

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES

Eduardo Thomazoni

**Error 404, file not found:
Pinturaciborgues sobre memórias e o que procuramos
esquecer.**

Porto Alegre, 2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES

Eduardo Thomazoni

**Error 404, file not found:
Pinturaciborgues sobre memórias e o que procuramos
esquecer.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do título de
Bacharel em Artes Visuais
Orientadora: Profa. Dra. Alessandra
Lucia Bochio

Porto Alegre, 2019

CIP - Catalogação na Publicação

Thomazoni, Eduardo
Error 404, file not found: Pinturaciborgues sobre
memórias e o que procuramos esquecer. / Eduardo
Thomazoni. -- 2019.
43 f.
Orientadora: Alessandra Bochio.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2019.

1. Pintura. 2. Memória. 3. Pinturaciborgue. 4. Arte
e Tecnologia . 5. Luz. I. Bochio, Alessandra, orient.
II. Título.

Error 404, file not found:

Pinturaciborgues sobre memórias e o que procuramos esquecer

Eduardo Thomazoni

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do título de
Bacharel em Artes Visuais
Orientadora: Profa. Dra. Alessandra
Lucia Bochio

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Alessandra Lucia Bochio

Profa. Dra. Marilice Corona

Profa. Dra. Marina Bortoluz Polidoro

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Profa. Alessandra Bochio, pela paciência e dedicação na orientação deste trabalho de conclusão de curso.

Aos meus pais pelo apoio e suporte para que eu tivesse oportunidade de acesso a formação acadêmica.

A minha segunda família, os Tchururus, Iara Diez, Janine Rosa, Diego de Oliveira, Kevin Nicolai, Carlos Rasch, Jeanne Lee, Rodrigo Sousa, Ricardo Anoni, Talita Procópio, Jessica Cici, Mayara Dada, Yuri Cantinazo que sempre se fizeram presentes nos momentos difíceis e nas comemorações. Sou extremamente grato por tê-los conhecido, debaixo do mesmo teto da moradia estudantil. Vocês foram e são minha rede de apoio, meu porto seguro.

Um agradecimento especial a Marco Chagas e Andy Marques, que além de fazerem parte da família, dividiram quarto comigo na CEU-UFRGS, obrigado por sempre me manterem de pé, vocês puderam conhecer meu íntimo de perto, e me aceitaram do jeito que sou.

Agradeço a Lu e Murilo, por todas as conversas noite adentro, me fazendo questionar minhas noções de masculinidade, gênero, e demais construções sociais que limitam nossos corpos e vivências.

A casa de Lanceira, Father Marco Chagas, Mother Mariana Amaral (Mari Basiquinha), Godmother Danielle Costa, Sisters Iara Diez, Alexia Val, Flávio de Oliveira, Gilian Vinicius, William Freitas, Cecé Pereira, Francielli Dias, pelos novos horizontes que buscamos juntos. Meu maior aprendizado foi com todos vocês.

RESUMO

O presente trabalho consiste no desenvolvimento de uma série de pinturas em tinta acrílica e de um website. Nas pinturas, são representados *QR codes*, que concedem acesso à página na web, criando um *hiperlink* entre os dois ambientes. Imagens, textos e vídeos compõem o website e ampliam as temáticas presentes nas pinturas, trazendo novos modos de observá-las. As cenas representadas na série fazem parte do imaginário e das lembranças do artista e apresentam *layouts* de telas de dispositivos, como computador e *smartphone*, refletindo sobre os modos de compartilhamento de memórias contemporâneos e na exposição do íntimo na esfera pública.

PALAVRAS-CHAVE: Pintura; Memória; *Pinturaciborgue*; Arte tecnologia; Luz.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Um dia no telhado</i> (2017), Eduardo Thomazoni.....	9
Figura 2 - <i>Um dia no telhado</i> (2017), Eduardo Thomazoni.....	10
Figura 3 - <i>Um dia no telhado</i> (2017), Eduardo Thomazoni.....	10
Figura 4 - <i>Os Embaixadores</i> (1533), Hans Hoilbein, O Jovem.....	11
Figura 5 - <i>Aparição de face e prato de fruta na praia</i> (1938), Salvador Dalí.....	12
Figura 6 - <i>Bo_neca</i> (2019), Eduardo Thomazoni.....	15
Figura 7 - <i>Natural Process</i> (2004), Exonemo.....	17
Figura 8 - Mesas com superfície de vidro exposta no Santander Cultural.....	18
Figura 9 - <i>Epithelia</i> , Mariela Yeregui, site visitável pela plataforma Rhizome.....	19
Figura 10 - Acesso a <i>Bo_neca</i>	22
Figura 11 - <i>Print screen</i> da página <i>Bo_neca</i>	23
Figura 12 - <i>Gaymer</i> (2019), Eduardo Thomazoni.....	24
Figura 13 - Acesso a <i>Gaymer</i>	25
Figura 14 - <i>Print screen</i> da página <i>Gaymer</i>	25
Figura 15 - <i>Café da manhã</i> (2019).....	26
Figura 16 - Acesso a <i>Café da manhã</i>	27
Figura 17 - <i>Print screen</i> da página <i>Café da manhã</i>	27
Figura 18 - <i>Error 404, file not found</i> (2019), Eduardo Thomazoni.....	28
Figura 19 - Acesso a <i>Error 404</i>	29
Figura 20 - <i>Print screen</i> da página <i>Error 404</i>	29

SUMÁRIO

Introdução.....	7
Capítulo 1 - O processo criativo.....	9
1.1. Da ideia inicial.....	9
1.2. Das descobertas e falhas.....	12
1.3. Da nova temática e suas questões.....	13
Capítulo 2 - Memória orgânica.....	20
Capítulo 3 - Memória digital.....	31
3.1. Web e seus ponto zero.....	33
Considerações Finais.....	37
Referências Bibliográficas.....	39

INTRODUÇÃO

.Memorizar, ato de guardar informação. O ser humano, ao longo de sua vida, guarda muitas memórias. Informações guardadas que são adquiridas por meio de seus cinco sentidos, visão, audição, paladar, olfato e tato. Cada um deles capta tipos diferentes de informações, porém, como indica Júlio Plaza (1987), funcionam de forma sinestésica, e servem de referência para novas experiências, ajudando-nos a tomar decisões e evitar situações indesejadas.

Entretanto, em nossos sonhos conseguimos perceber com todos os nossos sentidos. Nosso inconsciente tem acesso a todas as informações armazenadas e pode nos fazer reviver qualquer experiência que tivemos ou reorganiza-las de forma fantasiosa, criando experiências nunca antes vividas. Mesmo quando estamos despertos, um som, um cheiro, ou qualquer outro estímulo ao nossos sentidos pode nos tirar do momento real e nos fazer voltar no tempo e reviver uma memória.

O trabalho aqui apresentado toca exatamente na temática da memória. Busca por meio da relação entre prática artística e investigação teórica e entre pintura e tecnologias digitais criar associações narrativas a partir das memórias pessoais do artista. O trabalho artístico consiste no desenvolvimento de uma série de pinturas em tinta acrílica e de um *website*, criando assim o que chamo de *pinturaciborg*, conceito que trabalho no capítulo 2.

Na série, estão presentes *QR codes* que dão acesso ao website desenvolvido, no qual contém as minhas lembranças pessoais visualizadas por meio de animações digitais, textos, fotos, vídeos, *playlists*, selecionados por associações mentais com as imagens representadas nas pinturas. Uma coisa leva a outra, por meio de *hiperlinks*, criando um grande espaço de memórias e reflexões.

No primeiro capítulo, abordo meu processo criativo, compreendendo os meios utilizados e como estes dialogam e se relacionam. Utilizo o livro/catálogo *A perspectiva das coisas: dois séculos de natureza-morta na Europa* (2010) de Peter Cherry pensando nas leituras das simbologias das naturezas-mortas holandesas, associando ao modo de leitura do meu trabalho.

O segundo capítulo trata da memória pessoal e da identidade, que são a temática da série de pinturas que desenvolvo. Para abordar esses temas recorro ao livro *O show do eu: a intimidade como espetáculo* (2008), de Paula Sibilia, no qual é analisado a forma que a sociedade legitimou a cultura de observar o outro e a hiper exposição pessoal.

Partilhando a minha intimidade na esfera pública, utilizando tanto nas pinturas, quanto no website, faço apontamentos em questões de ordem social, cultural e política, sendo elas gênero/sexualidade, desigualdade socioeconômica no ambiente acadêmico, saúde mental e utilização de substâncias ilícitas de forma recreativa, mostrando como tais questões atravessam a minha prática artística

Já o terceiro capítulo traz questões sobre as mídias digitais, principalmente sobre o uso delas em nosso dia a dia, e sobre a presença delas no meu trabalho. Assim abordo o período da internet das coisas, momento em que vivemos, no qual diversos objetos estão conectados ou são conectáveis à internet. Parto do livro de Claudia Giannetti (2006), *Estética digital*, de textos diversos de Giselle Beiguelman (2004; 2013) e de César Baio (2015), em *Máquinas de imagem, arte, tecnologia e pós-virtualidade*.

CAPÍTULO 1 - O processo criativo

1.1. Da ideia inicial

A presente pesquisa surgiu a partir de um exercício da disciplina Laboratório de Imagem Digital, ministrada pela professora Alessandra Bochio em 2017/2, na qual eu programei um aplicativo na plataforma *Processing*, que utiliza a webcam do computador para transmitir a imagem captada em tempo real, rerepresentando-a em quatro modos diferentes, dependendo da posição do mouse na imagem. Em um primeiro momento, a imagem captada sem alteração alguma, mas à medida que o cursor do mouse é deslizado pela imagem, as outras três são apresentadas com apenas um dos canais de cor RGB ativos, ou seja, uma imagem apenas em vermelho, uma somente em verde e outra em azul.

