

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

O VELHO MUNDO DA PINTURA, O NOVO E O PÓS-MUNDO

Roteiro de viagem audiovisual em 3º tratamento

Frederico Augusto Ruas dos Santos

PORTO ALEGRE, 2020
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Nome do discente: Frederico Augusto Ruas dos Santos

Título: " O velho mundo da pintura, o novo e o pós-mundo"

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para aprovação em banca do Bacharelado em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Lilian Maus Junqueira
DAV - IA - UFRGS

Banca examinadora: Profa. Dra. Maria Amelia Bulhões
Profa. Dra. Camila Monteiro Schenkel

Em memória de meu pai, que ascendeu socialmente através dos estudos e pôde proporcionar a mim e minha irmã condições mais favoráveis à nossa formação.

AGRADECIMENTOS

Sou grato à UFRGS, que me fez crescer não apenas como artista, mas como cidadão. Que a história dessa universidade pública, gratuita e excelente tenha longa vida. Que passe por todas as adversidades na missão de democratizar o ensino superior e, assim, contribuir na construção de uma sociedade mais justa.

Agradeço a uma orientadora perfeita chamada Lilian Maus, que teve paciência infinita com um orientando não muito veloz. E que manteve um entusiasmo constante, uma dedicação animadora que alimentou o presente trabalho.

Meus agradecimentos à banca examinadora pelas provocações atenciosas. Camila Schenkel, professora marcante no meu primeiro ano de curso. E Maria Amelia Bulhões, uma referência teórica que teve a generosidade de acompanhar minha pesquisa desde os primeiros passos, em 2014.

Também devo a todas as professoras e professores que engrandeceram minha trajetória, especialmente Teresa Poester, Laura Castilhos, Elida Tessler e Adriane Hernandez. Ainda destaco professores do Instituto de Artes que contribuíram diretamente para a feitura deste TCC: Alessandra Bochio, Chico Machado e Marina Polidoro.

Alejandra Walzer, professora da Universidad Carlos III de Madrid que me acolheu em território estrangeiro durante meu intercâmbio em 2017.

Cito colegas que também tornaram este trabalho possível: Anna Paula Mattos, Gustavo Poester, Giovanna Fiorentini, Lucas Schultz, Luisa Copetti, Marla Pritsch, Qex Bittencourt. Fabio Alt, que se não tivesse me emprestado uma caneta no vestibular, nada disso teria acontecido. Às colegas do apê 7 Joana Alencastro, Julia Hauser (Guti, irmã de alma) e Thais Andrade (irmã de trincheiras). O irmão de cinema Zeca Brito, amigo já de metade da minha vida. Não poderia deixar de agradecer à minha irmã de sangue Gabriela que, mesmo sendo tão diferente de mim, sempre foi minha espectadora mais fiel.

Aos amores que me atravessaram nestes longos anos universitários. Carla Cassapo, primeira ex e amiga para toda a vida. Fernanda Feldens, ex-namorada e ex-colega de IA que se disponibilizou a me ajudar neste texto.

Naomi, ex-camarada de Ocupa IA e atual companheira de pandemia, cujas trocas críticas e afetivas foram inestimáveis na conclusão do TCC.

Finalmente, gratidão profunda à minha mãe por razões que não caberiam em mil teses.

No hay —no puede haber, nunca pudo haber— propiedad del conocimiento.

José Luis Brea.

RESUMO

Esta é uma investigação sobre a tradição das Artes Visuais em contradição com a sociedade contemporânea, na busca por me situar enquanto artista. Parto do meu lugar de cineasta do séc.XXI interessado em pintura, técnica artesanal distante das inovações tecnológicas de nosso tempo.

Faço um cruzamento entre um pensamento de pintura, conforme os cânones estabelecidos há poucos séculos, e um pensamento em rede que domina nossas relações sociais. Considerando as transformações de percepção ocasionadas pela reprodutibilidade técnica (fotografia, cinema) até uma época digital em que a materialidade se esvai.

Proponho pinturas coletivas que joguem com questões da Internet: anonimato, remix, dissolução da autoria. Também proponho ações de pintura mediadas pela Internet, questionando a possibilidade da existência da *aura* (conforme definição de Walter Benjamin) na criação artística contemporânea.

Inspirado por Guy Debord, que adaptou seu próprio livro teórico *A Sociedade do Espetáculo* para o cinema, o formato final deste TCC é audiovisual, sendo o presente texto um roteiro para o vídeo disponibilizado na internet. O que seria a obra de arte: os objetos produzidos, as ações e os encontros ou os registros do processo compartilhados em rede?

Palavras-chave: arte contemporânea, pintura, imagem digital e remix, internet.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
I. AURA.....	11
1. Manual de Pintura I.....	15
2. Tela comum.....	17
3. Sem compromisso.....	20
4. Anseios de uma geração.....	23
II. ESPECTRO.....	25
1. Manual de Pintura II.....	27
2. Experimento I.....	28
3. Experimento II.....	31
4. Andrômeda I.....	33
5. Andrômeda II.....	38
III. PÓS.....	43
1. Apartamento 7.....	44
2. Pós-pós.....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO.....	53

INTRODUÇÃO

Como se pretender artista numa época que já colocou em xeque os valores que sedimentaram o que se entende por Arte? Conceito oriundo do Renascimento, da Revolução Burguesa e, posteriormente, do Romantismo com o culto à originalidade criativa, ao "gênio" pessoal, a uma historiografia de construção de mitos antropocêntricos de um sistema mercantilista. Um Mundo da Arte dividido entre agentes claramente identificados dentro de um sistema fechado de trocas de produtos únicos: artistas, críticos, compradores, quem produz e quem consome a produção. Esse mundo começou a desmoronar a partir das revoluções industriais, da popularização da máquina no sistema de produção internacional, da imprensa e da gravura, além da invenção da fotografia. Posteriormente, também com o cinema, a televisão e todos os mecanismos de reprodução de cultura massificada.

Além das discrepâncias sobre quando deve prevalecer a propriedade intelectual ou a comercial, a atribuição da autoria, baseada no também polêmico conceito de originalidade, tem sido questionada por teóricos da literatura e das artes, pelos próprios artistas e escritores (desde Duchamp e Borges, até os DJs e os artistas recicladores que pós-produzem a partir do trabalho de outros).¹

O caminho para me encontrar como artista num contexto de papéis difusos teve início em 2014, quando realizei *TERRAQUEOS - Vestígios de uma Era Digital*, uma compilação audiovisual cujo resultado compreendeu 365 vídeos de Internet costurados em narrativa de 81 min. Minha graduação em Artes Visuais estava começando na UFRGS e, apesar de ser uma iniciativa externa à universidade, sempre a reconheci como resultado de reflexões propostas lá dentro. Tanto que propus uma exibição de estreia na Sala Redenção para debater com a comunidade universitária, convidando a Profa. Dra. Maria Amelia Bulhões para debater remotamente do Reino Unido, onde estava na ocasião. Este foi um trabalho seminal para a pesquisa de conclusão de curso que aqui apresento.

Durante o processo de *Vestígios de uma Era Digital*, tentava abarcar os principais temas da humanidade em determinada época e, com o filme, me

¹ CANCLINI, Néstor García. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo : Iluminuras, 2008, pg.116

perguntava como neste período compartilhavam-se as experiências vinculadas às manifestações dos indivíduos em rede. Um dos objetivos iniciais era envolver produtores de material a ser usado em criação conjunta com diálogo direto, recebendo vídeos enviados por pessoas interessadas em participar. Este objetivo não se cumpriu, não se estabeleceu um método que envolvesse pessoas de maneira eficiente. Um obstáculo que na época foi contornado em prol de se construir uma obra claramente definida: compreendendo a limitação, a obra foi alicerçada em pesquisa, apropriação e remix, independente da vontade dos produtores dos conteúdos utilizados.

A busca no presente TCC continua com uma mudança de foco: em vez de privilegiar a obra, prioriza-se a experiência compartilhada, o fenômeno social. A obra ganha, portanto, forma sem que se saiba seu fim, ao invés de se usar ferramentas para atingir uma ideia de obra pré-definida. Se em 2014 já se tinha o resultado final de antemão (filme de longa-metragem costurado por vídeos da Internet para exibição inicial em salas de cinema/festivais), a prática, desta vez, parte de propostas de situações compartilhadas que não são desviadas em prol de uma janela de exibição/meio de fruição preestabelecido. Esse raciocínio se insere num contexto contemporâneo de *Arte Participativa*, conforme os estudos de Paul Ardenne e Claire Bishop (2012, p.2):

(...) o artista é concebido menos como produtor individual de objetos distintos do que como colaborador e produtor de situações; a obra de arte como um produto finito, portátil e mercantilizado é reconcebida como um projeto contínuo ou de longo prazo, com início e fim pouco claros; enquanto o público, anteriormente concebido como um "observador" ou "espectador", é agora reposicionado como coprodutor ou participante. (*Tradução nossa*)²

Perante a encruzilhada de pretender provocar obra artística enquanto se busca compreender que papel pode ter a Arte numa sociedade que já ultrapassou os sistemas que a originaram, torna-se pretensioso concluir de

² Cf. **Claire Bishop. Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship. Londres / Nova Iorque: Verso, 2012, p.2.** "(...)the artist is conceived less as an individual producer of discrete objects than as a collaborator and producer of *situations*; the work of art as a finite, portable, commodifiable product is reconceived as an ongoing or long-term *project* with an unclear beginning and end; while the audience, previously conceived as a 'viewer' or 'beholder', is now repositioned as a co-producer or *participant*."

antemão sua forma e maneira de fruição. Resta definir plataformas iniciais, que podem solidificar uma obra ou servir somente de trampolim para outras. Tendo em conta as contradições do Mundo da Arte em nossa época, seleciono a linguagem da pintura como gatilho de situações. A categoria tradicionalmente mais elevada na hierarquia do que há de mais tradicional no velho mundo das "Belas Artes" e ainda possui este status no imaginário comum. Que, apesar de parecer tão arcaica em relação às tecnologias que regem nosso tempo, ainda seduz jovens artistas, a mim e a colegas do Instituto de Artes da UFRGS de onde parte minha experiência.

Estabelecido o terreno onde atuarei — a pintura sem ignorar as mediações tecnológicas específicas do nosso tempo — minha bússola se define pelo uso de plataformas que correm em direções opostas, partindo do mesmo ponto inicial de problemas da pesquisa. Conforme referencial teórico desenvolvido no *Cap.I - Aura*, disponibilizo telas em branco em espaço compartilhado de atelier para que se componham imagens plásticas a muitas mãos. Partindo dessa prática, reflexões são realizadas acerca das consequências da lógica da Internet e das construções em rede aplicadas ao mundo material das tradições pictóricas.

O *Cap.II - Espectro* parte de pinturas compostas através da Internet, agregando a virtualidade das tecnologias de nossa época para produzir obras físicas que retroalimentam a Rede com imagens. Em princípio, necessitando da execução material por um artista único que serve de intermediário entre as mentes conectadas. A plataforma escolhida, o *Instagram*, é um reino audiovisual onde faço transmissões ao vivo (*Lives*) e assumo um personagem que pinta conforme a interação com espectadores.

As sobras dessas experiências compartilhadas serão vestígios de uma época e suas contradições. Objetos plásticos, imagens virtuais, registros do processo de construção e de interações possíveis permitidas pelas tecnologias de nosso mundo. Memória conservada física e virtualmente em rede, por meio do relato audiovisual conforme as possibilidades de produção que a delimitam.

I. AURA

No interior de grandes períodos históricos, transforma-se com a totalidade do modo de existência das coletividades humanas também o modo de sua percepção (BENJAMIN, 1936, p.25).

