo anterior que acrescentou frases ambas os casos são elementos tipográficos. A mensagem tem que ser transmitida por palavras. A tipografia e imagem são duas camadas interpretativas para os estudantes. No momento de interpretar a imagem, a tipografia é acrescentada de forma a que a mensagem seja explícita.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	3			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	4	Especador	3			
GonçaloFonte_Lara	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	A composição foi editada, não é possível perceber se uma parte da imagem foi completada com a stamp tool ou o generative ai tool. De qualquer forma como a composição foi editada, a cor e qualidade técnica da imagem são exploradas com algum recurso, somente a cor é editada		
	O Erro	4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	2	Imagem	4	Especador	3			
MariaLobo_ex3_im7	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	3	A composição e forma são editadas mas a qualidade técnica não. Talvez pode ser pelo pouco tempo disponível para cada imagem.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	3			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Especador	3			
Imagem8_ex3_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	2	O uso de imagens já existentes	2	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	2	A forma e composição da imagem são mantidas, a edição é explorada.		
	O Erro	2	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	2			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	1	Especador	2			
MariaLobo_LauraCo	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	Neste caso ambas as camadas, tanto a forma como a qualidade técnica foram editadas, existem alguns erros de edição que são interessantes.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3			
	Subversão Formal	2	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	3	Imagem	4	Especador	3			
GonçaloFonte_Lara	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem polidas	4	Novamente a composição é manipulada e a qualidade técnica não. Existe alguma preocupação em detalhes que poderia ter sido deixados de parte.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	4			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	4			

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5	Coluna 6	Coluna 7	Coluna 8	Coluna 9	Coluna 10
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	4	Espectador	3			
Wiktorja_Amelie_ex3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	4	A edição da imagem é bastante explorada ao nível técnico e ainda é adicionado outro elemento exterior à imagem, com uma mensagem.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	4	Narrativa	3			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	2	Imagem	4	Espectador	3			
imagem9_ex3_im1	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	Os erros de edição estão presentes, a composição mantém-se parecida com a imagem original.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	2			
	Subversão Formal	3	Autoria e Co-Autoria	3	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	3	Imagem	4	Espectador	2			
Wiktorja_Amelie_ex3	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	1	Pouca edição, o elemento que foi acrescentado pode provocar risos mas não existe grande preocupação gráfica		
	O Erro	1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	4			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Espectador	4			
GonçaloFonte_Lara9	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	1	O uso de imagens já existentes	1	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	2	A composição da imagem foi alterada		
	O Erro	1	Diferentes intervenções	1	Narrativa	1			
	Subversão Formal	1	Autoria e Co-Autoria	2	Ambiguidade	1			
	Exploração consciente de falhas digitais	1	Imagem	2	Espectador	1			
MariaLobo_LauraCo	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	3	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	A composição mantém-se, mas a forma com que a edição foi executada direciona o olhar para o elemento principal e importante na imagem original. A edição também está muito bem conseguida		
	O Erro	4	Diferentes intervenções	2	Narrativa	4			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	4			
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador	4			
MariaAlves_Rayssa9	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	Este grupo atingiu os objetivos, não só editou a composição, como também a cor,rose e glitches que tornaram a imagem mais interessante. A repetição dos elementos pode ser interpretada de várias formas, a ideia de mulher ideal, dona de casa, a mão que segura o algarado, a repetição do corpo feminino conseguem tornar a imagem mais relevante		
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	4			
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	4			
	Exploração consciente de falhas digitais	5	Imagem	5	Espectador	4			
MariaAlves_Rayssa9	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	A imagem está muito bem conseguida, pode ser interpretada de várias formas, os glitches em conjugação com os erros funcionam bem		
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5			
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5			
	Exploração consciente de falhas digitais	5	Imagem	5	Espectador	5			
MariaAlves_Rayssa9	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	4	A composição foi mais explorada do que a edição		
	O Erro	4	Diferentes intervenções	4	Narrativa	4			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador	3			
AntonioFerreira_Lau	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	5	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	Deste exercício esta imagem foi a bem mais conseguida. As cores, a composição, a edição, a criação de uma narrativa é muito bem conseguida, o cão quase que desaparece da imagem mas ainda é perceptível, as cores brilhantes que chocam com o rose e preto e branco. Bom		
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5			
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5			
	Exploração consciente de falhas digitais	5	Imagem	5	Espectador	5			
AntonioFerreira_Lau	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	5	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	A repetição de certos elementos cria uma sensação de desconforto, a edição de certas áreas em contraste com outras reforça um sentimento claustrofóbico dentro da imagem. A imagem tem uma composição muito apurada		
	O Erro	5	Diferentes intervenções	5	Narrativa	5			
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5			
	Exploração consciente de falhas digitais	5	Imagem	5	Espectador	5			
LuisaAntunes_Diogo	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	3	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	5	A forma como a imagem está editada com os elementos tipográficos, demonstra que não conseguiram transmitir a ideia somente com a imagem. Os estudantes poderão estar habituados a observar imagens com duas camadas interpretativas, textos e imagem.		
	O Erro	3	Diferentes intervenções	3	Narrativa	5			
	Subversão Formal	4	Autoria e Co-Autoria	5	Ambiguidade	5			
	Exploração consciente de falhas digitais	2	Imagem	5	Espectador	4			
LuisaAntunes_Diogo	Poor Images	Avaliação	2-Autoria e Apropriação	Avaliação	3-Narrativa e Experiência	Avaliação	RESPOSTA CURTA		
	Técnicas Formais	4	O uso de imagens já existentes	4	Pouco realismo ou distanciamento da imagem política	3	A imagem é bem conseguida, tirando a dimensão textual. Os cortes na imagem e edição são bons e poderiam ter sido aumentados e explorados em mais áreas. Os erros estão presentes e fazem sentido.		
	O Erro	5	Diferentes intervenções	3	Narrativa	3			
	Subversão Formal	5	Autoria e Co-Autoria	4	Ambiguidade	3			
	Exploração consciente de falhas digitais	4	Imagem	5	Espectador	2			