A partir deste exercício, comecei a pensar nas possibilidades de interação do monocromo com as imagens coloridas e a possibilidade de criar imagens que, ao serem expostas a esse tipo filtro, apresentam uma dupla leitura. Com o auxílio do computador desenvolvi *Um dia no telhado* [Figuras 1, 2 e 3], de 10X15 cm, que contém três pinturas em uma.

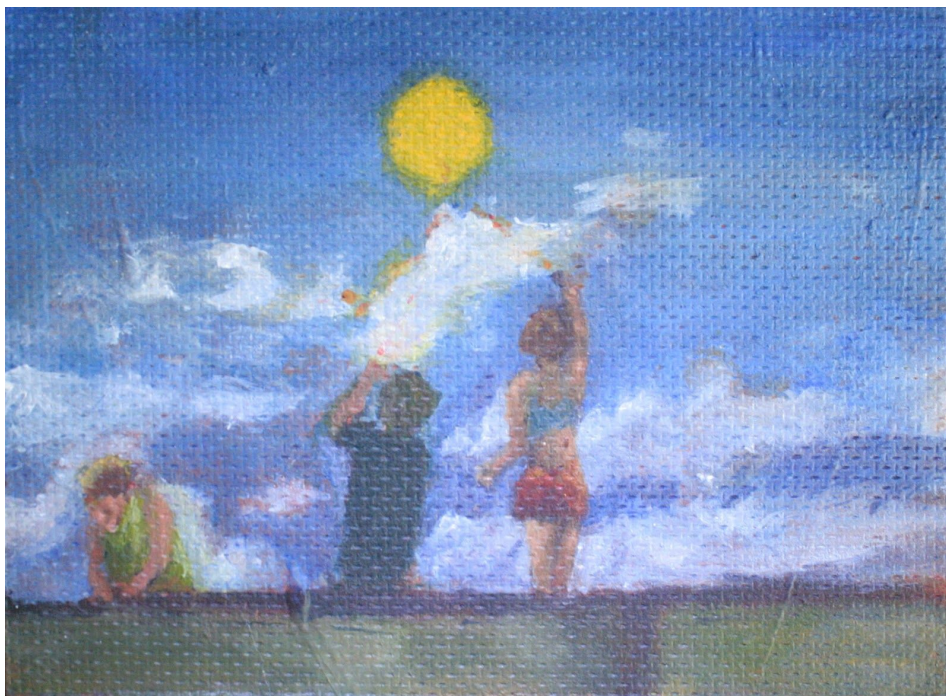


Figura 1 - *Um dia no telhado*, Eduardo Thomazoni, acrílica sobre chapa de MDF, 10X15 cm, 2017/ Tríptico virtual.



Figura 2 - *Um dia no telhado*, Eduardo Thomazoni, 2017/ Tríptico virtual.



Figura 3 - *Um dia no telhado*, Eduardo Thomazoni, 2017/ Tríptico virtual.

O método de construir imagens com diferentes possibilidades de interpretação foi explorado de diversas formas, por inúmeros artistas em várias épocas ao longo da história da arte. Em pintura, a natureza-morta, principalmente a holandesa, já se construía duas formas de ler o quadro, uma vez que todos os objetos representados tinham significados simbólicos. Tal

fato faz com que as obras não sejam apenas provas de um virtuosismo técnico, mas também narrativas religiosas e, por vezes filosóficas, que eram apenas evidentes a quem conhecia a simbologia da obra.

Aparentemente, quando pretendiam que as suas imagens fossem lidas em termos simbólicos, os pintores de naturezas-mortas tornavam claro esse desejo, e de forma particularmente óbvia nas vanitas [...]. Estas imagens exigem decifração e seriam indubitavelmente consideradas obras excepcionais dentro do gênero aos olhos dos seus contemporâneos devido as lições morais que encerravam. (CHERRY, 2010, p.36)

Os temas mais comuns nas naturezas mortas de vanitas, são a morte e a vaidade da vida. Os pintores alertavam sobre as tentações mundanas, relacionadas aos grandes feitos, prazeres e a brevidade da vida humana. Sinalizavam que se deveria utilizar a passagem mundana para preparar a alma para a eternidade, nas perspectivas cristãs.

Os estudos de anamorfose desenvolvidos por meio de distorções produzidas muitas vezes por espelhos côncavos e convexos, também são utilizados para deixar imagens ocultas em obras, dando assim, outra leitura as mesmas. É o caso de *Os Embaixadores* (1533) [Figura 4], de Hans Holbein, que retrata uma dupla de embaixadores com uma estante ao fundo. Somente os objetos visíveis na cena já dialogam muito com a possível personalidade dos dois. No chão, entre eles, vê-se uma imagem de difícil identificação, basta o observador se posicionar no local certo para ver uma caveira.



Figura 4 - *Os Embaixadores* (1533), Hans Hoilbein, O Jovem, Óleo sobre Carvalho, 20,7 x 21 m, National Gallery, Londres, Inglaterra

Salvador Dalí também produziu pinturas de imagens dúbias. *Aparição de face e prato de fruta na praia* de 1938 [Figura 5], apresenta muitas leituras. Podemos visualizar um prato de frutas, que forma um rosto. A paisagem representada na obra nos ajuda a perceber um cachorro, e nas outras cenas que compõem seu interior, vê-se representações de pessoas negras.



Figura 5 - *Aparição de face e prato de fruta na praia* (1938), Salvador Dalí
Óleo sobre tela, 1,15 X 1,44 m
Wadsworth Atheneum Museum of Art, Connecticut, EUA

1.2. Das descobertas e falhas

Após a leitura de *Da cor à cor inexistente* (2009), de Israel Pedrosa, foquei em trabalhar o estudo de cor na composição pictórica, de forma a explorar a dubiedade em pintura, buscando criar os contrastes necessários para que a segunda imagem presente na pintura ficasse discreta quando vista a olho nu, e surgisse com força com a aplicação do filtro de cor.

Desenvolver esse método de pintar passou a ser o foco principal da minha pesquisa de conclusão de curso naquele momento. Interessei-me ainda pela forma como eu poderia relacionar pintura e computador. Ao explorar essa nova possibilidade, comecei a pintar imagens de pequenos animais em telas de grandes proporções que interagem com filtros criados pelo programa desenvolvido por mim, na disciplina Laboratório de Imagem Digital. Busquei uma dualidade na pintura, para deixar a leitura da obra mais interessante, abrindo possibilidades de interpretações nas duas imagens representadas, separadamente, bem como para relação entre as duas.

A primeira pintura iniciada foi o escorpião amarelo, que ao ser exposto ao filtro vermelho apresentaria uma cena homoerótica, relacionando a fobia racional contra um animal peçonhento a fobia irracional contra a comunidade LGBTQI+. Nesse primeiro momento, o filtro seria utilizado por uma adaptação do programa feito para computador sendo compatível com *smartphones* Android. A escolha por esse animal decorria da infestação que ocorria no prédio do Instituto de Artes da UFRGS no ano de 2018.

A utilização do *smartphone* para leitura, tinha como objetivo ampliar nossa visão a partir de dispositivos tecnológicos, deixando visível nossa relação de dependência com o aparelho e evidenciando a “ciborguização” de todos nós, como falaremos mais adiante no Capítulo 2.

Entretanto, a falta de conhecimentos prévios na área de programação tornou-se um empecilho na adaptação do programa em aplicativo para Android. Assim, tendo que repensar a forma de unificar o trabalho de pintura com o desenvolvimento processual do computador, alterei toda a construção do trabalho, abordando-o por outra perspectiva.

1.3. Da nova temática e suas questões

Altero o tema das pinturas, passo a utilizar minha memória individual para a criação de um banco de dados pessoal. Abordo a construção das minhas memória e identidade, buscando na intimidade momentos que atravessam a mim e demais pessoas com meus recortes sociais e culturais. Neste sentido, o meu lugar de experiência, passa a ser o lugar de experiência de um grupo de pessoas.

Nesse momento, passo a entrar no campo da pintura, representando memórias pessoais e associando-as a características da minha personalidade e identidade. Revisito momentos bons e ruins da minha história pessoal, buscando uma duplicidade entre passado e presente, relacionando-os em uma mesma imagem.

Esse *insight* veio de forma espontânea, mas posteriormente ganhou corpo, após a leitura de *O lobo do mar* (2013), de Jack London (1876-1916). A obra literária aborda a dualidade entre materialidade e idealidade, questionando o valor subjetivo da vida.

Sabia que o único valor que a vida possui é o que ela atribui a si mesma? É um valor superestimado, é claro, já está sempre distorcido ao seu próprio favor. Tome como exemplo o homem que subiu no mastro. Ele ficou ali aguentando como se sua vida fosse preciosa, um tesouro maior que diamantes e rubis. Para você? Não. Para mim? De jeito nenhum. Para ele próprio? Sim. Mas não aceito a avaliação que ele faz. É triste, mas ele se supervaloriza. Há vida de sobra querendo nascer. Se ele tivesse despencado e espalhado os miolos pelo convés como mel correndo do favo, o mundo não teria perdido nada. Ele não valia nada para mundo. A oferta é grande demais. Ele tinha valor somente para si mesmo, e, para demonstrar que mesmo este valor é fictício, ao morrer ele não terá a consciência de que perdeu a si próprio. (LONDON, 2013, p. 86-87).

Quando me deparo com esse discurso feito pelo personagem fictício Wolf Larsen sobre o valor da vida, começo a refletir sobre o valor que os dados de nossas vidas pessoais geram a empresas como Facebook de Mark Zuckerberg¹, quando utilizados para direcionamento de marketing. Trago então como tema os geradores desses dados, as experiências de vida e memórias pessoais que geram a nossa identidade numa relação codependente.