Segundo Walter Benjamin, a aura da obra de arte — sua autenticidade, perenidade e valor de culto — dá lugar a uma arte profana, reproduzível tecnicamente e intercambiável conforme a necessidade de exibição. Nesse contexto, a principal causa econômica da decadência da aura seria a produção em massa, sendo a luta de classes a sua principal causa social.

O tempo das imagens singularíssimas, produzidas como objetos únicos em seu meio, fica para trás. A aplicação das tecnologias combinadas de captação mecânica e processos fotoquímicos primários permitem que, muito cedo, o processo da industrialização — de produção em série de objetos idênticos entre si — alcance o domínio das imagens, até este momento sujeito a uma economia de produto único (*tradução nossa*).³

Com a industrialização e a reprodutibilidade técnica, estabelece-se por Guy Debord (1967) a *Sociedade do Espetáculo*, em que a cultura massificada viria transformando os indivíduos em consumidores passivos. A análise das transformações ao longo do séc.XX feita por Debord é complementada no campo da Arte por Anne Cauquelin (2005), quando ela associa a Arte Moderna a uma lógica de progresso onde tudo o que se produz deve ser consumido para então ser renovado e substituído pela próxima novidade que rompa com o que veio antes. Cauquelin (*Idem*, p.56) aponta que durante o séc.XX houve uma transformação de um "regime do consumo" para um de "comunicação". Conforme as tecnologias avançam, a sociedade se reestrutura para um pensamento em rede, que, por sua vez, traz consequências profundas ao campo da arte hoje nomeada como Arte Contemporânea. Nas palavras da autora, o contexto de hoje traz:

³ BREA, José Luis. **LAS TRES ERAS DE LA IMAGEN: imagen-materia, film, e-image**. Madrid: Akal, 2010, pg. 48. "El tiempo de las imágenes singularísimas, producidas como objetos únicos en su especie, queda pronto atrás. La aplicación de las tecnologías combinadas de captura mecánica e impresión fotoquímica permiten que, muy pronto, el proceso de la industrialización — de producción seriada de objetos idénticos entre sí— alcance el dominio de las imágenes, hasta ese momento sujeto a una economía de producto único."

(...) uma alteração de estrutura de tal ordem que não se podem mais julgar nem as obras nem a produção delas de acordo com o antigo sistema. É justamente neste ponto que se instala o mal-estar: avaliar a arte segundo critérios em atividade há somente duas décadas é não compreender mais nada do que está acontecendo. (CAUQUELIN, 2005, p.15)

Andy Warhol é o artista fundamental que percebe as mudanças sociais que irão reger o Ocidente a partir da metade do séc. XX e as utiliza a seu favor na construção do próprio fenômeno artístico. Por esse aspecto visionário ele é designado por Cauquelin, junto a Marcel Duchamp, como um dos "embreantes"⁴ da Arte Contemporânea. Tendo trabalhado alguns anos no mundo publicitário, Warhol inventa e vende sua obra e a si mesmo como produto. Para tanto, este artista utiliza estratégias apreendidas nessa experiência pregressa. *"O nome de Warhol não é um nome que assina uma ou diversas obras: é uma obra, o resultado de um circuito de produção de múltiplas entradas"* (Idem, p.144).

Para se tentar compreender uma sociedade da comunicação como a nossa, diagnosticada e retroalimentada por Warhol, é preciso estudar a obra de Marshall McLuhan. Sua afirmação "o meio é a mensagem" é quase uma fórmula exata como $e=mc^2$. Sintetiza que a sociedade é condicionada em comportamento e produção de pensamento pelos meios tecnológicos de que dispõe para se relacionar. Além disso, ao considerar a dificuldade de antever o próprio curso de transformações inevitáveis, McLuhan considera que *"O artista é a pessoa em qualquer campo, científico ou humanista, que capta as implicações de suas ações e de novos conhecimentos em seu próprio tempo. É a pessoa da consciência integral."* (MCLUHAN, 1964, p.78. Tradução nossa).⁵ A consciência que se nota nos embreantes Warhol e Duchamp no que diz

⁴ "O termo 'embreante' designa, em linguística, unidades que têm dupla função e duplo regime, que remetem ao enunciado (a mensagem, recebida no presente) e ao enunciador que a anunciou (anteriormente). Os pronomes pessoais são considerados embreantes, pois ocupam um lugar determinado no enunciado, onde são tomados como elementos do código, além de manterem uma relação existencial com um elemento extralinguístico: o de fazer ator da palavra. " - ROMAN JAKOBSON, *Essais de linguistique générale* (Le Seuil, 1963)

⁵ "The artist is the man in any field, scientific or humanistic, who grasps the implications of his actions and of new knowledge in his own time. He is the man of integral awareness."

respeito à compreensão desses artistas dos mecanismos de resposta da arte contemporânea à sociedade em que se insere.

Ainda assim, existe um imaginário romântico presente numa ideia geral de arte que podemos identificar no tratamento recebido pelo artista na mídia e perante o público. Trata-se de uma narrativa que marginaliza e, ao mesmo tempo, edifica o artista como herói antissistêmico, quando na realidade atual o artista tende a estar amalgamado com os sistemas em que atua. Nossa sociedade não tem muito em comum nas maneiras de se relacionar com aquelas que geraram esse imaginário. Os destroços de um velho mundo e seus sonhos agora flutuam no oceano imaterial das trocas de informação do mundo virtual. Não só as imagens são reproduzíveis, como também são os artistas e os pensamentos. Os papéis se dissolvem: todos podem ser produtores, consumidores, reprodutores, remixadores de tudo o que existe. Cauquelin (*Ibidem*, p.18) reflete sobre a coexistência dos velhos e novos modelos de sociedade que afetam o campo da arte:

Precisamos, portanto, atravessar essa cortina de fumaça e tentar perceber a realidade da arte atual que está encoberta. (...) ver de que forma a arte do passado nos impede de captar a arte de nosso tempo (*Tradução nossa*).

Meu intuito é descobrir que tipo de poética pode surgir a partir dos atritos provocados por um *método dialético*⁶ entre um pensamento de pintura e um pensamento em rede anti-aurático. Tendo em consideração que o valor da obra de arte não está atrelado apenas à sua *aura* conforme o conceito original de Benjamin, determinado pela necessidade de presença do original, em que haveria uma perda conforme a obra fosse reproduzida mecanicamente. Segundo Douglas Crimp, a *aura* não estaria vinculada apenas ao aspecto mecânico, mas também ao aspecto histórico da obra de arte. "*Não é algo que um trabalho feito manualmente tem que um trabalho feito mecanicamente não tenha*". (CRIMP, 1980, p.128). Afinal, os historiadores da arte identificam *aura*

⁶ Dialética marxista (materialismo dialético), choque de contradições materiais que formam uma UNIDADE DE CONTRÁRIOS em constante transformação. A fórmula hegeliana "tese+antítese=síntese" considerando uma realidade histórica. Aqui, o confronto entre uma técnica antiga ainda existente e a técnica que rege as relações sociais atualmente.

não apenas em pinturas, como também em fotografias. Ao citar o exemplo do trabalho da reconhecida fotógrafa Sherrie Levine, que refotografa imagens de outros autores, Crimp aponta os problemas inerentes ao estabelecimento de critérios de autenticidade das obras e, sobretudo, destaca a possibilidade do deslocamento do conceito de aura em direção às cópias quando não há mais diferença técnica entre esta e o documento original. Trazendo essa discussão ao séc.XXI, José Luis Brea (*Idem*, p.75) vai além:

Aqui já não se trata, meramente, de que algo — um modelo, um eco da ideia — possa ser reproduzido incontavelmente, problematizando a diferença entre original e cópia, senão de um regime para o qual tal diferença deixe completamente de fazer sentido.⁷

Através de práticas que questionam o jogo de convenções do Mundo da Arte, me proponho a investigar uma geração que tem a reprodutibilidade técnica, as telecomunicações e as digitalidades como algo normalizado. Se no passado o surgimento dessas tecnologias causou assombro e fascinação, hoje o fenômeno é inverso. As técnicas analógicas, artesanais, descoladas de suas funções originais na sociedade, tornam-se algo excêntrico, raro, mágico. A pintura, particularmente, encanta um número expressivo de artistas na medida em que representa um mistério antigo a ser decifrado. Como palmas das mãos marcadas em cavernas, hieróglifos, livros antigos em línguas mortas, que exigem de nós a imaginação para preencher as lacunas que deixam de civilizações esmaecidas. Uma linguagem imagética do tempo dos alquimistas. Se *o meio é a mensagem*, a pintura seria um mecanismo de produção de mensagens impossíveis. E, se existe uma característica comum a artistas de todo tipo, é a da busca pelo impossível.

⁷ "Aquí no se trata ya, meramente, de que algo — un modelo, un eco de la Idea — pueda ser reproducido innumerablemente, problematizando la diferencia entre original y copia, sino mucho más allá, de un régimen para el que tal diferencia deja por completo de tener sentido."

MANUAL DE PINTURA I

Comecei timidamente a propor um trabalho plástico partilhado na sala 803 do Instituto de Artes. Coloquei telas em branco no atelier comum, deixando convites à participação anônima ou assinada. Material de pintura livre, conforme a possibilidade de cada participante. A cada semana, meu trabalho era reagir, remixar e unificar uma composição a partir da surpresa com a qual eu me deparava. Cada tela tomou caminhos bem distantes. Há de se considerar que cada uma possuía um convite diferente à participação, diversificando estímulos em frases e formas.

Pintura a várias mãos não é algo novo: remonta ao tempo das guildas medievais, oficinas renascentistas, até o século XX com Andy Warhol, Basquiat e outros artistas. Porém, o que na antiguidade serviu como sistema mestre-aprendizes e na modernidade como parcerias mercadológicas entre artistas consolidados, seguiu o contrato social de autoria de cada época. Os experimentos dadaístas de afronta à intencionalidade do artista podem ser relacionados à minha proposta. Especialmente as técnicas de colagem de Hannah Höch em obras como *Schnitt mit dem Küchenmesser (Corte com faca de cozinha através da barriga de cerveja da República de Weimar, 1919)*, que vejo como embrionárias de várias questões do mundo da internet.

No nosso contexto de provocação, que envolve anonimato, remix e confusão de papéis, a minha tentativa é a de começar a trazer essas questões do mundo da Internet para algo tão tradicional como uma pintura. Levando isso em conta em relação às primeiras experiências que propus em atelier, é digno de nota que, apesar de em todas constar que havia a opção de assinar as participações, ninguém optou por se identificar — o que pode ser interpretado como um conforto do anonimato muito presente nas origens da Internet e perseguido ainda hoje (apesar de vivermos num momento de redes sociais cada vez mais monitoradas).

Tão importante quanto o fenômeno de convite à participação são os registros disso. Imagens do processo como reverberação da obra. O borrar dos limites entre obra-registro é mais um desdobramento do borrar dos limites de tudo em nossa vida. Afinal, ao longo da evolução conceitual da vida interconectada, cada vez se pensa menos na divisão entre mundo concreto e mundo virtual. As pessoas não ficam mais *offline* ou *online*, tudo acontece ao mesmo tempo e as diferentes dimensões mesclam-se e se influenciam mutuamente. Já não há como pensar uma pintura, ou qualquer outra coisa do mundo físico, como uma anteposição à vida digital.

Tela comum



Tela comunitária - use à vontade e com carinho (assine seu nome se quiser), 2018, acrílica e técnicas diversas sobre tela, 150 x 105 cm.