Fotografias de Registo



Registo Fotográfico por Laura Costa



Inquérito

1-Descreve em 5 palavras-chave o teu processo criativo ao longo do workshop

- Curioso, Livre, Cómico, Leve e Divertido
- caotico, intensivo, inesperadamente agradável, divertido
- diferente, incomum, criativo, dinâmico e conhecimento
- divertido exploratório descontraído
- Composição, Error, Cor, Preocupação, Tentativa
- disruptivo, incongruente, fora da caixa, inspiracional, interativo
- libertador, divertido, enriquecedor, maluco, artístico
- divertido, interessante, desafiante, informador, cansativo
- Curiosidade, Compreensão, Tentativa, Erro, Satisfação
- Ouvir, observar, interpretar, tentar e explorar
- rapido, genoino, simples
- Interessante Engraçado Curioso Diferente Informativo

2-Consideras o conjunto de imagens que criaste uma abordagem exploratória?

- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim
- Sim

3-Acreditas que este workshop ajudou na construção de uma maior exploração criativa individual e coletiva?

-Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim
 -Sim

4-Achas possível dar uso a este tipo de imagens em projetos futuros? Porquê? E em quê?

-Talvez, mas não sei exatamente onde se encaixaria sem parecer poluição

-Vejo me a utilizar este tipo de imagens, ou variações derivantes delas em projetos futuros, apesar de ser bastante alternativo a minha estética pessoal, porque realmente achei que a textura, a natureza quase maximalista e a aceitação do erro criam um relevo extremamente interessante e relevante naquilo que é a literária digital quotidiana. Vejo me a apropriar este tipo de imagem para video, para trabalho gráfico de/sobre exposições e surpreendentemente para trabalho autobiográfico

-Acho que sim, porque o design não é so o perfeccionismo ou o ficar “bonito”. As falhas também podem ser.

-Acho possível sim em determinados trabalhos dar uso a esta estética mesmo caótica e levada ao limite e também acho que me pode ser um bom recurso para usar mais controladamente em certos projetos.

-Sim, devido ao seu estilo gráfico, pode ser utilizado em diferentes projetos experimentais.

-Acredito que sim pois temos briefings mais introspectivos e biográficos onde dá para explorar temas através da edição do que do conteúdo da imagem.

-Sim, penso que este tipo de imagens são uma abordagem

interessante, principalmente em cartazes.

-Acredito que sim, especialmente porque gosto bastante do efeito dos glitches. Se existir uma eventualidade de termos um trabalho mais livre, irei sem dúvida ponderar o uso desta técnica.