Ao pensar sobre a identidade construída diariamente em conjunto com a versão que passa por *upload* a habitar a internet, em perfis de redes sociais, sites pessoais, blogs e afins, conforme Sibilia (2008) e Beiguelman (2013), busco questionar o novo regime que vivemos com a Web 4.0, na qual a excentricidade é aplaudida, e usuários sempre tem que ser uma melhor versão de si mesmo, mais criativo, mais feliz, enquanto as empresas coletam seus dados para traçar perfis de possíveis compradores; tudo isso por meio de alguns toques na tela do seu *smartphone*. Esse comportamento tem início no web 2.0 e atualmente ganha cada vez mais forças conforme podemos acompanhar com o crescente de influenciadores digitais presentes em todas as plataformas possíveis. No capítulo 3, abordarei mais esse assunto.

A partir de tais reflexões vejo a necessidade de visualizar minhas memórias em outros formatos e meios, além das pinturas. Isto é pensado por meio de um website que funciona como um repositório de pensamentos relacionados as cenas representadas nas pinturas. Esse desdobramento abre mais possibilidades de interpretação ao trabalho, tanto em

¹ Tais reflexões partem das leituras dos livros *Big Tech* (2018) de Evgeny Morozov e *Redes, liberdades e controle. Uma genealogia política da internet* (2018) de Benjamin Loveluck.

relação ao conteúdo (conteúdo do site + conteúdo da pintura), quanto à mídia (pintura + site).

O acesso ao site é feito pela leitura de um *QR code* representado na pintura. Em um primeiro momento, foi estipulado que ele estaria presente de forma escondida na pintura, tornando-se visível por meio de uma luz ultravioleta, após testar essa possibilidade, a descartei, pois o trabalho com tinta sensível a ultra violeta estava causando problemas desnecessários a construção poética do trabalho.

A partir desse momento, decido trabalhar com o *QR code* como participante da pintura, e para deixá-lo mais coeso com a composição pictórica passo a trabalhar com *layouts* de aparelhos eletrônicos, representando a área de trabalho do Windows XP, como é o caso da tela *Bo_neca* [Figura 6].

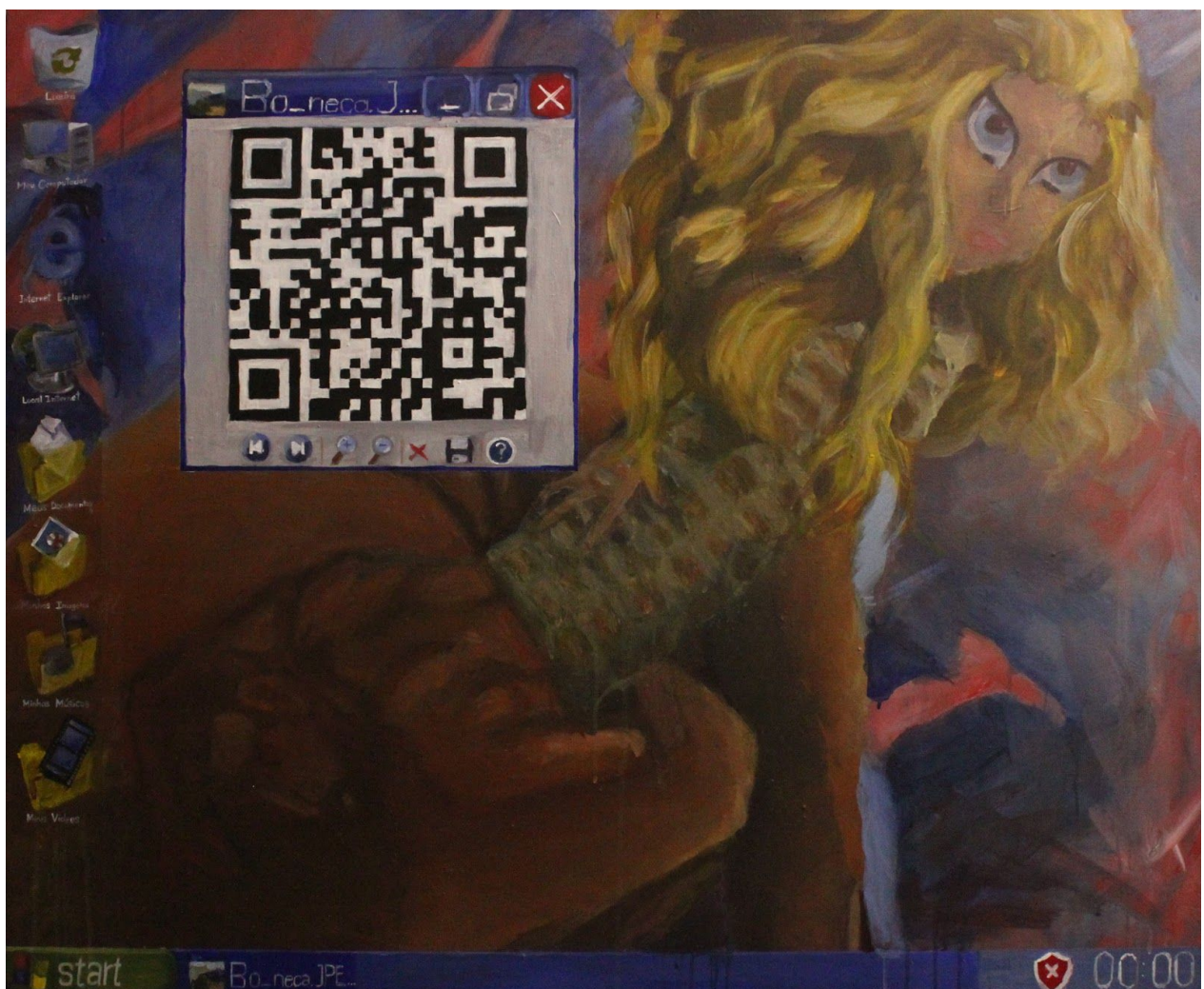


Figura 6 - *Bo_neca*, Eduardo Thomazoni, acrílica sobre tela, 100 X 120 cm, 2019.

No site, faço uso de vídeos, fotos, escritos e *playlists* do Spotify, que fazem relação com as representações das pinturas. Tudo é posto de forma que, ao se deslocar pelas extensas páginas do site, o observador revela pouco a pouco novas camadas de pensamentos. Muitas vezes colocando imagens e textos uns sobre os outros, desenvolvo um espaço que está em constante transformação, construído a partir da sobreposição de ideias, imagens e memórias. Ao criar camadas de imagens, vídeo, sons, textos etc., relaciono com processo de criação das próprias pinturas, um processo ainda similar ocorre nas memórias como veremos mais adiante no texto.

Os conteúdos presentes no site interferem na leitura das representações pictóricas, causando desdobramentos e novas perspectivas sobre o que foi exposto à primeira vista nas pinturas. Faz com que quem as observa tenha uma nova camada de informação sobre o trabalho exposto. Sendo elas: primeira camada, a pintura a olho nu, segunda camada, a imagem que surge pelo filtro de cor (disponibilizado no site), terceira camada, o conteúdo desenvolvido para cada representação disponível no site.

Alguns trabalhos que uso de referência estão relacionados com a construção da representação, as possibilidades de filtros e construções de sites. O trabalho da dupla japonesa Exonemo, *Natural Process* (2004) [Figura 7], se trata de uma pintura da tela inicial do Google. Quando em exposição, a obra faz uma transmissão em tempo real da imagem do público que está a sua frente, para o site criado pelos artistas.

O trabalho explora o processo automático de fazer pesquisas na plataforma Google e o fato da empresa ter acesso a informações sobre seus usuários, mantendo de certa forma uma vigília sobre eles, pois é a partir de tais informações que empresas como a Google podem traçar o perfil de seus usuários e utilizá-lo para publicidade.