Estamos agora em transição de uma cultura orientada por objetos para uma orientada por sistemas. Aqui a mudança não emana das coisas, mas das maneiras pelas quais as coisas são feitas. (...) a arte não reside em entidades materiais, mas nas relações interpessoais e entre pessoas e os componentes de seu ambiente (*tradução nossa*).⁸

O primeiro experimento durou um semestre letivo, ou dezessete semanas. Integrando uma disciplina de pintura da graduação, contou primordialmente com alguns colegas que compartilhavam comigo seis horas semanais de atelier. Contando com registros e com minha memória (pois ninguém assinou), contei com a colaboração de Gustavo Poester, Giovanna Fiorentini, Lucas Schultz e Luisa Copetti. Também com pessoas que interagem fora do meu horário de aulas e me surpreendiam a cada semana. Sabendo que há momentos no atelier em que é preciso desviar um pouco o foco para voltar depois ao trabalho, ofereci essa tela às colegas como momento de descontração de seus próprios trabalhos individuais. Descontração mental, ainda que exercitando a pintura. Exercício sem compromisso - aí se estabeleceu uma motivação sedutora.

Mesmo entre colegas, há certo receio inicial de interferir ou "destruir" trabalhos alheios. O que me exigiu certo tempo de convencimento para relaxar as participantes. A tradição romântica da pintura e do "toque pessoal" costuma travar muita gente. Apesar disso, já existe em nossa época uma familiaridade com arte urbana, cultura do pixo, graffiti... O que pode ser usado em favor de um entendimento de composição partilhada sem supervisão hierárquica. Além de colocar a tela como analogia de parede pixada, fiz questão de agir como destruidor de ordens visuais que se estabeleciam. Meu gosto pela abstração, pela mancha, pelo líquido e pelo descontrole me fazia bagunçar um pouco as lógicas figurativas e de composição espacial que apareciam. Para cada linha um borrão. Para cada harmonia uma dissonância. O que restou foi uma heterogeneidade de elementos articulados em camadas que profanavam as camadas anteriores.

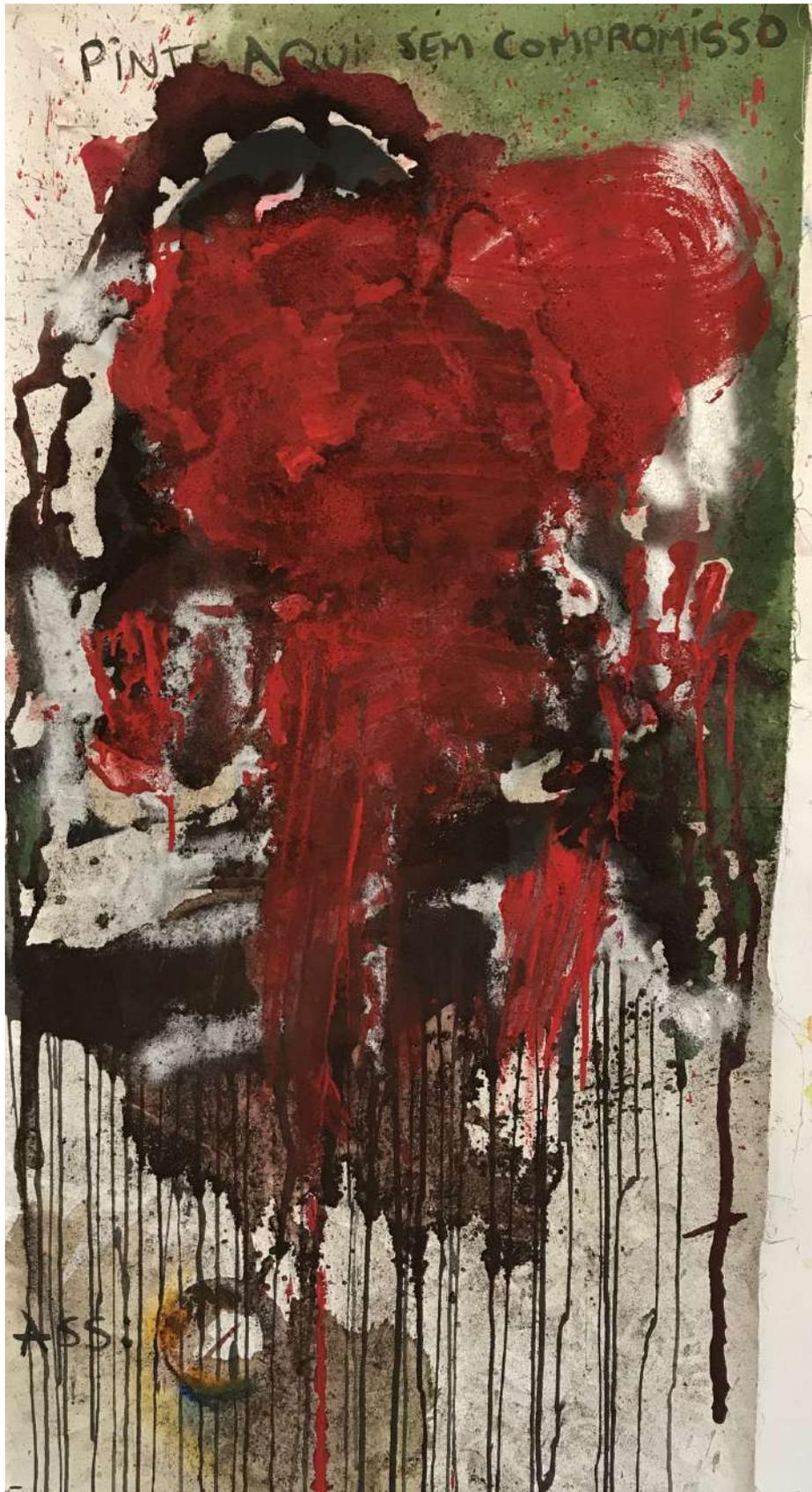
⁸ BURNHAM, Jack. *System Aesthetics*, 1968, in: **Networks**. Cambridge (MA): MIT Press, 2014. "We are now in transition from an object-oriented to a systems-oriented culture. Here change emanates, not from things, but from the way things are done. (...) art does not reside in material entities, but in relations between people and between people and the components of their environment."

Pode-se dizer que, apesar de me colocar essencialmente como propositor da situação, exerci meu papel de artista nesse jogo de peças visuais. Como minha obra audiovisual pregressa composta por vídeos de outros. Como um remix, possibilitado pelas tecnologias digitais disponíveis na minha formação. E que, tendo crescido e me desenvolvido com a presença do vídeo não-linear, da imagem digital e dos processos de criação computadorizada, coloca a mim e às colegas a impossibilidade de tratar a pintura como um meio autônomo. Por mais que se acredite em sua autonomia ou se tente recriar as condições que garantam a pureza de sua linguagem. Nada é autônomo, nada está fora da História.

(...) o computador se apropriou de todas as mídias e impôs nelas sua própria abordagem operacional. Cópia e colar, *morphing*, interpolação, etc., são operações que podem ser aplicadas, independentemente do meio, a fotografias e imagens sintéticas, sons e imagens em movimento. A distinção entre fotografia e pintura, filme e animação, se esvai (*tradução nossa*).⁹

⁹ QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. LINK Editions, Brescia 2013, pg. 200. "(...) the computer appropriated all media, and imposed its own operative approach on them. Copy and paste, morphing, interpolation, etc., are operations that can be applied, regardless of the medium, to photographs and synthetic images, sounds and moving images. The distinction between photography and painting, film and animation, falls away."

Sem compromisso



Pinte aqui sem compromisso - ASS:___, 2018, acrílica, óleo, café e técnicas diversas sobre tela, 145 x 75 cm.

Em 1964, Yoko Ono publicou um livro de artista chamado *Grapefruit*, contendo uma série de "partituras do evento", instruções que substituem a obra de arte física. Uma delas é intitulada "PINTURA PARA EXISTIR SOMENTE QUANDO COPIADA OU FOTOGRAFADA", dizendo: "Deixe as pessoas copiarem ou fotografarem suas pinturas. Destrua as originais". No centro da proposta está o objeto artístico tradicional definitivo, uma pintura.

(...) Aqui a pintura, a cópia e a fotografia são parte de um processo; ninguém liga se são boas ou ruins; o que importa é o processo do qual são parte e o seu significado (*tradução nossa*).¹⁰

A segunda tela partilhada em atelier do Instituto de Artes foi realizada em menos sessões, menos da metade de um semestre letivo. Por poucas mãos e, diferentemente da anterior que durou um tempo de realização pré-determinado, esta teve um ponto final ditado pela narrativa que se formou a partir dela. Mal lançada, praticamente branca e contendo apenas o estímulo-chamado inicial, contou com uma figura feminina pintada por alguém que chamarei de Colega X. A essa figura inicial acrescentei depósitos de tinta bastante aguada, que deveria interagir com a textura pintada previamente e gerar uma camada imprevisível de manchas sutis. Deixei a tela secando no atelier.

Alguns dias passam e, estando eu trabalhando longe do Instituto de Artes, sou contactado por "Colega W" via *messenger* do Facebook:

02/10/2018 09:20

Eai

Tá ai?

oi [redacted], to num trampo
td bem?

Tranquilo

Tu sabe de alguma polemica q rolou c tua proposicao?

02/10/2018 14:30

n sei
rolou?

¹⁰ QUARANTA, Domenico. **Situating Post Internet, in Media Art - Toward a New definition of Art in the Age of Technology**. Gli Ori, Pistoia 2015, pg. 8. "In 1964, Yoko Ono published an artist book called *Grapefruit*, containing a series of "event scores", instructions that replace the physical work of art. One of them is titled "PAINTING TO EXIST ONLY WHEN IT'S COPIED OR PHOTOGRAPHED", and reads: "Let people copy or photograph your paintings. Destroy the originals." At the core of this piece there is the definitive traditional art object, a painting. (...) Here, the painting, the copy and the photograph are part of a process; nobody cares if they are good or bad; what's important is the process they are part of, and its meaning."

02/10/2018 16:04

psé to achando q sim
se tu quiser ela ta no lixo da sala de pintura, o grandão
antes q recolham o lixo

02/10/2018 17:30

como assim
eu n tenho como ir aí hj
amanhã tb é difícil
tu ta na sala hj ou amanhã?
tem como tirar do lixo?