-Talvez, em algum trabalho da faculdade ou numa simples experiência em alguma foto.

-Sim, gosto da gráfica assim mais instável e de “erro”

-sao imagens interessantes visualmente e usaria em pequenos colecionáveis

-Talvez, em projectos com uma vertente mais humorística (que são do meu agrado)

5-Consideras o conjunto de imagens que criaste ao longo deste workshop, uma abordagem crítica à estandardização visual atual?

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

6-Achas que as Poor Images as imagens que criaste, poderiam ser ainda mais desenvolvidas, ou seja, achas que ainda poderias continuar a editá-las?

-Não

-Sim

-Não

-Sim

-Não

-Não

-Sim

-Não

-Não

-Sim

-Sim

-Sim

**7-Achas que o exercício de duplas foi mais benéfico para ti?
Se sim, porquê?**

-Acredito que foi interessante trabalhar algo tão livre com outra pessoa

-o exercício em duplas foi certamente interessante, no sentido em que juntou duas visões relativamente diferentes naquilo que era a criação de imagens pobres. Como em qualquer união de duas culturas visuais diferentes, criei que poderíamos ter colidido ou colaborado. No caso sinto que houve uma sintonia que permitiu um resultado final impossível a qualquer um de nós se tivesse sido realizado de forma independente. No entanto, embora o peso da opinião da minha colega tenha sido bastante útil para moldar o trabalho, e no meu caso particular, para o apaziguar, não sinto que tenha necessariamente tornado as imagens melhores, simplesmente únicas na sua maneira de ser.

-Sim porque deu para juntar duas visões diferentes do mundo criativo.

-Gostei de trabalhar em grupo porque achei interessante poder juntar todas as minhas ideias com as do meu colega e perceber o quanto longe podemos ir na “destruição” da imagem.

-Foi benéfico para ambos pois envolveu diferentes opiniões.

-Não, apenas resultou numa visão combinada dos 2.

-Sim, pois juntando as ideias de duas pessoas, obtêm-se resultados mais interessantes.

-Por um lado, pode ser complicado visto que cada pessoa tem a sua forma de trabalhar e de pensar. Por outro, foi bastante divertido discutir ideias e produzir imagens com alguém, visto que nunca o tinha feito antes.

-Talvez, ao conseguir, dessa forma, desenvolver o resultado final de cada foto, não partindo só da minha perspetiva.

-Ajuda sempre a desenvolver a criatividade, ter uma pessoa ao lado pode sugerir coisas que não tinha pensado, não tendo que ser necessariamente mau

-nao

-É me indiferente.

8-Voltarias a realizar este tipo de exercício como forma de desbloqueio criativo?

-Não

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

-Sim

9-Achas que o tipo de imagens que criaste neste workshop são mais interessantes do que imagens com alta definição, ou seja, imagens polidas?

-Não

-Não

-Sim

-Sim

-Não

-Sim

-Não

-sim

-Não

-Sim

-Sim

-Sim

10-Numa pequena frase, descreve como é que este workshop pode ter sido benéfico para o teu processo de trabalho

-Ajudou a ter menos pressão no meu processo de trabalho

-Este Workshop ajudou me a ter um maior entendimento e apreciação por uma estética que previamente achava desagradável, alargando não só o meu conhecimento de design com o a amplitude de trabalho/estilo que estou disposto a explorar/apropriar

-Deixou me mais aberta a explorar

-Eu considero que tenho muitas vezes medo de errar e isso acaba por me prender a nível criativo. Este workshop foi francamente divertido e ajudou a libertar-me de expectativas sendo que o objetivo era mesmo errar e fazer coisas mais fora do comum.

-A ideia de normalizar o erro.

-Sinceramente foi das melhores aulas de projeto deste semestre. Foi a aula onde mais trabalhei e mais vi resultados criativos.

-Ajudou-me a ver os “erros” de outra forma e levou-me a dar-lhes mais valor.

-Este workshop deu-me conhecimento que sem dúvida irá ser útil no futuro, visto que gostei bastante do efeito que as técnicas apresentadas dão.

-Conheci uma nova forma de criar e desenvolver imagens.

-Ajudou a ver os erros de uma forma diferente e com menos “preconceito”

-.realizar a edicao de imagens mais rapidamente

-Ajudou-me a assumir um estilo mais descontraído de design