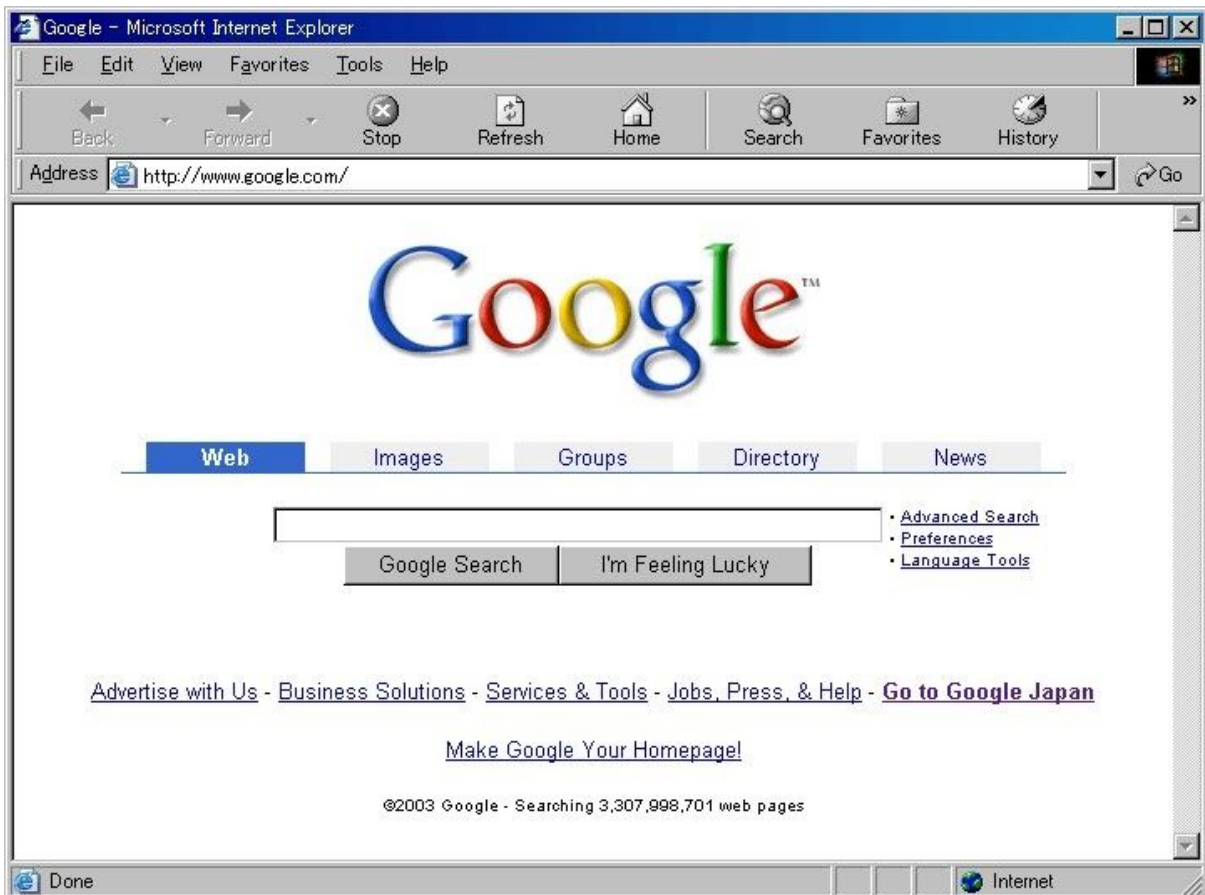


Figura 7 - *Natural Process* (2004), Exonemo
Instalação, dimensões da pintura 2,48X3,33 m,
Site do trabalho: <http://exonemo.com/NP/indexE.html>

Trago como referência também *Le Chant des Sirènes* (2011)², parte da série *Monumentos invisíveis*, de Cláudio Bueno. Esse trabalho consiste em um aplicativo que utiliza a ferramenta de GPS do celular para criar interações com a paisagem do Porto de Québec, no Canadá. Ao se posicionar nas coordenadas especificadas pelo artista, o usuário pode ouvir um canto criado especialmente para essa paisagem. Trata-se um monumento invisível geolocalizado acessado por aparelho celular conectado à internet.

A partir desse trabalho, passo a pensar na possibilidade de extensão da pintura para outros espaços, pensando em uma experiência não apenas pictórica, mas que pudesse trazer outras relações ao trabalho. Eu crio, então, além da multiplicidade de imagens, por meio dos filtros de cor, um local, onde relaciona diversas imagens a partir das minhas próprias memórias pessoais.

² Um vídeo do artista sobre o trabalho está disponível no endereço <<https://vimeo.com/44323527>>. Último acesso em dezembro de 2019.

Luiz Zerbini, pintor paulista contemporâneo, também chamou minha atenção em uma exposição no Santander Cultural (2017), na qual o artista expôs junto com Barão e Albano Alfonso. Suas enormes pinturas de qualidade fotográfica me atraíam, porém, seu trabalho com chapas de vidro colorido e vidro gravado [Figura 8], me fez pensar nas possibilidades do filtro de cor e na ideia de tentar trazer essa possibilidade para meu trabalho.



Figura 8 - Mesas com superfície de vidro exposta no Santander Cultural
Exposição: Albano, Barão, Zerbini
Local: Santander Cultural, Porto Alegre
Data de visitação: 23/05/2018 até 16/07/2018

Trabalhos em pintura como o do paulista Rafael Carneiro, me ajudam a pensar essa emulação de telas de computadores e aparelhos eletrônicos presentes no meu trabalho. As pinturas de Carneiro são feitas a óleo e representam de forma hiperrealista imagens de vídeos de segurança, registrando seus pixels e manchas de cor, criando uma relação entre o vídeo e a pintura.

Como referencial de construção do site me chama a atenção o ambiente de exploração criado pela artista argentina Mariela Yeregui, *Epithelia* [Figura 9]. Trata-se de um site que, por meio da metáfora de corpo, explora fragmentações de textos, imagens de corpo e convidava o visitante a escrever seus próprios textos.

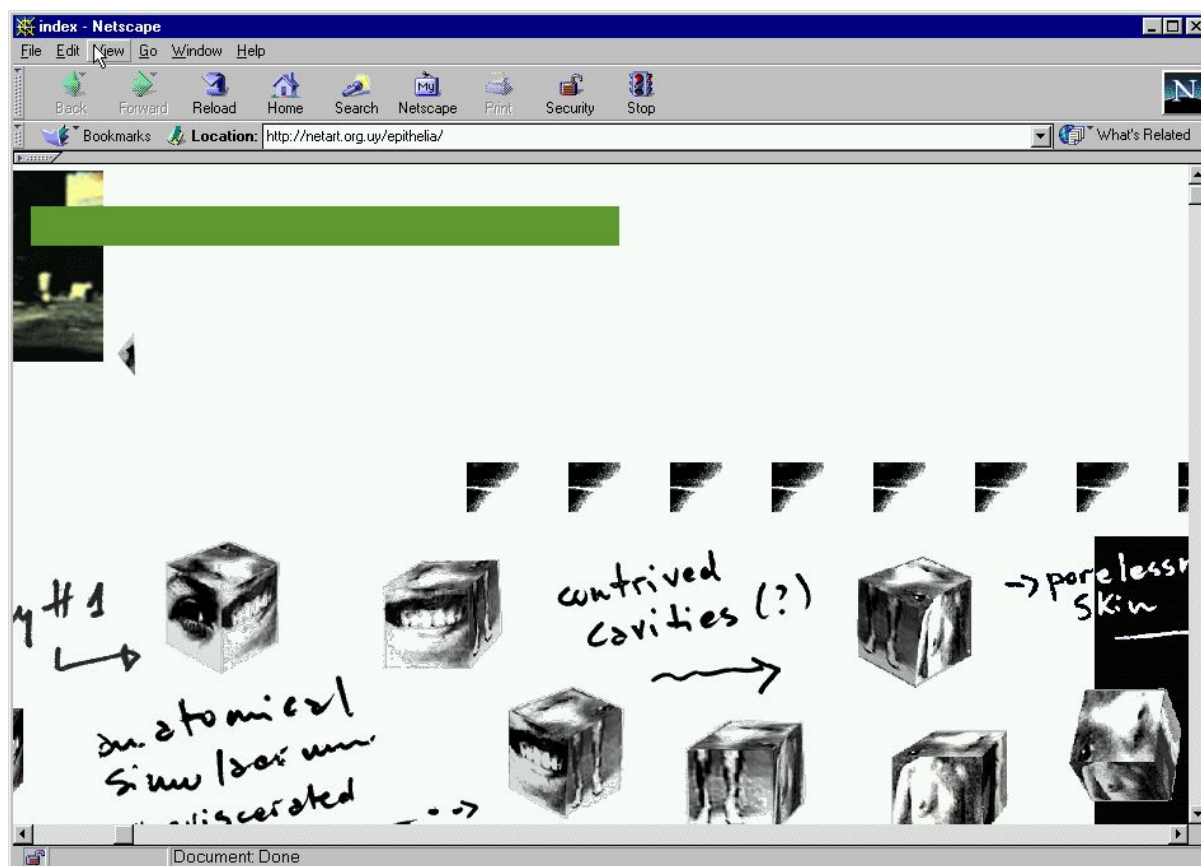


Figura 9 - *Epithelia*, Mariela Yeregui, site visitável pela plataforma Rhizome, com último acesso em 08/05/19: <http://archive.rhizome.org/anthology/epithelia.html>

O artista porto alegreense Eduardo Montelli traz em seus trabalhos discussões sobre as diversas inscrições de si no mundo. Seu trabalho explora o grande armazenamento de dados pessoais na web. Em seu Instagram o artista trabalha performatividades explorando sua personalidade artística.

CAPÍTULO 2 - temática: memória e identidade

Memória Orgânica

O trabalho é atravessado por vários assuntos considerados como tabus na sociedade ainda conservadora, em que vivo. Aborda temas como sexualidade, abuso sexual, depressão e consumo de drogas a partir da minha própria experiência. Também são tratados outros aspectos da vida universitária, pelos olhos de alguém que é bolsista e que depende dos auxílios para estudantes carentes, disponibilizados pelas universidades federais.

Assim, ao trazer minhas memórias, boas e ruins, uso como pano de fundo questões e temas de nossa sociedade contemporânea, analisando aqueles que me atravessam e usando da minha perspectiva para debatê-los. Busco não apenas uma mudança na forma de visão do espectador sobre esses temas, mas também questionar minha própria existência e imagem. Expondo a mim mesmo a partir de momentos pessoais, mostrando a resistência do meu corpo contra um corpo padrão ou natural, conforme Preciado (2004), imposto pela mídia, sociedade, pelos estereótipos de corpos masculinos e femininos e até mesmo pelas tecnologias digitais - abordarei este tópico no Capítulo 3 - e por nosso sistema de cárcere, que prende compulsoriamente jovens pretos, por exemplo³.

Há um sistema de imagens que chama minha percepção do universo, e que se conturba de alto a baixo por leves variações de uma certa imagem privilegiada, meu corpo. Esta imagem ocupa o centro; sobre ela regulam-se todas as outras; a cada um de seus movimentos tudo muda, como se girássemos um caleidoscópio. Há por outro lado, as mesmas imagens, mas relacionadas cada uma a si mesmas, umas certamente influenciando sobre as outras, mas de maneira que o efeito permanece sempre proporcional à causa: é o que chamo de universo. (BERGSON, 1999, p. 20).

Estas palavras de Bergson conversam com o que tenho pra mim como universo, e é um dos motivos pelo qual opto por utilizar meu corpo e minhas memórias nos trabalhos, me apropriando desse sistema de imagens que tem como centro meu corpo para influir sobre as outras imagens.