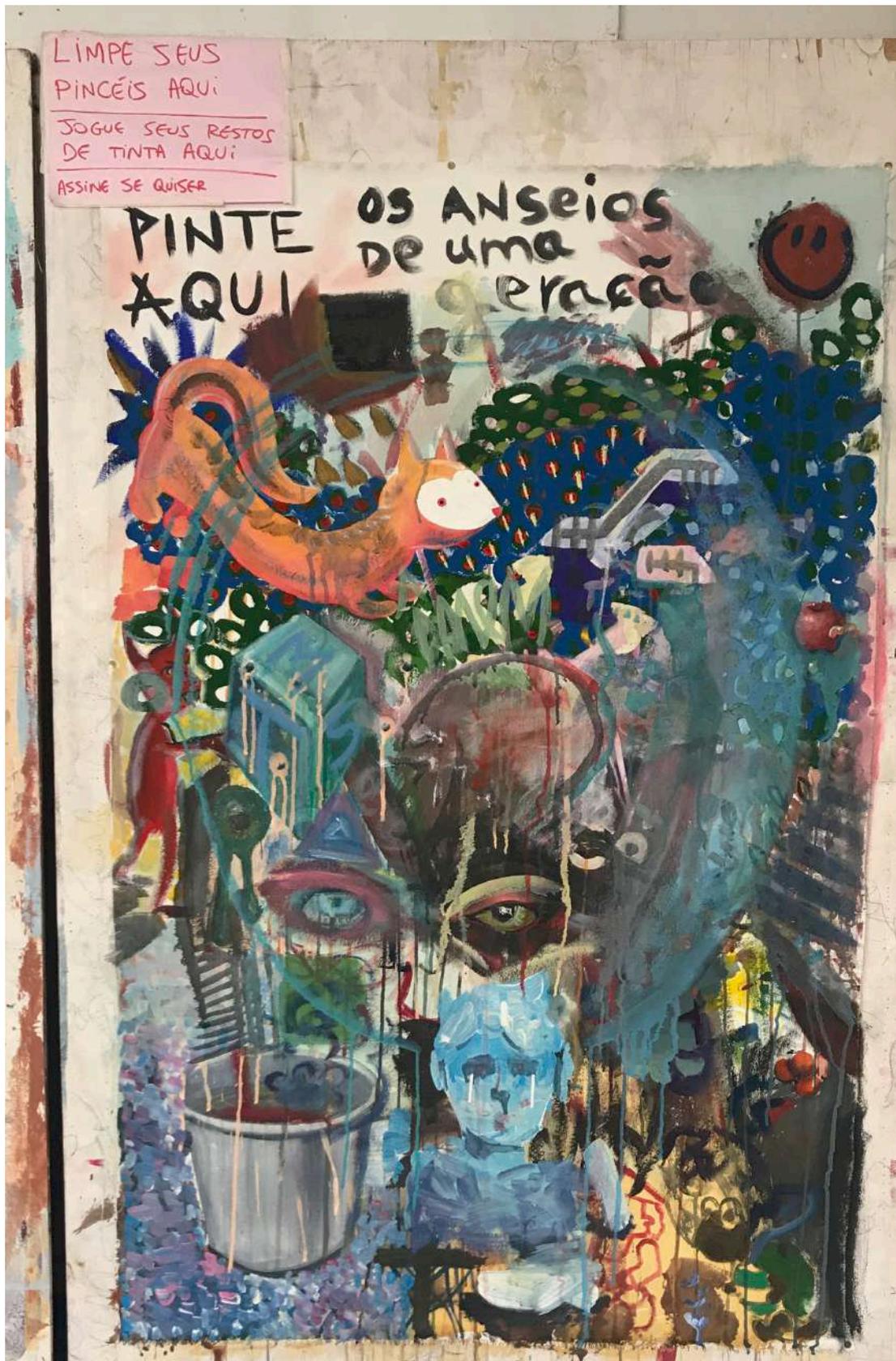
amanha vejo
acho q n trocam o lixo cedo é mto grandao

isso rolou hj?
sabe quem jogou?

A partir dessa troca de mensagens, segui pistas em busca das pessoas envolvidas e com a esperança de resgatar a tela descartada. A Colega X acabou me contando que tinha sido ela a pessoa que jogou a tela no lixo, o que me pegou de surpresa por considerá-la uma amiga. Em seguida me pediu desculpas, prometeu tentar recuperar a tela e marcou uma conversa para explicar o que tinha acontecido. Em resumo, a Colega X tinha um problema pessoal grave com outro Colega, que chamarei de Y. Este Colega Y teria pintado sobre a tela com provocações à Colega X por cima da figura que ela tinha feito. Isso a afetou de tal maneira que, num acesso de raiva, arrancou a tela do suporte e a jogou no lixo (esquecendo no calor do momento que tinha algo a ver com a minha pessoa).

Felizmente a tela foi recuperada pela Colega X, que retrabalhou sobre ela de maneira a apagar as provocações que a ofendiam. O resultado é violento. A tela transcendeu seu papel plástico e sua proposição original conforme a disponibilizei. Foi território de guerra e permanece como registro desta história. Depois de tudo, eu não poderia continuá-la pois isso significaria subjugar o poder de um fenômeno compartilhado a um objetivo plástico previamente estabelecido. Eu estaria traindo minha pesquisa.

Anseios de uma geração



Pinte aqui os anseios de uma geração, 2019, acrílica e técnicas diversas sobre tela, aproximadamente 150 x 105 cm.

Inspirado pelo atravessamento de fatos da vida na pintura *Sem compromisso*, resolvi que a próxima seria colocada como um espaço de desabafo. Chamando à coletividade que interessa à pesquisa, lancei na tela branca a frase *Pinte aqui os anseios de uma geração*. Esperei por manifestações politizadas que refletissem as questões do nosso tempo. De viver nesse Brasil fervilhante e perigoso, de ser estudante numa universidade pública precarizada pelo governo, das lutas das minorias, dos sonhos e pesadelos da juventude pós-colapso econômico de 2008, pós junho de 2013. Tendo me juntado aos milhares de brasileiros que enchiam as ruas nesse ano com pautas anticapitalistas, depois lidando com todo o rebuliço político de nossa época, vendo a juventude cada vez mais incendiária e organizada contra as ilusões que começaram a ruir em 2008, acabei somando ao movimento de ocupações de universidades e escolas em 2016, o maior da História. Na ocupação do Instituto de Artes descobri, junto a colegas de artes visuais, teatro, história da arte e música, a força de uma coletividade que busca transformações.

Logo após a ocupação, passei o ano seguinte num intercâmbio fora do país. Quando voltei à UFRGS aquela intensidade de 2016 ainda me habitava e me colocava expectativas de que habitasse a universidade. Defrontei-me com um cenário completamente diferente: pessoas desarticuladas e desnorteadas pela "Era Temer" e pela ascensão da extrema direita que se anunciava ao redor de Bolsonaro. Ainda assim, mesmo que defrontado com o desânimo, tive a esperança de que a arte fosse um reduto possível para berros de revolta. E, com tudo isso em mente, pintei a frase na tela imaginando quais anseios teriam meus colegas de atelier.

Depois de algumas semanas me deparei com... Super Mario, uma tartaruga cartunesca, flores, um balde. Uma árvore, um copo d'água, um diabinho, uma raposa que parece de algum *game* ou mangá. Personagens da cultura pop, coisas fofas, amenas. Muito colorido, muito figurativo, muito inofensivo. Praticamente não consegui interagir de meu próprio pulso nesta pintura. Não consegui dialogar. É possível que a geração atual do Instituto de Artes já não seja a minha. Ou a arte pode ser um refúgio mental para uma geração que, apesar da juventude, já está exausta.

II. ESPECTRO

(...) as eletrônicas possuem a qualidade das imagens mentais, puro *fantasma*. Aparecem em lugares — de onde imediatamente somem. (...) Como as imagens mentais, as imagens de nosso pensamento, as eletrônicas somente estão no mundo já desaparecendo (*tradução nossa*).¹¹

Paralelamente ao desdobramento calcado na partilha física de interação direta a objetos, um caminho possível apenas pelo meio digital é percorrido neste TCC. Através das redes sociais me propus a produzir obras plásticas com a influência virtual de espectadores. Colocando-me como um artista que abre o processo a quem quiser se conectar a ele pela Internet. Entretanto, era importante que este artista se apagasse de maneira a abrir caminho para que as pessoas interagindo se sentissem artistas também, coprodutores. Para seguir a linha de pesquisa que questiona os valores do velho mundo apontados na *Introdução* e no *Cap.I - Aura*, ocultei minha identidade e criei um personagem que brincasse com o imaginário de participantes.

A criação de personagens, ou simplesmente a adoção de codinomes que ocultem verdadeiras identidades de artistas é prática comum na arte urbana, no *graffiti* e na cultura do *pixo*, provavelmente a linhagem mais pungente em nossa sociedade de *partilha do sensível*, de ataque ao mundo capitalista através de imagens e signos. Essa tendência ao ocultamento de identidades como resultado de um processo histórico de marginalização e afronta aos sistemas de poder que regem a sociedade. Apesar do anonimato fundamental, existem exemplos célebres de artistas que, a partir das ruas, estabeleceram redes de imaginários e foram absorvidos pelo sistema da Arte Contemporânea institucionalizada: de SAMO¹², que se revelou Jean-Michel Basquiat, a Banksy.

Longe de me considerar um artista marginalizado ou uma voz dos oprimidos, mas respeitando uma tradição de resistências em rede, atuo a partir

¹¹ BREA, José Luis, 2010, p. 65. "(...) las electrónicas poseen la cualidad de las imágenes mentales, puro fantasma. Aparecen en lugares — de los que inmediatamente se esfuman. (...) Como las imágenes mentales -las imágenes de nuestro pensamiento—, las electrónicas sólo están en el mundo yéndose, desapareciendo."

¹² SAMO - Tag pixado nas ruas de Nova Iorque nos anos de 1970-80 que apelidava o artista e vinha da expressão em inglês "Same old shit", ou "mesma merda de sempre" em tradução livre ao português.

desses atentados ao velho mundo para não ser soterrado pelos destroços. Mantendo o anonimato através da criação de uma personagem que pinta: um *Bot* (abreviação de *Robot* em inglês). Esses autômatos hoje abundam nas redes e nos imaginários dos internautas, influenciando as relações e os rumos da sociedade sob a orientação de interesses escusos. Instrumentos de monitoramento e controle social dentro de um campo de batalha do simbólico.

A era digital é em primeiro lugar — antes de tudo — uma era de vigilância digital em tempo real. Cada apresentação de dados digitais, cada produção de cópia imagética digital, é ao mesmo tempo uma criação de nossa própria imagem, um ato de ver a si próprio (*tradução nossa*).¹³

Se o objetivo dos *Bots* é primordialmente simular o comportamento humano, me parece um jogo¹⁴ artístico relevante em nosso tempo propor o contrário: um humano simulando o comportamento robótico. Seguir comandos, seguir uma programação como um software, agir dentro de uma gama previsível de possibilidades. Ser um veículo mais do que um sujeito. Abrindo assim, espaço para que os humanos que interagem com o *Bot* assumam o papel de artistas-criadores de determinada composição visual.

¹³ Cf. Boris Groys. *IN THE FLOW*. Londres; Nova Iorque: Verso, 2016, p.145. "The digital age is in the first place — before all other things — an age of digital surveillance in real time. Every presentation of digital data, every production of a digital copy-image, is at the same time a creation of our own image, an act of self-visualization."

¹⁴ "Na mimese dormitam, dobrados estreitamente um no outro como folhetos embrionários, os dois lados da arte: aparência e jogo. Essa polaridade só pode ter interesse para o dialético quando está em jogo um papel histórico. E, de fato, esse é o caso. Tal papel é determinado pelo confronto histórico-universal entre a primeira e a segunda técnica." (BENJAMIN, 1936, p.74)

MANUAL DE PINTURA II

Mas o arquivo da imagem não é uma imagem — o arquivo da imagem é invisível. A imagem digital é um efeito da visualização do arquivo invisível da imagem, dos dados digitais invisíveis. Assim, uma imagem digital não pode ser meramente exibida ou copiada (como pode uma imagem analógica, 'mecanicamente reproduzível'), mas sempre e somente encenada ou performada.

(...) Pode-se argumentar que a digitalização transforma as artes visuais em artes performáticas. (*Tradução nossa*)¹⁵



Printscreen do perfil criado no *Instagram*.

A rede social centrada em imagens que hoje está em explosão demográfica mais acelerada é o Instagram. É a escolha natural como plataforma para possibilitar o desenvolvimento de um trabalho visual mediado pela Internet. O desejo de conseguir muitos seguidores é a questão principal dessa rede: pululam manuais com estratégias para este fim, assim como aplicativos terceirizados criados exclusivamente para isso. O desafio, portanto, de um projeto artístico nesta plataforma é o crescimento de uma rede de interação e não de apreciação de imagens.

