

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL – SENAC

PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO E DIGITAL

CATARINA SIMONATO DE OLIVEIRA

**NOVOMUNDO: IDENTIDADE, REPRESENTAÇÃO  
E VALIDAÇÃO EM SISTEMAS DIGITAIS**

São Paulo  
2026

## **A ideia principal**

A tecnologia vem avançando com tanta velocidade e potência que distinguir o que é máquina e o que é resultado da ação humana se torna cada vez mais difícil. Chegamos ao ponto de criar perguntas que não admitem respostas objetivas, justamente por envolverem interpretação, contexto e subjetividade. É como se os sistemas de validação buscassem um nível de precisão tão extremo que nem mesmo aqueles para os quais foram criados conseguissem atendê-lo.

O projeto coloca o usuário dentro de um sistema de validação impossível, inspirado em captchas, redes sociais e plataformas digitais, onde sinais tradicionalmente humanos deixam de ser confiáveis.

*Quem é você para definir se eu sou humano ou não?*

## **Semiótica, ambiguidade e signos híbridos**

As perguntas do projeto buscam gerar incerteza na interpretação, pois os elementos apresentados no captcha já não podem ser classificados de maneira totalmente objetiva. O usuário reconhece aquilo que vê, mas encontra dificuldade em definir o que de fato representa.

O projeto mistura símbolos digitais, rastros de interação, objetos físicos, imagens artificiais, comportamento mediado pela máquina e elementos de interface, criando signos híbridos que transitam constantemente entre o mundo físico e o digital. As imagens deixam de possuir significados estáveis e passam a operar em um espaço ambíguo.

As opções parecem corretas à primeira vista, mas nunca completamente confiáveis. Tudo parece simultaneamente legítimo e artificial, físico e digital, verdadeiro e performático. O captcha deixa de funcionar como ferramenta objetiva e passa a revelar uma crise contemporânea de interpretação, onde nem mesmo a máquina consegue estabelecer critérios claros entre realidade, representação e reconhecimento.

## **O que acontece na obra**

O usuário entra em uma landing page genérica, construída a partir de promessas publicitárias vazias e familiares:

- sucesso
- pertencimento
- transformação
- conexão

A estética propositalmente datada ativa uma memória coletiva de “internet segura”, remetendo a promessas comerciais exageradas e criando uma falsa sensação de confiança. Ao tentar acessar esse “novo mundo”, o usuário é interrompido por um captcha.

Mas, diferente de um captcha tradicional, o sistema apresenta perguntas subjetivas e ambíguas, impossíveis de serem respondidas de forma totalmente objetiva. Independentemente da escolha do usuário, o sistema rejeita sua resposta.

O usuário nunca acessa o conteúdo prometido e permanece preso em sistemas de autenticação, refletindo uma experiência digital contemporânea onde a validação se torna um fim em si mesma.

*Ao mesmo tempo em que tentamos interpretar o sistema, somos interpretados por ele.*

### **CAPTCHA 1 — “Selecione tudo que parece humano”**

À primeira vista, a resposta parece simples. No entanto, os elementos apresentados colocam em conflito diferentes formas de compreender o que é humano. Enquanto rostos, corpos e emoções costumam ser associados à humanidade, diversos elementos do captcha revelam que aquilo que entendemos como humano pode estar presente também em rastros, comportamentos e falhas deixadas pela interação digital.

Erros de digitação, comentários, notificações, mensagens e marcas de uso funcionam como evidências de presença humana, mesmo quando não existe qualquer corpo visível. Ao mesmo tempo, imagens de pessoas podem ser artificiais, manipuladas ou geradas por inteligência artificial, fazendo com que aquilo que aparenta ser humano já não seja necessariamente uma prova de humanidade.

### **CAPTCHA 2 — “Selecione tudo que parece real”**

Os elementos apresentados possuem existência concreta, mas aquilo que representam nem sempre pode ser validado de forma objetiva. As frutas são falsas, mas continuam sendo objetos reais. O vitral religioso existe fisicamente, mas seu significado depende da crença de quem a observa. A Mona Lisa é uma obra real, mas continua sendo uma representação. Curtidas, seguidores e selos de verificação possuem efeitos concretos no ambiente digital, mesmo quando podem ser manipulados ou artificialmente produzidos.

As contradições tornam-se ainda mais evidentes em elementos cujo valor depende menos de sua existência física e mais dos significados atribuídos a eles. Um diamante existe como objeto material, mas seu valor é baseado em uma construção social, econômica e cultural. A imagem de uma família feliz pode representar afeto genuíno, mas também uma encenação cuidadosamente construída para transmitir uma ideia de sucesso, estabilidade ou pertencimento. Em todos esses casos, o objeto existe, mas aquilo que ele significa ultrapassa sua materialidade. O captcha explora justamente essa instabilidade entre existência e interpretação, colocando o usuário diante de elementos que parecem reais, mas cujos significados permanecem abertos e disputados.