Conforme Candau (2016), memória e identidade estão indissolúvelmente ligadas, ambas estão sempre em um processo mútuo de construção. Quando novas experiências são

³ Este é justamente o tema do livro de Juliana Borges *O que é encarceramento em massa?* (2019).

registradas, se constrói em cima do passado uma nova memória. Esses aglomerados de experiências criam uma narrativa não fiel, sendo sempre uma reconstrução atualizada.

A metáfora de Roma evoca a cidade eterna como um território em ruínas, onde uma infinidade de cacos constituem estilhaços do passado todos dispersos desordenadamente em diversas camadas históricas. Essa imagem ilustra muito bem um famoso postulado da psicanálise: nada na vida psíquica se perde para sempre, pois tudo que já aconteceu pode reaparecer e tornar-se significativo no presente. (SIBILIA, 2008, p. 118-119).

A identidade se constitui do que permanece em cada reconstrução, os fatos que não são esquecidos e que muitas vezes são revisados e analisados, buscando reconhecer a forma de pensamento de sua versão anterior e percebendo o que se perpetuou.

Representando telas de computadores e aparelhos celulares, as pinturas aparentam ser uma tradução de uma imagem armazenada em memória digital, entretanto essas imagens só existem em minhas lembranças e imaginário, não existindo uma imagem de referência. As pinturas são feitas de memória e optar por apresentá-las dessa forma dialoga com tal fato.

Desta forma, a obra *Bo_neca* [Figura 6] fala de assuntos relacionados a sexualidade, representando uma boneca feita com corpo de espiga de milho; objeto curioso feito para mim quando criança. Sob iluminação avermelhada se revela a imagem de dois homens durante uma relação sexual. O título faz referência a duas gírias do *Pajubá*, língua ou gírias faladas pelos dissidentes de gênero no Brasil, no qual “neca” significa pênis, e “Boneca” é utilizada para definir uma travesti com traços muito femininos e que passa por mulher cisgênero⁴, ou para homossexual muito afeminado.

A representação é ambientada como uma tela de computador com *Windows XP* o que se relaciona com a época da memória em questão.

As páginas do site com conteúdos sobre essa imagem [Figuras 10 e 11], trazem uma perspectiva de revisão dos momentos passados. Uma busca por se encaixar na sociedade e a negação de desejos. Abordo esses desejos de crianças tão verdadeiros e desprovidos de preconceito, que são obrigados a serem mantidos no íntimo, e só podem ser realizados escondidos. Trago coisas que na infância permaneciam na minha intimidade, gostos que só

⁴ Cisgênero ou Cis – do latim, do mesmo lado – é a denominação para aquele cuja identidade de gênero equivale ao seu corpo biológico. fonte: <https://blogdoims.com.br/o-cisgenero-nao-existe/> acesso em: 03/12/2019 às 16:01

podiam ser expressados escondidos, fugindo de repreensões dos irmãos e mais tarde dos colegas de escola.

O sistema sexo/gênero é um sistema de escritura. O corpo é um texto socialmente construído, um arquivo orgânico da história da produção-reprodução sexual, na qual certos códigos se naturalizam, outros ficam elípticos e outros são sistematicamente eliminados ou riscados. A (hetero)sexualidade, longe de surgir espontaneamente de cada corpo recém-nascida, deve se reinscrever ou se reinstruir através de operações constantes de repetição e de recitação dos códigos (masculino e feminino) socialmente investidos como naturais. (PRECIADO, 2004, p. 26)

Os corpos/sexualidades dissidentes do padrão sofrem repressões por não reinscrever os códigos e padrões heterossexuais, fugindo da heterossexualidade compulsória presente na sociedade (que vê corpos como heterossexuais até que se prove o contrário). O ambiente familiar e escolar, que cumprem a função de inserir e instruir crianças ao nosso sistema social, normalmente é onde as crianças fora do padrão heteronormativo sofre grandes represálias em suas expressões de sexo/gênero.



Figura 10 - Acesso à *Bo_neca*. Link: <https://entrenasmemorias.hotglue.me/>

Certamente não sou exceção desse panorama, essas podas realizadas e a falta de representatividade levaram a uma dissociação do meu comportamento com o que eu queria ser. Interpretava um comportamento heteronormativo e negava os desejos que tinha. Os jogos eletrônicos se tornaram uma válvula de escape, o que nos leva ao próximo trabalho.

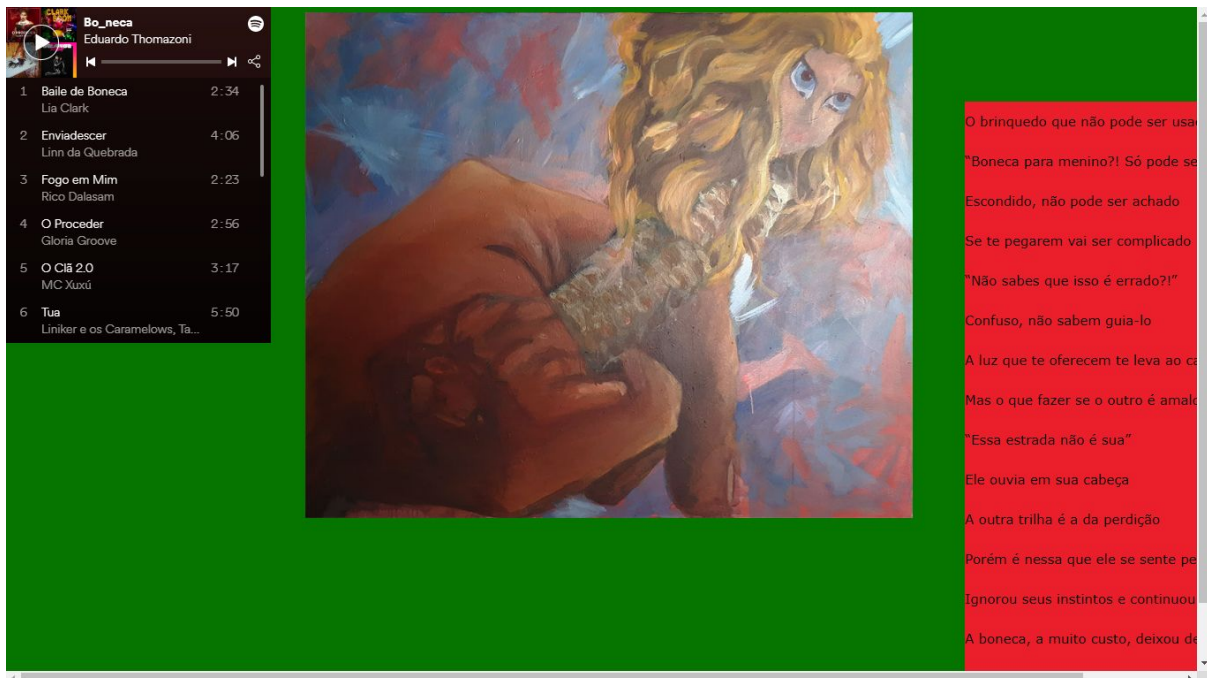


Figura 11 - Print screen da página *Bo_neca* (2020).

A obra *Gaymer* [Figura 12] trata sobre isolamento e depress3o, a falta de comunica33o que surge em minha adolesc3ncia e o crescente auto3dio. Seus gatilhos partem de uma n3o aceita33o de quem se 3, uma tentativa de negar, e a impossibilidade de se perdoar. A imagem representada na pintura s3o m3os segurando um controle de videogame que era usado como forma de fuga dos problemas pessoais. Com o filtro de cor 3 poss3vel enxergar cenas de automutila33o, que ocorriam com frequ3ncia. O *layout* apresentado 3 o de um celular Sony ericsson modelo w200, primeiro aparelho celular que tive.



Figura 12 - Gaymer, Eduardo Thomazoni, acrílica sobre tela, 150X100 cm, 2019.

A página que corresponde a essa obra no website [Figuras 13 e 14], traz texto que fala sobre memórias reprimidas e a passagem do tempo, em contraponto as auto-mutilações temos imagens que falam sobre bondagem, sadomasoquismo dominação e submissão, faço essa relação de imagens, pois ambas envolvem dor física, uma como forma de autopunição, e a outra como forma de prazer sexual



Figura 13 - Acesso à Gaymer. Link: <https://maisfundo.hotglue.me/?gaymer>

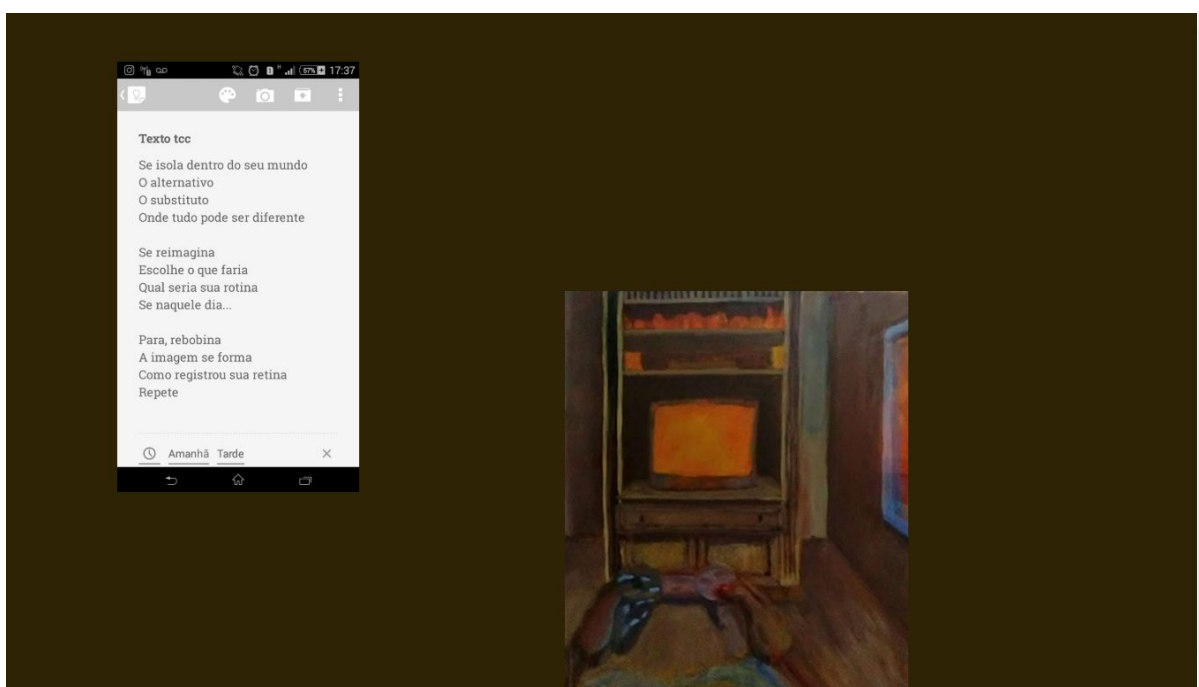


Figura 14 - Print screen da página Gaymer (2020)