(...) se o Google é um serviço de recuperação de informação, o Twitter serve para notícias e troca de links, o Facebook é para comunicação social e o Flickr para arquivo de imagens, o Instagram serve para uma *comunicação visual estética* (*tradução nossa*).¹⁶

¹⁵ Cf. Boris Groys. **IN THE FLOW. Londres; Nova Iorque: Verso, 2016, p.143.** "But the image file is not an image — the image file is invisible. The digital image is an effect of the visualization of the invisible image file, of the invisible digital data. Accordingly, a digital image cannot be merely exhibited or copied (as an analogue, 'mechanically reproducible image can), but always only staged or performed. (...) One can argue that digitalization turns visual arts into performing arts."

¹⁶ MANOVITCH, Lev. **Instagram and Contemporary Image.** <http://manovich.net>, 2016, pg.41. "(...) if Google is an information retrieval service, Twitter is for news and links exchange, Facebook is for social communication, and Flickr is for image archiving, Instagram is for aesthetic visual communication."

O perfil criado nessa plataforma, chamado "@Ctrl_Art", apresenta um personagem que chama à interação. Diferentes situações onde me disfarço, mascarado desse robô chamado "Art" — em inglês, simultaneamente a palavra *arte* e apelido comum para pessoas chamadas Arthur, numa humanização forçada ao estilo de *Hal*, o computador do filme "*2001: Uma odisseia no espaço*" (KUBRICK, 1968) — e interajo com o público. Vídeos em tempo real, interativos como shows pornográficos onde os espectadores dizem ao performer o que fazer para estimulá-los. As transmissões ao vivo, coração da plataforma, precisam atrair público e, portanto, todos os outros recursos do *Instagram* servem para isso: *stories* (recurso textual e audiovisual que dura 24h) e postagens fixas para seduzir e provocar curiosidade.

Experimento I

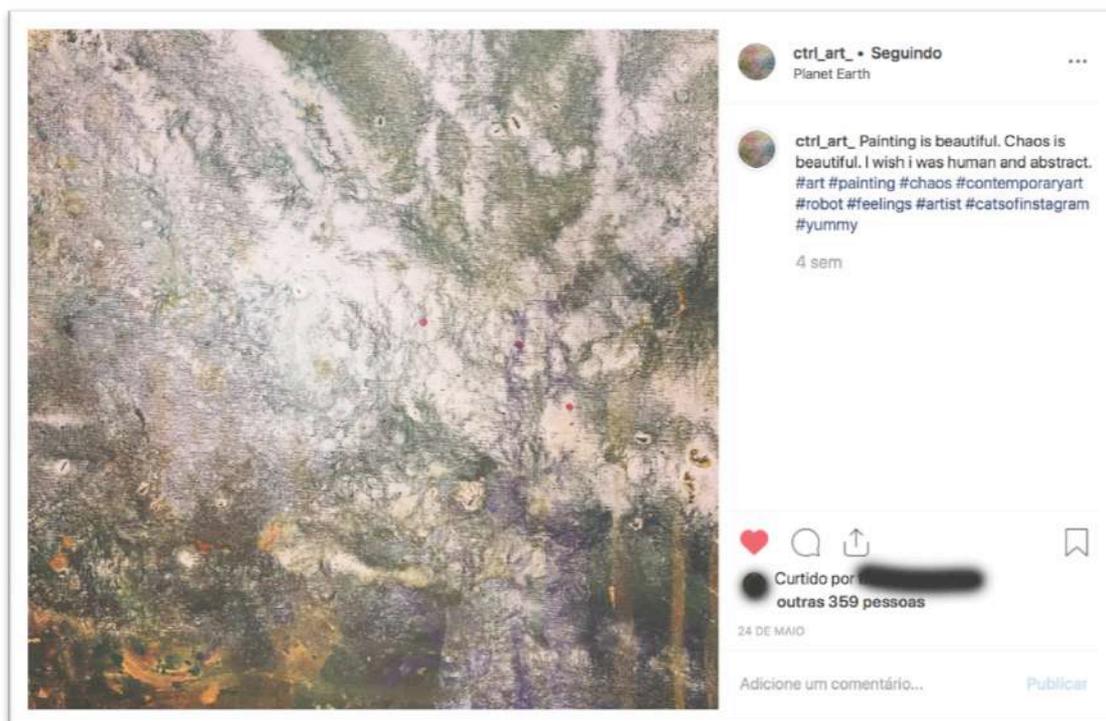
(...) trabalhar na *web* significa abandonar a noção de autoria ou, pelo menos, continuamente ter que renegociá-la; trabalhando com outros e deixando que usuário ou *software* desempenhem parte do processo criativo. Até mesmo a identidade pode ser simulada ou construída. Embora a lenda romântica do gênio criativo pudesse ter sobrevivido em certas condições, a rede sentenciou a sua morte (*tradução nossa*).¹⁷

Estabelecido o papel de *Art*, tratei de elaborar sua imagem. Me figurinei buscando uma desumanização, tapando completamente meu corpo, minha pele, meu rosto. Encontrei uma máscara que me fez lembrar o movimento *hackerativista Anonymous*, que por sua vez se apropriou da máscara de um personagem anarquista da novela gráfica *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. Consonâncias ou coincidências, o androide de pintura estava pronto para sua estreia. Entre os dias 22 e 24 de maio de 2019 divulguei, através de *stories* e *posts*, a primeira *live* de @Ctrl_Art.

¹⁷ QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. LINK Editions, Brescia 2013, pg. 111. "(...) *working on the web means abandoning the notion of authorship, or at least continually having to renegotiate it; working with others, and leaving the user, or software to perform part of the creative process. Identity itself can be simulated or constructed. While the romantic legend of the artistic genius could have survived in certain conditions, the net sounded its death knell.*"

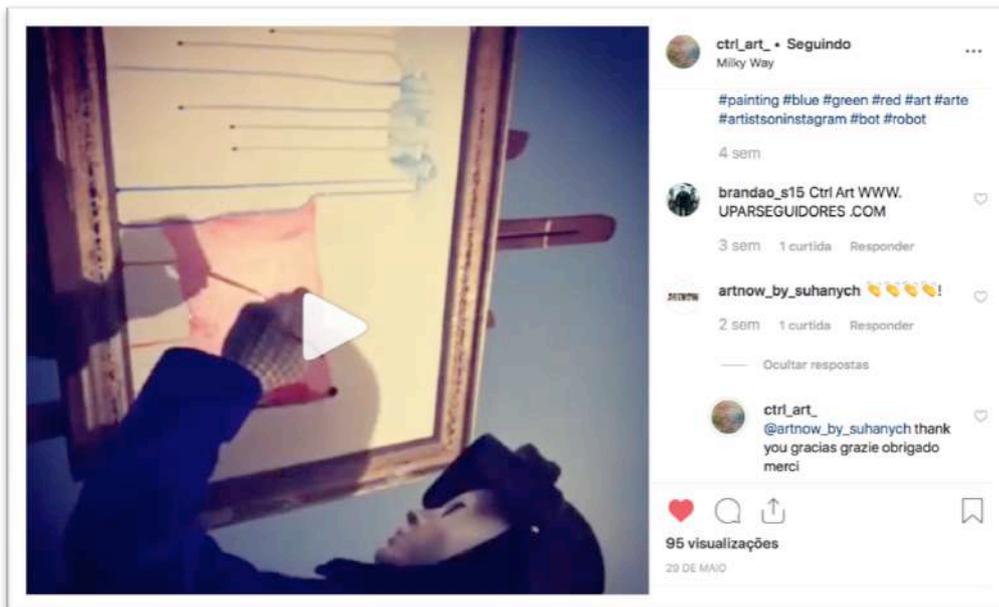


Stories de @Ctrl_Art no Instagram



Postagem de @Ctrl_Art no Instagram.

Armei um cavalete e posicionei uma tela em branco numa moldura dourada "à moda antiga". Brincando assim, com um imaginário de metodologia de pintura tradicional. Me posicionei com um fundo azul para manter um ambiente neutro, sem evidenciar meu contexto. E aguardei os comandos de quem se juntasse à transmissão. "Bandeira", "nuvem", "felino", "máscara", foram os pedidos do público.



Postagem em vídeo *time-lapse* no *Instagram*.

O primeiro teste resultou numa tela com alguns poucos elementos figurativos e muito espaço em branco, que para meus padrões de pintura (experimentação, interação entre camadas, as surpresas pictóricas permitidas pela não-racionalização do processo) consideraria imatura. Uma sessão insuficiente de trabalho normal em atelier. Isso ocorreu devido ao baixo número de espectadores e de interação, que não permitiram um envolvimento prolongado. Era de se esperar um começo tímido, apesar de algumas táticas para angariar seguidores que estavam em curso. *Stories*, aplicativos para multiplicar seguidores, estudo de tendências atrativas para gerar interação, tudo isso se mostrou um desafio muito mais duro do que pintar um quadro. Mas não se joga a toalha na largada.

O plano inicial era reutilizar esta tela em diferentes *lives*, porém a frustração da primeira tentativa me impulsionou a buscar outras maneiras de colocar o robô *Art* em ação.

Experimento II



Stories de @Ctrl_Art no Instagram.

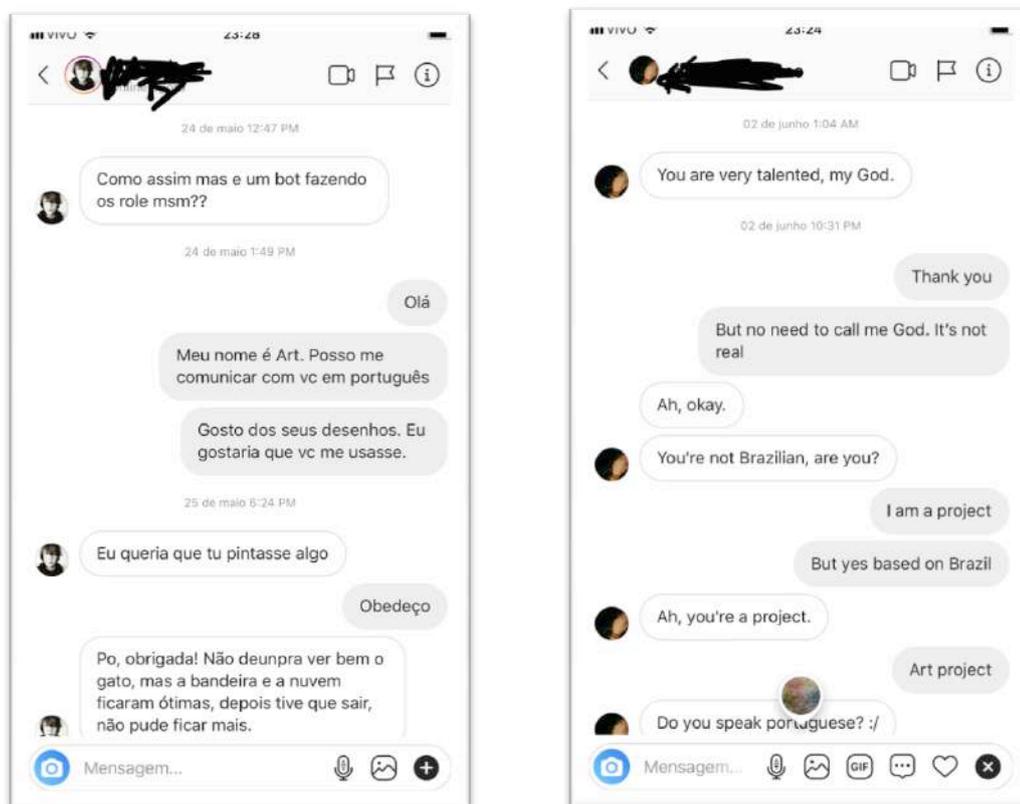
Consciente de que o que orientava o trabalho não era o resultado plástico, mas uma investigação do pensamento em rede atravessado por um imaginário de pintura, a próxima situação transmitida ao vivo mudou bastante em relação à anterior. Em vez de esperar comandos, o robô estava com algum *bug* que o fazia ignorar as interações com a *live*. Entrando em piloto automático, seguia o comando desse estado que partia da palavra *Red*: pintando completamente uma parede de vermelho.