*O projeto questiona até que ponto a humanidade pode ser reduzida apenas àquilo que é visível.*

### **Sentimento de frustração**

Quem nunca errou um captcha e se perguntou, ainda que por um instante: "Será que sou um robô?" O projeto amplia esse desconforto cotidiano até transformá-lo em uma situação impossível, na qual a validação nunca chega e a própria condição humana passa a ser colocada em dúvida.

## Referências e relações com o projeto

A obra *The Treachery of Images* (1929), de René Magritte, questiona a relação entre imagem, representação e realidade. Mesmo diante da figura de um cachimbo, o artista afirma que aquilo não é um cachimbo, mas apenas sua representação. O projeto utiliza esse mesmo princípio ao apresentar imagens que parecem possuir significados evidentes, mas que não podem ser classificadas de forma totalmente objetiva. Assim como na obra de Magritte, o captcha questiona a confiança imediata naquilo que vemos, colocando o usuário diante de signos cuja interpretação permanece instável.

No livro *The Society of the Spectacle*, de Guy Debord, as relações sociais passam a ser mediadas por imagens, representações e performances. No projeto, essa discussão aparece na forma como emoções, comportamentos e experiências deixam de existir apenas como vivência e passam também a funcionar como construção visual e performance digital. A própria landing page reproduz essa lógica ao apresentar promessas exageradas de felicidade, pertencimento, transformação e sucesso, construindo uma experiência baseada mais na expectativa do que no acesso real.

As opções apresentadas nos captchas também dialogam com essa cultura de exposição e validação constante. Vulnerabilidade, felicidade, intimidade e opinião deixam de funcionar apenas como experiências humanas e passam a atuar como imagens consumíveis, registradas e mediadas pela internet. O usuário é constantemente exposto a sinais que aparentam autenticidade, mas que ao mesmo tempo podem ter sido cuidadosamente construídos, reforçando a dificuldade contemporânea de distinguir experiência e representação.

Em *The Language of New Media*, Lev Manovich discute como interface e conteúdo tornam-se inseparáveis nas mídias digitais. Essa ideia está diretamente relacionada ao projeto, pois a interface não funciona apenas como suporte visual, mas como parte fundamental do próprio discurso da obra. O erro, a rejeição constante, a instabilidade e a ambiguidade não ilustram o conceito: eles constituem o conceito. O captcha não existe apenas como estética, mas como mecanismo de tensão, frustração e dúvida.

A teoria dos meios de Marshall McLuhan também contribui para a compreensão do projeto. Em *Understanding Media*, o autor diferencia meios que exigem pouca participação interpretativa daqueles que dependem da colaboração ativa do usuário para a construção de sentido. O projeto aproxima-se dessa segunda lógica ao exigir interpretação constante. Diferentemente dos sistemas tradicionais de validação objetiva, o captcha opera através da ambiguidade, obrigando o usuário a lidar com imagens e situações cujos significados permanecem abertos e disputados.

Por fim, durante o desenvolvimento do projeto, o filme *Synecdoche, New York*, dirigido por Charlie Kaufman, estabeleceu uma relação conceitual importante com as questões exploradas na obra. No filme, o protagonista tenta recriar a própria vida dentro de um sistema artificial cada vez mais complexo. Entretanto, quanto mais busca capturar autenticidade, memória e verdade, mais tudo se transforma em simulação e representação. Essa relação dialoga diretamente com o conceito do NovoMundo, que questiona até que ponto estamos dispostos a substituir a experiência pela sua representação e a submeter nossa identidade a processos contínuos de validação, interpretação e performance dentro dos sistemas digitais.

Mais do que distinguir máquinas de pessoas, o projeto investiga os critérios utilizados para realizar essa distinção. Ao transformar a validação em um processo impossível, o captcha deixa de funcionar

como ferramenta de verificação e passa a evidenciar os limites dos próprios sistemas que tentam definir o que é humano.

**MAGRITTE, René.** *A Traição das Imagens* (Isto não é um cachimbo). 1929. Óleo sobre tela. Los Angeles County Museum of Art (LACMA), Estados Unidos.

**DEBORD, Guy.** *A Sociedade do Espetáculo*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

**ARANTES, Priscila.** *Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital*. ARS, São Paulo, v. 1, n. 2, 2003. Disponível em: [SciELO](#). Acesso em: 22 maio 2026.

**KAUFMAN, Charlie** (dir.). *Synecdoche, New York*. Sony Pictures Classics, 2008. Filme.