Em *Café da manhã* [Figura 15], vemos a olho nu a imagem de uma mesa com copos, garrafa e uma fatia de pão. Já com seu filtro, vemos um dichavador, utensílios para soltar as flores de maconha prensadas, na mão vemos o cigarro aceso. Chegamos na fase adulta, com ela o abuso de substâncias consideradas ilícitas. No site, constam textos sobre a origem desses abusos, a busca por aliviar a pressão de ser universitário dependente da assistência estudantil, morador da casa do estudante de estrutura precária, além da função recreativa.



Figura 15- *café da manhã*, Eduardo Thomazoni, acrílica sobre tela, 100x150 cm, 2019

O *layout* da câmera do aplicativo Instagram na pintura nos ajuda a fazer a associação ao nosso momento atual, colocando a memória em um ponto contemporâneo da linha do tempo autobiográfica que proponho com os trabalhos. Destacando a nossa atual exposição do íntimo em redes sociais, buscando sua espetacularização. Como indica Paula Sibilia,

uma intensa 'fome de realidade' tem eclodido nos últimos anos, um apetite voraz que incita ao consumo de vidas alheias e reais. Os relatos desse tipo recebem grande atenção do público: a não-ficção floresce e conquista terreno antes ocupado de maneira quase exclusiva pelas histórias de ficção (SIBILIA, 2008, p. 34).

Ao admitir a não dissociação entre real e virtual, conforme Beiguelman (2013), compreende-se que aquilo que estamos mostrando por meio das redes sociais, é parte também da nossa própria vida. Ao expormos nossas realidades na internet nos posicionamos frente ao mundo e performamos. Isso constitui parte de nossa experiência no mundo e de nossa identidade.

A oposição real/virtual é um mero anacronismo do século XX. Somos hoje corpos 'ciborguizados' pelos celulares, uma espécie de ponto conexão permanente que nos expande

para além do aqui e nos insere em um tempo de eterno agora. Telas de diferentes portes e com novos recursos remodelam as noções de espaço doméstico e privacidade. Aplicativos de Realidade Aumentada (RA) inserem camadas de informação no ambiente urbano e redefinem o espaço público. (BEIGUELMAN, 2013, p.147).

A página do website que se liga a essa pintura [Figuras 16 e 17] apresenta textos sobre a experiência acadêmica vista pela perspectiva de um aluno cotista, de baixa renda, e questiona a precarização da assistência estudantil.



Figura 16 - Acesso à *Café da manhã*. Link: https://maisfundo.hotglue.me/?Cafe_da_manha



Figura 17 - Print screen da página *Café da manhã* (2020).

Em *Error 404, file not found* [Figura 18], trago a representação de uma memória reprimida, um trauma. Em visualização a olho nu, vemos uma imagem que se constrói por vários fragmentos, criadas em pintura acrílica sobre pedaços de madeira. A imagem representada é de uma mão segurando um espelho que reflete grandes olhos espantados. Quando exposta a luz negra a imagem que surge remete a zoofilia, uma dedo sendo introduzido em um cachorro. Essa obra é pensada para que no espaço expositivo se tenha um sensor de presença que ativa a iluminação com luz ultravioleta quando o visitante se aproxima, revelando sua outra forma.

Aqui trata do motivo de tanto auto-ódio e automutilações que ocorriam na adolescência. Por se tratar de uma memória reprimida, a representação se dá como um *glitch* de computador, uma imagem corrompida. O *layout* utilizado para essa pintura é do *windows X*, correspondendo a versão mais atual do software, se relacionando com o eu do presente acessando essa memória.



Figura 18 - *Error 404, file not found*, Eduardo Thomazoni, acrílica sobre madeira, 2019⁵

A última página do website [figuras 19 e 20] que acompanha essa obra, trata-se de apenas uma única mensagem “error 404, file not found”. O arquivo não está mais ali, foi excluído, aos poucos, a cada nova camada de memória boa registrada, mostrando que esse registro

⁵ Imagem da obra em processo.

não me define, não me impede de atualizar a uma versão melhor, e a cada atualização a memória desgasta-se até sobrar apenas seu *glitch*.

Essa pintura é feita com madeiras de rejeitos, encontradas em lixos pela rua, essa escolha foi pensada justamente por se tratar de uma memória reprimida e indesejada, algo que procuro esquecer.



Figura 19 - Acesso a *Error 404*. Link: <https://maisfundo.hotglue.me/?error+404>

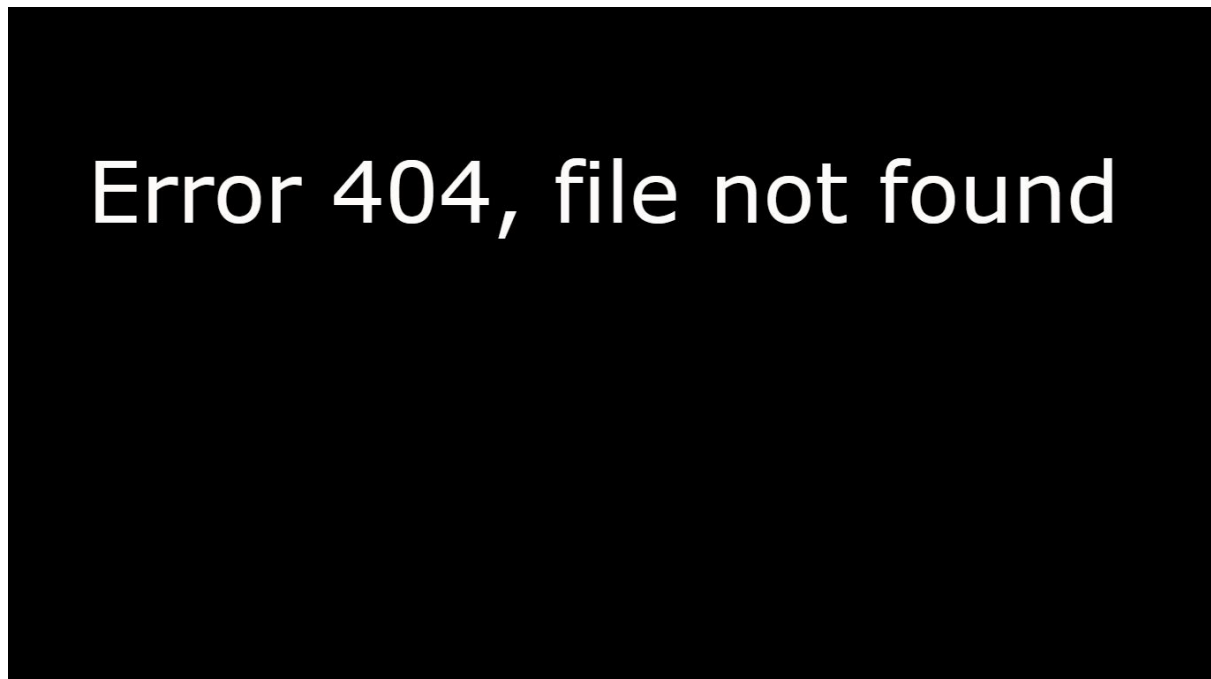


Figura 20 - *Print screen* da página *Error 404*.

Em nossa extensão em *upload* na rede, já podemos esconder o que não pretendemos manter registrado. Na época em que o que não está no Instagram não aconteceu, questiono a mim e aos que seguiram nas páginas do website até a última “o que procuramos esquecer?”.

O que interessa, então, é descobrir técnicas capazes de administrar a memória visando à otimização de seus recursos. Assim, por exemplo, os meios dedicados à divulgação científica anunciam que logo será criado um produto capaz de ‘apagar más lembranças’, com base em pesquisas realizadas nos últimos anos que teriam demonstrado a fluidez e a flexibilidade da memória humana. Nossas recordações seriam plásticas e, portanto, potencialmente moldáveis - ou seja, tecnicamente manipuláveis. (SIBILIA, 2008, p.127)

Enquanto não podemos editar nossas memórias orgânicas, devemos nos contentar em editá-la em nossa extensão na rede, aplicando filtros, ocultando detalhes, e *floodando*⁶ nossas memórias digitais de momentos que queremos manter guardados.

Utilizo os *layouts* de modo a fazer metáfora as telas dos aparelhos que nos acompanham diariamente, a partir dos quais ampliamos nossa memória, guardamos arquivos, fotografias, contatos, fazemos lembretes, utilizamos a agenda etc.. Ampliamos também nossa habilidade de fala e escuta, podendo conversar com pessoas a longas distâncias. Dessa forma meu trabalho propõe que, com o celular se amplie a visão e se veja além do quadro, revelando através do *QR code* a pintura com filtro aplicado e o website com as vastas informações relacionadas aos temas tratados na pintura.