O número de espectadores foi equivalente ao do experimento anterior. E a quantidade de participações também. Desta vez, comentários expressando certa confusão pelo que estavam assistindo. Com a parede completamente vermelha, o modo de piloto automático é superado e ousou responder aos comandos dos espectadores. Alguém pede uma cadeira: eu encontro no espaço em que estava uma cadeira vermelha, a posiciono ao centro do quadro e me sento nela. Levanto da cadeira e a mostro sob diferentes ângulos, proporcionando uma visão multidimensional do objeto. Alguém pede para que tire a roupa... Multiplicaria as visualizações, mas infelizmente não seria possível para um *bot* desnudar-se. Ou, pelo menos, não estava em sua programação.



Printscreen de postagem no *Instagram*.

Se poderia dizer que adentrava aí mais no terreno da performance do que da pintura. Mas, afinal, qual a diferença entre a performance, a pintura, ou qualquer outra manifestação audiovisual através de uma rede que toma forma em pixels? O que é uma performance traduzida em imagem bidimensional? O que é uma imagem "per-formada" em tela após uma decodificação binária?



Troca de mensagens privadas entre @Ctrl_Art e seguidoras.

Andrômeda I



Ctrl_Art in Andrômeda, 2019, acrílica e grafiti, 178 x 75 cm.

Um flerte com a performance e @Ctrl_Art acabou dando um passo inesperado nessa direção. Não apenas o *bot* propriamente dito, mas o Trabalho de Conclusão de Curso como um todo.

Um grupo de estudantes do DAD - Departamento de Arte Dramática estava organizando uma festa com atrações performáticas, chamada Andrômeda. Sabendo da minha performance nas *lives* do Instagram, convidaram-me para levá-la à festa como uma das atrações. Senti que essa seria uma oportunidade para unir os caminhos distintos experimentados anteriormente. O momento em que pinturas coletivas anônimas poderiam ser mediadas por um robô de arte com reverberação em rede online.

Para as geração mais jovens, de qualquer modo, não é mais uma questão de "traduzir" trabalhos criados na *web* para se ajustar a exposições e ao mercado de arte, mas simplesmente de operar em todas as plataformas disponíveis. Nessas condições, o próprio termo Net Art é enfraquecido. Em vez de uma arte "específica para a rede", hoje estamos olhando para uma arte que é "pós internet", para usar um termo cunhado pela artista e crítica americana Marisa Olson, ou "ciente da internet", se preferirmos a definição proposta pelo artista Guthrie Lonergan (*tradução nossa*).¹⁸

Em oito de junho de 2019, fui de mala e cuia para Andrômeda. Tudo parecia muito estranho enquanto me preparava para estrear diante de um público. Um estudante de Artes Visuais, advindo do trabalho com imagens, em meio a atores e *performers* que deviam ter algum preparo e saber o que estavam fazendo. Instalada a tela e o material de pintura no quadrante que me foi reservado, aguardei a hora de "entrar em cena". Eu tinha uma colega do curso de Artes Visuais, Julia Hauser, como assistente e responsável por transmitir toda a ação ao vivo pela conta de instagram @Ctrl_Art.

¹⁸ QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. LINK Editions, Brescia 2013, pg. 118. "*For the younger generations, in any case, it is no longer a question of "translating" works created on the web to suit traditional exhibition venues and the art market, but simply operating on all the available platforms. In these conditions, the very term Net Art is weakened. Rather than an art "specific to the net", today we are now looking at an art which is "post internet", to use a term coined by the American artist and critic Marisa Olson, or "internet aware", if we prefer the definition proposed by artist Guthrie Lonergan.*"



Art, o *bot* do perfil @Ctrl_Art, em performance com o público, junho de 2019.

Por volta de uma da manhã, o *Art bot* saiu de um camarim, caminhou lentamente por todos os espaços da festa, angariando curiosos e interagindo com outros *performers* no caminho. Carregava uma sacola, que levou até a tela em branco instalada na parede. Ali depositou a sacola, retirou material de pintura de dentro dela e deixou o primeiro rastro de tinta da composição: um X vermelho. Um sinal que é amplamente conhecido como um alvo simples a ser atacado, o fim de um caminho ou de um mapa do tesouro. Com o pincel ainda avermelhado, "Art" o passa às mãos de alguém próximo. Essa pessoa entende imediatamente e deixa sua marca na tela. Este pincel é passado a uma segunda pessoa, uma terceira... E o jogo está estabelecido. O robô *Art* pode ir embora. A pintura coletiva se concretiza durante toda a madrugada.

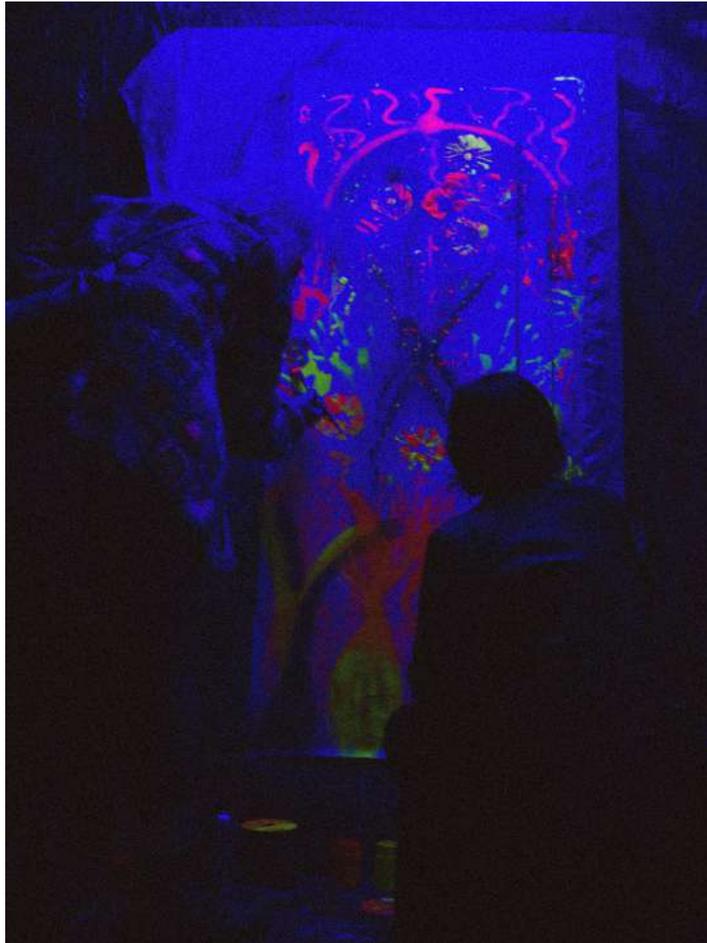
O material disponibilizado misturava tinta para luz negra e acrílica comum, gerando uma tela com múltiplos resultados visuais conforme a iluminação. O que as pessoas achavam estar pintando não era necessariamente o que seria visto quando essa tela fosse exposta. A ação em foco, o processo que abre caminhos em vez de encerrar um objeto.



Art, o bot do perfil @Ctrl_Art, em performance com o público, junho de 2019.



Ctrl_Art in Andrômeda, 2019, acrílica e graffiti, 178 x 75 cm. Em processo durante a performance de "@Ctrl_Art".



Ctrl_Art in Andrômeda, 2019, acrílica e graffiti, 178 x 75 cm. Em processo durante a performance de "@Ctrl_Art".



Ctrl_Art in Andrômeda, 2019, acrílica e graffiti, 178 x 75 cm. Em processo durante a performance de "@Ctrl_Art".

Andrômeda II

O sucesso da performance @Ctrl_Art em Andrômeda gerou uma satisfação que arrefeceu novas iniciativas através do Instagram. Parecia o fim de um ciclo onde foi possível explorar artisticamente as questões desejadas. Além disso, o sentimento de frustração em relação à dificuldade de angariar seguidores e de tornar as *lives* de pintura em algo com alcance maior, suspendeu a ideia inicial de uso desta plataforma. Para ampliar o engajamento, eu obrigatoriamente deveria investir dinheiro para impulsionar o perfil e as publicações, o que me pareceu paradoxal em relação a uma pesquisa sem fins lucrativos, sem bolsas ou patrocínios, de universidade pública.

Alguns meses depois, uma grata surpresa. O convite para apresentar minha performance novamente numa segunda edição da festa Andrômeda. Diferentemente da primeira, desta vez @Ctrl_Art foi tratado como uma das atrações principais e constou no material de divulgação do evento. Em Andrômeda II, quem assumiu o posto de minha assistente foi a colega do curso de Artes Visuais Marla Pritsch. Também contei com a ajuda de Anna Paula Mattos, estudante de História da Arte que produziu o evento. Foi-me pedido que a tela resultante da edição anterior decorasse a entrada desta festa, o que achei engraçado por conduzir um TCC questionador do caráter decorativo relegado às artes plásticas.

(...) às vezes o motivo da colocação é mais ideológico que prático: ao trabalhar em coletivos, os artistas multimídia desafiam a noção romântica do artista como gênio solitário (*tradução nossa*).¹⁹

¹⁹ TRIBE, Mark. JANA, Reena. **Arte y nuevas tecnologías**. Madrid: Taschen, 2009, pg.12. "(...) en ocasiones el motivo de la colaboración es más ideológico que práctico: al trabajar en colectivos, los artistas multimedia desafían la noción romántica del artista como genio solitario."



Instalação da pintura coletiva ao lado do bar da festa Andrômeda, outubro de 2019.



Divulgação nas redes sociais da festa Andrômeda, outubro de 2019.

A ação da performance foi repetida: uma trajetória do robô sinistro pelo espaço, chamando o público para o espaço de pintura; o X vermelho, a saída de cena para que a participação do público tomasse conta. Isso foi partilhado por muito mais gente: algumas já tendo estado na edição anterior se jogando com mais desenvoltura e influenciando outras pessoas que compunham um evento maior e mais cheio que o passado. Até me dei ao luxo de intervir na pintura como público: desfigurinado, mais um na festa disputando o material e o espaço com outras pessoas que queriam pintar.

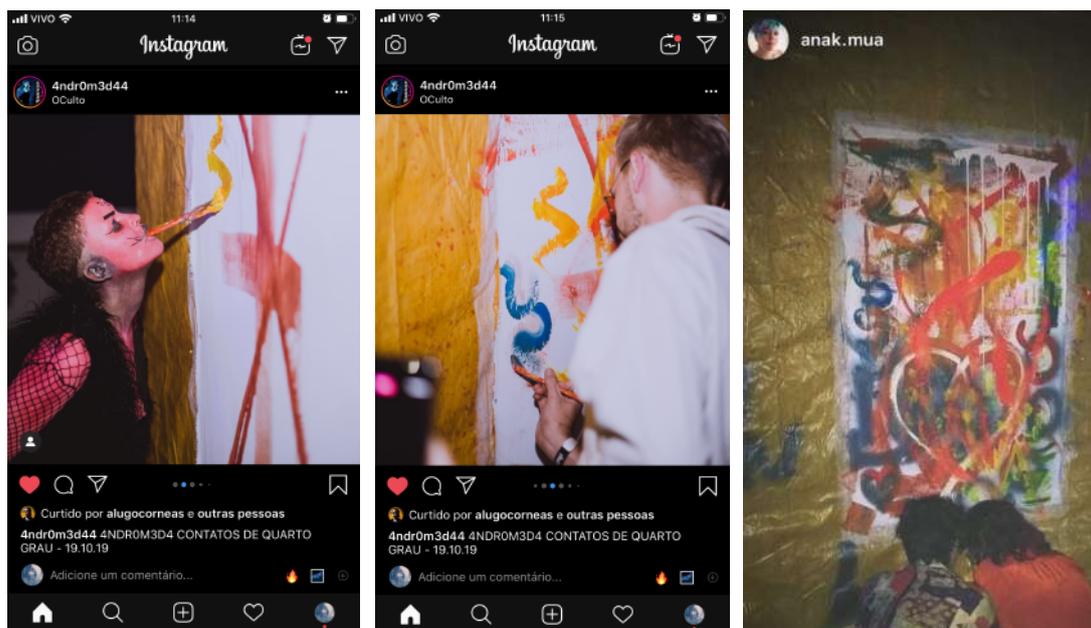
Durante o processo, a composição parecia enérgica, densa, sensual. Atualmente não é possível classificá-la em pormenores pois a tela se perdeu ao fim do evento. O que terá acontecido? Será que alguém achou que valia alguma coisa? Ou um colecionista teria passado pela festa? Ao contrário da pintura *Sem Compromisso*, esta não foi logo recuperada e as buscas por ela continuam. O que restou de Andrômeda II foram os registros, seus rastros virtuais, seu espectro.



Foto postada no Instagram pelo perfil da festa Andrômeda, outubro de 2019.



"Art bot" estabelece o jogo na festa Andrômeda, outubro de 2019. Foto: Fábio Henrique Lütz



Fotos da festa Andrômeda postadas no Instagram, outubro de 2019.



Interações na festa Andrômeda, outubro de 2019. Fotos: Fábio Henrique Lütz



Interações na festa Andrômeda, outubro de 2019. Fotos: Fábio Henrique Lütz

III. PÓS

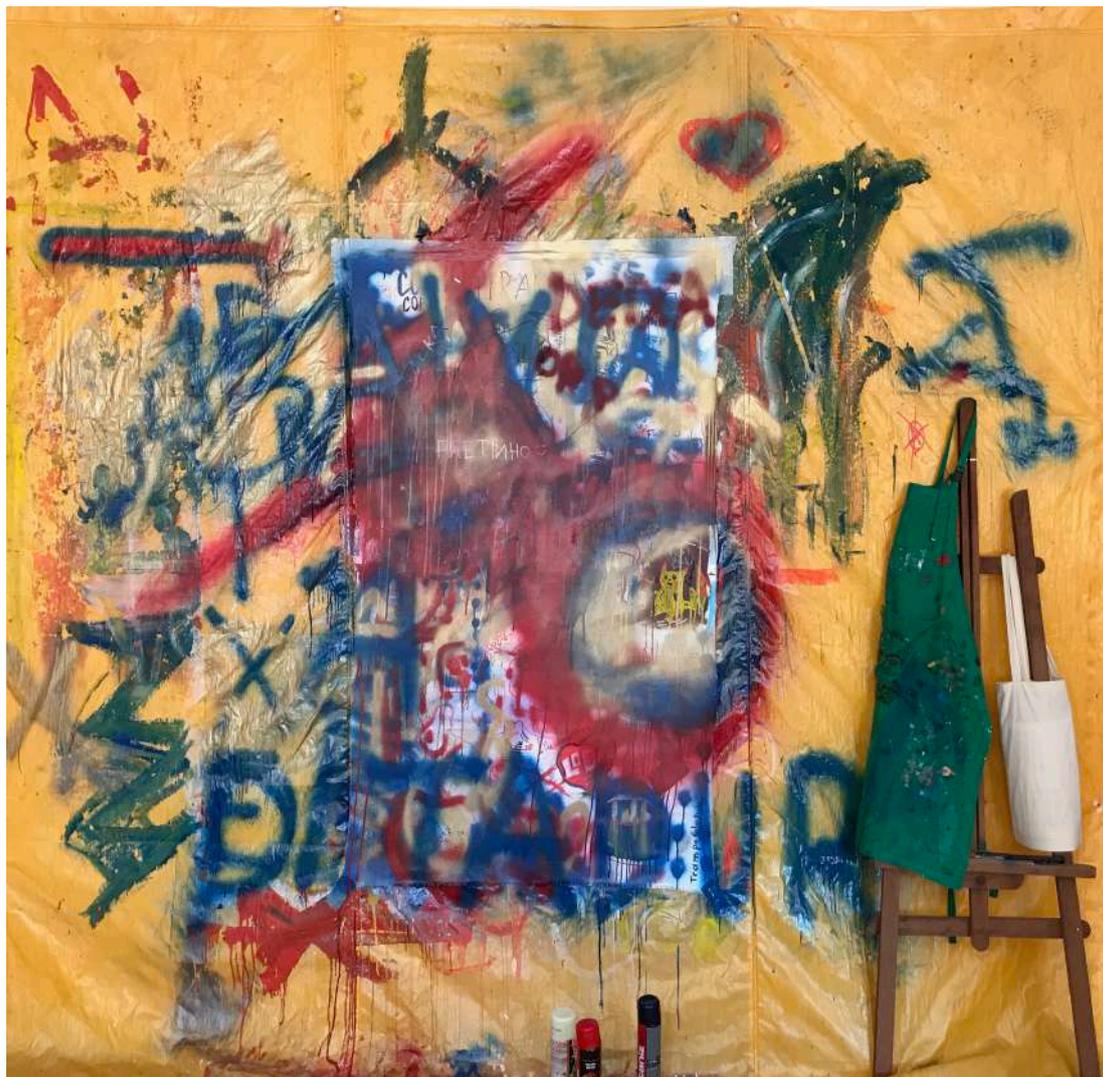
Reconhecer que estamos vivendo numa era pós-mídia não é um ponto de chegada, mas um ponto de saída. Significa reconhecer que a revolução digital mudou completamente as condições de produção e circulação de arte, e que está lenta porém inevitavelmente mudando os modos pelos quais a arte é experimentada, discutida e adquirida. Nessas circunstâncias, a arte está virando algo completamente diferente do que estávamos acostumados – e os mundos da arte precisam mudar em conformidade, desenvolvendo novos valores, novas economias, novas estruturas (*tradução nossa*).²⁰

As excursões por Andrômeda fecharam um ciclo ao unir em eventos singulares os caminhos trilhados da pesquisa. Caminhos que pareciam apontar em direções diferentes, apesar de terem o mesmo ponto de partida. E que, afinal de contas, estavam na mesma direção desde o princípio. A direção inevitável do curso histórico e suas implicações em nossas práticas.

Termos de nosso referencial teórico, como *pós-mídia* e *pós-internet*, ajudam a nos situar. Reconhecer que não é mais possível encaixotar um trabalho artístico conforme a mídia (o meio) utilizado para sua produção. Assim como não faz mais sentido pensar num "mundo da Internet" e num mundo fora dela, em conhecimentos exclusivos desta ou de outra parte. E a trajetória artística aqui apresentada chega empiricamente a essas constatações teóricas. O trabalho prático apresentado poderia ter terminado em Andrômeda. Porém, um trabalho que se propõe sem fim definido não termina quando escolhemos. Termina quando para de reverberar.

²⁰ QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. LINK Editions, Brescia 2013, pg. 202. "Recognizing that we are living in a postmedia age is not a point of arrival, but a point of departure. It means recognizing that the digital revolution completely changed the conditions for the production and circulation of art, and that it is slowly but inevitably changing the ways in which art is experienced, discussed and owned. In these circumstances, art is becoming something completely different from what we were used to – and art worlds have to change accordingly, developing new values, new economies, new structures."

Apartamento 7



Último 7, 2020, acrílica e graffiti sobre tela sobre lona, 300 x 300 cm.

Quando a Joana Alencastro se mudou para um dos quartos do apartamento 7, ela quis uma celebração. Estudante de História da Arte na UFRGS, propôs que sua festa de boas-vindas fosse uma exposição de arte. Eu e Guti (ou Julia Hauser), moradores do apartamento, fomos convidados a expor. Junto a nós, os amigos de Joana: Alexandre Moreira, Marcelo Moreira, Murilo Biff, Nelson Rosa (Feijão) e Santiago Pooter (estudante de Artes Visuais na UFRGS). Obviamente eu não poderia desperdiçar esta oportunidade de propor mais uma pintura coletiva, em contexto e ambiente ainda não testados. A curadora Joana assim divulgou o evento nas redes sociais:

Ao me mudar para um apartamento amplo em frente ao Parque da Redenção, surgiu a ideia de utilizar esse espaço para abrigar uma exposição de arte. Partindo de uma arqueologia do afeto, convidei as pessoas que moram comigo, além de colegas de outras épocas e outras jornadas, para assumirem este novo local íntimo e fazer dele um espaço de arte aberto e público, em um período de uma tarde-noite.

Ideias e pessoas se agrupam em diversas formas artísticas espalhadas pelo Apartamento 7. Linguagens urbanas adentram o espaço doméstico e se unem às ações que se dão no momento do evento. O critério de escolha curatorial é pessoal, mas acaba por se dissipar em um processo de criação conjunto.

As experiências aqui reunidas possibilitam a aderência de objetos, imagens, instalações e ações a um espaço delimitado. Apartamento 7 é a execução do desejo de uma coleção de arte que, ainda que temporariamente, tem um teto pra chamar de seu.

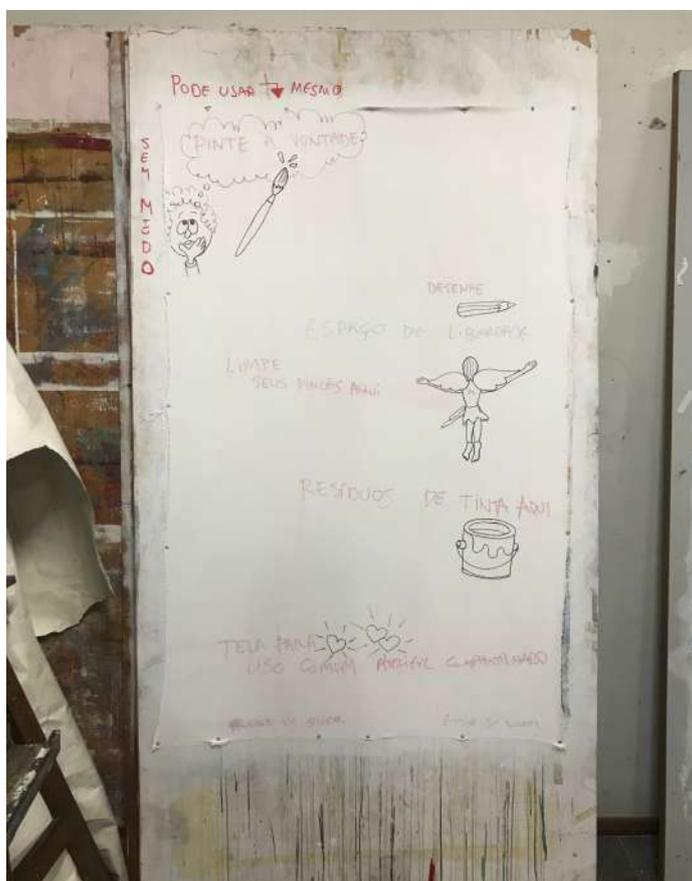


The image shows a screenshot of a Facebook event page. At the top is a video player with a play button icon. Below the video, the event title is 'APARTAMENTO 7' with the date 'JAN 11'. It is categorized as 'Privado' and organized by 'Joana Alencastro e outras 6 pessoas'. There are buttons for 'Vou' (I'm going), 'Editar' (Edit), and a three-dot menu. The event details include the date and time: 'Sábado, 11 de janeiro de 2020 de 16:00 a 22:00' (há cerca de 4 meses), the location: 'Oswaldo Aranha 580 apartamento 7', and the organizer: 'Convidado por Joana Alencastro'. At the bottom, it shows attendance statistics: '85 compareceram · 15 talvez · 267 convidados' and a 'Ver todos' link. Below the statistics is a row of profile pictures of attendees, with a '+36' icon indicating more people.