Assim, o website adiciona camadas a mais na pintura, camadas de informação e narrativas, exigindo que você utilize de seus dispositivos ciborgues, conforme Beiguelman (2013), para ver por completo aquilo que os olhos já não enxergam.

Laymert Garcia dos Santos (1995), com base em Gilbert Simondon, distingue ferramenta de instrumento. Segundo ele, a ferramenta prolonga nosso corpo, enquanto o instrumento é um objeto da percepção, nos auxiliando a perceber de um outro modo aquilo que está a nossa frente.

A filosofia da técnica nos ensina a fazer a distinção, quando afirma que a ferramenta é o objeto técnico que permite prolongar e armar o corpo para efetuar um gesto, enquanto o instrumento é o objeto técnico que permite prolongar e adaptar o corpo para obter uma percepção melhor; nesse sentido, o instrumento é a ferramenta de

⁶ A gíria *floodar* vem da palavra em inglês *Flood*, que significa enchente. A gíria tem origem em jogos on line, e é utilizada para falar alguém enche o chat com uma mesma mensagem repetida..

percepção. E o que faz o instrumento: O filósofo responde: serve para colher uma informação sem efetuar no mundo uma ação prévia (SANTOS, 1995, p. 47).

Nas pinturas apresentadas, o quadro é transbordado em direção à rede, e têm dependência daquilo que não está presente nelas. A rede atua como um instrumento, alterando e ampliando nossa percepção das pinturas. Assim as chamo de *pinturaciborgue*, uma vez que são dependentes de algo que não é da natureza da pintura, mas que faz parte delas tanto quanto o que está no espaço pictórico. Ao mesmo tempo que não deixam de existir por si só.

O ciborgue não é um computador, e sim um ser vivo conectado a redes visuais e hipertextuais que passam pelo computador, de tal maneira que o corpo conectado se transforma em prótese pensante do sistema de redes. (PRECIADO, 2004, p.167).

As *pinturasciborgues* apesar de não serem vivas, estão conectadas as redes visuais e hipertextuais em uma relação de codependência, na qual as pinturas sozinhas existem, porém, amputadas. É necessário sua prótese virtual que complementa não somente sua temática, como revela sua segunda imagem oculta.

CAPÍTULO 3

Memória Digital

O trabalho, além de lidar com a questão da memória humana e com a fisicalidade e materialidade da pintura, dialoga com a memória e com os meios digitais como suporte para a arte. O universo digital é tão presente em nosso cotidiano que não existe mais distinção entre os espaços físico e o informacional ou entre real e virtual.

Não há dúvida. A era do virtual ficou na primeira era do século. O real engole tudo e nos põe no centro de redes interconectadas acessíveis, literalmente, na palma da mão. Vivemos no mundo do pós-virtual e isso não significa apostar numa volta ao mundo analógico. Ao contrário. Significa assumir que as redes se tornam tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual. O mundo da Internet das Coisas já se anuncia presente, prevendo que todos os objetos do cotidiano

estarão conectados às redes e entre si. (BEIGUELMAN, 2013, p.148).

O virtual ou o espaço informacional não se trata de outra realidade, mas de uma possibilidade de ampliação da própria realidade, bem como dos nossos sentidos, conforme Santos (1995), uma vez que nos permite ampliar nossa presença para outros lugares do mundo. Com um número crescente de dispositivos ligados à rede, temos uma crescente do que chamamos de Internet das Coisas, noção que será melhor abordada no item “A internet e seus pontos zeros”.

A criação do website me auxiliar a explorar o diálogo entre os espaços físico e informacional, estendendo a experiência com o trabalho. A utilização da internet já se tornou *um processo natural*, como indica o trabalho da dupla Exonemo, descrito acima. Assim como tenho extensões minhas *on-line*, eu crio para as pinturas, representações das minhas memórias, suas próprias versões digitais, que as atravessam, ampliando suas presenças em outro espaço.

Ao trabalhar com o website desdobro a pintura, trazendo novas camadas a ela, como as informações que achamos no perfil de alguém numa checada rápida no Facebook. Essas novas informações encontradas nas páginas do site fazem surgir novas interpretações, ao mesmo tempo que exploram de forma mais aprofundada o meu íntimo, trazendo-o para a esfera pública. Tal fato auxilia na reflexão de um lugar de experiência que é compartilhado e que traz a tona questões são de ordem social, cultural e política, como as questões de gênero/sexo, esboçadas no capítulo anterior.

A memória digital tem a função de armazenar informações. Assim como nós, que guardamos informações de nossas interações com o mundo, a memória digital guarda as interações dos seres humanos com os dispositivos eletrônicos e refletem o contexto onde atuam.

As chamadas inteligências artificiais, por exemplo, apresentam comportamentos de acordo com os ambientes nos quais são postas por seus programadores. É o caso de Tay, um *chatbot* criado pela Microsoft e lançado no Twitter há dois anos atrás com o intuito de representar uma garota de 19 anos de idade fissurada em redes sociais. Em menos de 1 dia rodando no Twitter, Tay se portava como um *Troll*, buscando briga entre maiorias minoritárias e defendendo o nazismo.

Gabriel Menotti, ao escrever sobre esse e outros casos, indica que o problema possa estar na formação das equipes de programação, uma vez que nesses setores o déficit de pessoas de corpos/sexualidades dissidentes é muito grande. Na Google, menos de 10% de trabalhadores envolvidos com IA (Inteligência Artificial) são mulheres e cerca de 2,5% da força de trabalho total são pessoas negras. Nas palavras do autor:

o fato de a tecnologia ser tão radicalmente opaca torna ainda mais necessário que o seu território de elaboração seja transparente. A promoção de diversidade no setor está diretamente ligada ao enfrentamento das discriminações que as aplicações de IA acentuam. Muitos dos vieses apresentados por elas refletem e revelam vícios inconscientes no conjunto de dados empregado para treiná-las. É preciso que o seu desenvolvimento seja acompanhado de perto por pessoas sensíveis a esses vieses – particularmente, pessoas que sofrem desses preconceitos. Somente esse tipo de atenção dedicada é capaz de filtrá-los do sistema e impedir a sua amplificação algorítmica. (MENOTTI, 2019)

Menotti nos mostra como as relações entre os espaços físico e informacional são intrínsecas. Não é apenas no espaço físico que estamos sujeitos aos preconceitos, estes estão presentes também na própria estrutura da Internet. Como vimos, as agressões podem partir das próprias inteligências artificiais. Tal fato se relaciona diretamente com as temáticas propostas nas pinturas e no trabalho como um todo.

3.1. A internet e seus pontos zero

Aqui trarei as diferentes classificações da internet. Estas denominações estão relacionadas com a maneira como a internet é utilizada tanto pelas empresas de tecnologias, quanto pelos usuários. Diz respeito às mudanças de comportamento na rede, desde sua popularização. A opção por tratar deste tema aqui está também relacionada com o processo de criação do website, e as relações com a memória. Assim, trago um pouco da memória da própria web para entendermos como evoluiu até a forma que a conhecemos hoje.

Na Web 1.0, conhecida como web “apenas-leitura”, os caminhos para interação e troca de informações não eram simples. Claro que o usuário poderia buscar informações, mas não havia troca entre o consumidor e o produtor/disponibilizador da informação. Esse período inicial é marcado pelos sites pessoais *ponto com*; as informações eram disponíveis por meio dos sites e havia poucas ferramentas de busca. Era necessário ter conhecimento do endereço ao qual se queria acessar.

A chamada Web 2.0 emerge a partir de ferramentas como o LiveJournal lançada em abril de 1999 e Blogger, lançada em agosto de 1999, e com estas um outro modo de usar a internet. A partir dessas ferramentas foi possível manter diários públicos, narrando as peripécias da vida cotidiana para uma comunidade de leitores, bem como um fotolog, no qual a narrativa é feita por imagens. Surge, com a Web 2.0, mais interação entre os usuários, mais informações disponíveis e principalmente as chamadas redes sociais e o *video-streaming*. É nessa era da web que surgem sites como Twitter, Facebook, Flickr, e Youtube.

A Web 2.0 é caracterizada por um amplo sistema de comunicações baseado na produção em redes sociais por usuários interessados em não somente no consumo de informações, mas em sua produção.

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, por volta de 1950, criou-se um campo de estudo relacionado às inteligências artificiais, com o propósito de desenvolver dispositivos mais inteligentes. Ou seja, dispositivos capazes de aprender por meio de experiências anteriores, conforme Giannetti (2006). Atualmente as inteligências artificiais, assim como nossa memória, utilizam um sistema de retroalimentação, quanto mais acessamos nossas redes sociais, mais informações nos é fornecida. As inteligências artificiais estão a serviço de nos oferecer, cada vez mais, respostas personalizadas. Por exemplo, ao analisar os assuntos de interesse, as páginas mais acessadas e o tempo gasto em cada tema por cada usuário, esses sistemas inteligentes nos disponibilizam ainda mais conteúdo, saturando nossas páginas com novas informações sobre os assuntos pesquisados. Tais dados são coletados por meio de serviços prestados em plataformas como Google, Netflix, Spotify, Facebook, dentre outros.

A cooperação com sistemas de armazenamento e busca é o que caracteriza a Web 3.0, ou a chamada web semântica, marcada pela possibilidade de maior interação entre pessoa e computador. A Web 3.0 também diz respeito às interações computador-computador melhorando as ferramentas de busca, por meio da retroalimentação e programações para compreender a necessidade de cada usuário⁷.

Atualmente com a Web 4.0, ou a Internet das Coisas, a antiga dicotomia real/virtual é cada vez mais impensável, uma vez que um está presente dentro do outro, basta percebermos o

⁷ Conforme definição em <https://flatworldbusiness.wordpress.com/flat-education/previously/web-1-0-vs-web-2-0-vs-web-3-0-a-bird-eye-on-the-definition/>. Último acesso em dezembro de 2019.

tempo que passamos conectados. Com a Internet das Coisas, diversos tipos de aparelhos, objetos, imagens e inclusive minhas pinturas estão são conectados a rede.

Com a tecnologia do *QR code*, desenvolvida no Japão em 1996, permite-se que qualquer smartphone tenha acesso rápido à informações disponíveis na rede, por meio da leitura do código, traçando um diálogo entre objetos físicos e ambiente informacional. Desde informações sobre produtos, arquivos de imagens, GIFs e vídeos e até a liberação de acesso a contas bancárias e pagamentos. Basta escanear o código com a câmera do *smartphone*, e ter acesso a informação que o código armazena. Como aponta Beiguelman,

o uso desse código de barras transforma nosso 'antigo' telefone com câmera, em um controle remoto de cidades interativas, um órgão de visualização do que os olhos não veem, uma evidência do processo de imbricação do virtual no real (BEIGULMAN, 2013, p.151).

Ao utilizar o *QR code* nas criações artísticas aqui referidas, permite-se que os sentidos dos espectadores se ampliam, proporcionando a vivência de uma outra parte do trabalho, que não está presente no mundo físico, mas no informacional. Isto também proporciona ao trabalho novas camadas de leitura e relações.

Com uma ambientação fora do padrão geralmente visualizados em páginas da Web atuais, a extensão das pinturas são um campo a ser explorado pelo público. Muitas das imagens presentes aparecem cortadas na tela do visitante, convidando-o a explorá-la em todas as direções. As sobreposições de conteúdos são utilizadas pensando no processo de projeção de manchas originário da pintura, buscando traduzir, de certa forma, as técnicas de pintura para as páginas do website. As sobreposições presentes no site também brincam com a sobreposição de tempo. Em todas as páginas consta uma imagem da pintura a qual as informações presentes se relacionam. Essa imagem, conforme o visitante avança pelas páginas, recebe um filtro de cor, que revela a segunda presença na pintura.

A construção desse ambiente referencia sites antigos dos anos 1990, com poucas interfaces gráficas, com cores vibrantes e interação limitada a alguns clicks que levam de uma página a outra.

A internet parece ter uma memória própria, uma vez postados, vídeos e imagens que se tornam virais parecem permanecer para sempre na rede, mesmo quando o usuário que os colocou os retire, já que outros usuários os trazem de volta, por meio dos compartilhamentos. Da mesma forma que por mais que nos esforcemos para esquecer um

momento ruim ele sempre se faz presente em nossa memória e volta a ser questões em nossas reflexões.

Jonathan Harris com o trabalho *Network Effects*⁸, de 2015, mostra os efeitos psicológicos do uso da internet nos seres humanos. O site contém 10.000 vídeos, 10.000 frases gravadas, tweets, notícias, listas gráficas e milhões de dados individuais. Ao acessar a página, esta mostra quanto tempo temos para explorar as informações, o tempo é delimitado de acordo com a expectativa de vida do local em que se está no momento em que acessa. As informações mostram uma diferenciação do modo de agir da população de 1900 até 2008. Uma amostra de como a memória coletiva se atualizou e como a internet influenciou isso.

Pensando nesse acúmulo de informações armazenadas na internet e sua vida útil, o porto alegreense Eduardo Montelli, na exposição *Como faremos para desaparecer*, traz trabalhos que falam justamente desses arquivos que se acumulam, seja em grandes servidores ou em discos rígidos pessoais. No trabalho *We are making arte* (2019), o artista questiona a forma que nos posicionamos e agimos ao gravarmos vídeos e tirarmos fotos para as redes sociais.

Na exposição individual do artista realizada na galeria Ecarta, em Porto Alegre, no período de 11 de outubro até dia 29 de setembro de 2019, os trabalhos reunidos me levavam de volta ao título *Como faremos para desaparecer* e me fizeram questionar: na atual conjuntura onde parte do que nos constitui está suspenso na Internet? Quando morreremos nossas páginas de redes sociais se tornarão murais de nossas memórias? Registros de nossa passagem? Se tornara independente de nós, e não será apenas uma extensão, mas sim um inteiro?

Questões difíceis de responder, e nem me cabe respondê-las. Pois os modos de uso da Web se alteraram com o tempo, assim como todos nós que ao longo do tempo acumulamos camadas de informações em forma de memória, bem como a pintura que a cada camada de tinta se renova até seu encerramento.

Novos modos de utilização da web surgirão, novas formas de ser e estar no mundo surgirão, bem como novas formas de pensar pintura serão desenvolvidas. Trago minha minha marca no tempo e espaço, por meio de minhas memórias, transformadas em *pinturasciborgues*, dessa forma fazendo uma autorreferência ao meu modo de ser e estar no mundo, permeado pela Internet das Coisa.

⁸ <http://networkeffect.io> acessado dia 08/12/2018 às 13:06.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente o trabalho partiu do interesse em desenvolver um estudo de cor utilizando a cor-pigmento em pinturas e analisando suas reações com cor-luz por meio de filtro de cor aplicado no computador. Essa combinação de mídias se desdobrou em buscar um ponto de convergência entre ambas, que foi encontrado nas questões da Internet das Coisas.

Com o progresso da pesquisa, as formas de utilização das redes sociais e a autoexposição começaram a se tornar um ponto de interesse. A partir desse momento, a representação de memórias se torna o ponto de intersecção entre o trabalho pictórico e digital, pensando na forma de compartilhamento de memórias e momentos nas redes sociais.

Ao explorar quais memórias seriam interessantes de representar, começo a questionar sobre identidade e aos grupos aos quais me identifico, se torna evidente a facilidade de encontrar seus grupos identitários por meio da Internet, em grupos no Facebook, canais no Youtube, e demais mídias. Essa potencialidade de se sentir pertencente cria força e voz, aqueles que estão fora do padrão universal, homem-branco-heterossexual, e são silenciados e oprimidos na sociedade.

Nesse momento, me volto aos problemas estruturais que nossa sociedade ainda não conseguiu superar e que me atravessam diariamente, tanto no espaço físico, quanto no digital. Assim, esse trabalho se torna apenas o pontapé inicial para um trabalho de desconstrução da heteronormatividade que existe em mim.

Esse trabalho não se porta como um ponto final, mas sim um registro do caminho percorrido até o momento, sendo necessário um aprofundamento nas questões sociais, para tentar preencher essa lacuna histórica criada pela negação da existência de corpos dissidentes e fora do padrão homem-branco-heterossexual.

O trabalho pretende seguir explorando o autobiográfico como motivo para criação artística perpassando pela relação entre memória individual e memória digital e a formação da identidade. Buscando novas formas de fazer pintura, mesclando novas mídias.

Pretendo desenvolver futuramente o termo *pinturaciborgue*, que surge a partir desse trabalho, desdobrando-o em novas possibilidades, utilizando recursos além do *QR code*, como programação de aplicativos e Arduino, estendendo as possibilidades e campos da

pintura. Assim como explorar novas tintas fotorreagentes para trabalhar novas possibilidades de pintura de dupla imagem aumentando as possibilidades da técnica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEIGUELMAN, Giselle. Arte pós-virtual: criação e agenciamento na era da internet das coisas e da próxima natureza. In: Fernando Pessoa. (Org.). *Cyber-arte-cultura: a trama das redes*. 1ed. Vitória/Rio de Janeiro: Museu Vale ES/ Suzy Muniz Produções, 2013, v. 8, p. 146-175. Disponível em <http://desvirtual.com/web/wp-content/uploads/2015/03/GiselleBeiguelman_arte_pos_virtual.pdf>. Último acesso em dezembro de 2019
- BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: Giselle Beiguelman, Ana Gonçalves Magalhães (Org.). *Futuros Possíveis: Arte, museu e arquivos digitais*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2014b.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. tradução: Paulo Neves. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes 1999.
- BORGES, Juliana. *O que é encarceramento em massa?*. Belo Horizonte: Letramento, 2019.
- BUENO, Cláudio Pereira. *Campos de Invisibilidade*. 2015. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Escola de Comunicação e Artes de São Paulo. São Paulo, 2015.
- CANDAU, Joël. *Memória e Identidade*. Tradução Maria Leticia Ferreira. 1. ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2016.
- CHERRY, Peter. *A perspectiva das coisas: Dois séculos de Natureza-morta na Europa*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbrnkian, 2010.
- GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital; Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Tradução Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: Com - Arte, 2006.
- HARAWAY, Donna J. *Manifesto ciborgue: ciência tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In Silva, Tadeu da (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. pp. 37-129
- LONDON, Jack. *O lobo e o mar: edição comentada*. Tradução: Daniel Galera; Apresentação: Joca Reiners; Notas e glossário: Bruno Costa. 1.ed. Rio de Janeiro: Zahar 2013.
- PLAZA, Julio, 1938. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva; (Brasília): CNPq, 1987.
- PRECIADO, Paul B. *Manifesto contrassexual*. Tradução: Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo : n-1 edições, 2014

SANTOS, Cesar Augusto Baio. *Máquinas de Imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade*. São Paulo: Annablume, 2015.

SANTOS, Laymer Garcia dos. "O Homem e a Máquina" (Man and Machine), in L.C.Junqueira Fo.(org.), *Corpo-Mente: Uma fronteira móvel*, São Paulo, Ed. Casa do Psicólogo, 1995, pp. 189-198.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: A intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

MENOTTI, Gabriel. Inteligência artificial, racismo e misoginia na automatização da visão. Zum. Revista de Fotografia, 2019. Texto disponível em <<https://revistazum.com.br/radar/inteligencia-artificial-racismo/>>. Último acesso em dezembro de 2019.

MITCHELL, William John Thomas. *Não existem mídias visuais*. In: Diana Domingues (Org.). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política*. Ed. 1. São Paulo: UBU editora, 2018.

LOVELUCK, Benjamin. *Redes, liberdades e controle. Uma genealogia política da internet*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2018.