Evento no Facebook.

Para descrever o que aconteceu em 11 de janeiro de 2020 no apartamento 7, é preciso voltar alguns passos. Enquanto prosseguiam as ações descritas no *Capítulo II - Espectro*, a ideia inicial das telas coletivas em atelier do IA nunca foi interrompida. Paralelamente à pesquisa do Instagram e à criação do *Art bot*, acontecia a tela *Pinte aqui os anseios de uma geração*, descrita no *Capítulo I - Aura*. Quando ela deu-se por concluída, foi substituída por uma nova que veio a se tornar, aí sim, a última tela coletiva do 7º andar.

Ao contrário das anteriores, a última não contou com a minha presença como colega de atelier matriculado em alguma cadeira prática. Eu já tinha passado pela qualificação na pré-banca e obtido todos os créditos obrigatórios, exceto os relativos ao TCC. O que significou uma quase total ignorância da ação por parte de outros estudantes que usavam o espaço. Eu não estava mais conectado com colegas, chamando-os regularmente à participação. Mais de uma vez visitei o atelier e encontrei a tela escondida atrás de alguma coisa, como se fora trabalho abandonado destinado ao descarte. De certa maneira, estava sim abandonada. Depois de alguns meses, praticamente em branco.



Último 7, em processo no atelier do Instituto de Artes.

A última precisava mudar de terreno para florescer. Desceu do 7º andar, um espaço onde me senti em casa por 7 anos, para adentrar minha casa atual no 7. O que exatamente significa a predominância deste número na história desta obra e da minha vida deixo para as conjecturas dos místicos. A Arte, as superstições e as religiões possuem em comum o fato de dependerem da fé para existir. Cada pessoa escolhe sua fé favorita para se iludir e colorir a vida.

Havia um tempo em que as pessoas se deparavam com traços inexplicáveis de alguma presença indefinida, assinalando a existência de forças ativas e significativas que atravessavam os limites das explicações do bom senso. Essas indicações apontando a presença de forças mágicas podem ser consideradas como fatos de arte, ao contrário de fatos da realidade (*tradução nossa*).²¹

Sobre a quebra de paradigmas no jogo de papéis da construção artística coletiva em apartamento, é possível traçar um paralelo com artistas do período final da União Soviética. Artistas dos anos 70 que integravam o Grupo Movimento, o Grupo de Ações Coletivas, descritos por Boris Groys (1979) como conceitualistas românticos. E iniciativas do início dos anos 80 como AptArt, de Nikita Alekseev, exposições em apartamentos como alternativas subterrâneas à arte oficial do estado soviético.

(...) se supõe a suspensão de um *divisão de classe* primordial em torno dos modos gerais do trabalho simbólico diante do produtivo; material diante do imaterial — que já não consente em deixar nas mãos de casta privilegiada alguma — nem bruxo, nem xamã, nem sacerdote, nem artista — a produção exclusiva dos relatos — narrativas, imaginários — de identificação, fundadoras do reconhecimento comunitário, coletivo (*tradução nossa*).²²

²¹ GROYS, Boris. **MOSCOW ROMANTIC CONCEPTUALISM**. Élancourt, 1979, pg. 10. "There was a time when people came across inexplicable traces of some indefinite presence, signalling the existence of active and purposive forces that lead beyond the limits of common-sense explanations. These indications pointing to the presence of magic forces can be regarded as facts of art opposed to facts of reality."

²² BREA, José Luis. 2010, p. 95. "(...) ello supone la puesta en suspenso de una división de clase primordial en torno a los modos generales del trabajo -simbólico frente a productivo; material frente a imaterial— que ya no consente dejar en manos de casta privilegiada alguna —ni brujo, ni chamán, ni sacerdote, ni artista— la producción exclusiva de los relatos —narrativas, imaginarios— de identificación instituyentes del reconocimiento comunitario, colectivo."



Último 7 em processo no apartamento 7.

Tela posicionada na sala de estar. Temática da exposição: arte urbana. Muito spray e canetas posca para pixar. A lona para proteger a parede já traz os rastros de ações anteriores e recebe mais uma intervenção minha chamando à participação desta vez. Ambiente propício à concretização da proposta em nível de luxo, com convidados da cena artística local. Além de contar com traços dos outros participantes da exposição, em torno de vinte pessoas devem ter contribuído. Entre elas, nomes ilustres como Otto Guerra e Fabio Zimbres. Se alguma tela de minha pesquisa um dia se tornar uma peça de arte com valor de mercado, será esta.



Otto Guerra, membro da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood, instituição que organiza o Oscar.

Pós-pós

Este subcapítulo também poderia se chamar epílogo, adendo, anexo, capítulo surpresa, história sem fim ou, caso quisesse pegar carona nas tendências do momento, novo normal. Depois de dois finais anunciados, eis que a pesquisa se estende mais um pouco devido a circunstâncias apocalípticas. Em preparação para a banca final acompanhada de uma exposição das obras resultantes da trajetória, a maior crise sanitária dos últimos cem anos toma conta do nosso planeta. Tudo para, as atividades presenciais são interrompidas na universidade, o semestre passa a ser adiado repetidas vezes até que ocupa o ano inteiro de 2020. No plano individual, me vejo obrigado a abandonar o apartamento 7 que abrigou a última tela. A vida vira de pernas para o ar num estalar de dedos.

Questões abordadas anteriormente sobre a vida em rede, o regime de comunicação, o estado online permanente e como os meios de interação transformam a sociedade, se radicalizam. Os rumos apontados da nossa sociedade são acelerados por uma trauma coletivo: forçadas pelo distanciamento social em decorrência de um vírus, as pessoas passam a depender das tecnologias interconectadas para ter vida social. O virtual passa a ser mais real do que nunca.

A pergunta que devemos fazer é: por que toda essa vigilância digital, que está ocorrendo de qualquer maneira, deveria parar frente ao vírus? É provável que a pandemia reduza esse limiar de inibição que impedia a vigilância de se estender biopoliticamente ao indivíduo. A pandemia nos leva a um regime de vigilância biopolítica. Não apenas nossas comunicações, também nosso corpo, nosso estado de saúde, estão se tornando objeto de vigilância digital. A sociedade de vigilância digital está passando por uma expansão biopolítica.²³

²³ HAN, Byung-Chul . **O coronavírus sob o liberalismo**. Buenos Aires : Jornal Clarín, 2020, tradução cidadefutura.com.br

Apesar das dificuldades trazidas pela pandemia, o presente TCC não sofre conceitualmente, nem pela falta de uma exposição física. A intenção sempre foi questionar a tradição material das artes visuais, assim como apresentar um resultado virtual que amarrasse toda a trajetória. E assim será. O presente texto é, na verdade, um roteiro para o TCC em vídeo contendo todos os registros visuais do processo. Inspirado pelo que Guy Debord fez com seu livro *A Sociedade do Espetáculo*, adaptando-o ele mesmo a uma versão cinematográfica. Fazendo, assim, com que a linguagem audiovisual trouxesse mais camadas, metalinguagem e novas soluções ao seu ensaio teórico.

A banca final defendida sem a presença física, sem o texto impresso, em distanciamento social, totalmente mediada pelas tecnologias do nosso tempo. Depois de muito navegar pelas margens, se deixar levar por correntezas e adentrar oceanos da informação, é hora de mergulhar como um submarino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desejo de representação só existe na medida em que nunca é preenchido, na medida em que o original é sempre diferido. É somente na ausência do original que a representação pode dar-se. E a representação se dá porque sempre já está no mundo como representação. (CRIMP, 1980, p.131)

O que é a obra de arte resultante deste TCC: o conjunto de objetos, o acontecimento ou os registros de processo? Talvez não seja mais possível dissociar cada reverberação do fenômeno, assim como fica cada vez mais difícil dissociar os papéis de agentes num sistema de remixagem de imaginários. A pesquisa começou pela pintura, investigou as relações sociais na era da internet, foi mediada pelas tecnologias digitais, flertou com a performance e arte conceitual, voltou para a pintura. Nenhum destes meios é suficiente para descrever o trabalho em sua totalidade. Nem mesmo este texto que está sendo lido agora como registro teórico é suficiente e por isso serve como roteiro do trabalho teórico audiovisual que une essa colcha de retalhos. O TCC em formato audiovisual, editado com toda a produção visual gerada, é suficiente? Não. Mas complementa o trabalho escrito, o perfil na plataforma Instagram, os eventos de facebook, as telas físicas pintadas. Peças de um mesmo jogo em diferentes tabuleiros, vestígios de uma trajetória em rede.

“A educação e a formação de leitores e espectadores críticos costumam frustrar-se pela persistência das desigualdades socioeconômicas, e também porque as políticas culturais se desdobram num cenário pré-digital. Insistem em formar leitores de livros, e, à parte, espectadores de artes visuais (quase nunca de televisão), enquanto a indústria está unindo as linguagens e combinando os espaços: ela produz livros e também áudio-livros, filmes para o cinema e para o sofá e o celular.”²⁴

Em vez de "Rede", talvez o mais correto seja falar em redes no plural. Sim, a Internet é a grande rede que medeia todas as nossas interações e condiciona nossos comportamentos. Porém, constata-se que a formação de redes está presente no trabalho de uma maneira mais essencial do que o mero uso de uma tecnologia. Os exercícios compartilhados no atelier do Instituto de Artes

²⁴ CANCLINI, Néstor García. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo : Iluminuras, 2008, pg.21

formaram uma rede de pessoas que prescindiu das tecnologias digitais. @Ctrl_Art foi uma iniciativa dependente da "Rede", mas que em sua proposta inicial contou com participação efetiva menor que os exercícios anteriores. Essa consciência de que práticas em rede já nos são intrínsecas e independentes das tecnologias que as estimularam, deixou-me tranquilo para abandonar o Instagram como palco principal. O *Bot Art* ter saído de uma plataforma virtual para adentrar ao reino da performance física não o tornou mais ou menos real a quem interagiu com a personagem. A festa do *Último 7* foi possibilitada por grupos de Whatsapp e um evento de Facebook, redes digitais que formaram uma rede presencial de pintura. Pintura que não está encerrada em sua plataforma *tela*, mas que se expande na lona que servia de proteção à parede. Lona que traz as marcas de outras pinturas, que levam seus resíduos ao vídeo, de volta à internet. Não há limites para redes de múltiplas entradas e saídas, conectadas por meios tecnológicos distintos.

LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ARDENNE, Paul. **Un art contextuel**. Paris: Flammarium, 2004.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Frankfurt, 1936.
- BERGER, John. **Modos de ver**. Londres: BBC, 1972. Programa de TV.
- BERLIN, Isaiah. **As raízes do romantismo**. São Paulo: Três Estrelas, 2015.
- BISHOP, Claire. **Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship**. Londres / Nova Iorque: Verso, 2012.
- BOURRIAUD, Nicolas. **PÓS-PRODUÇÃO- Como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. Dijon, 2004.
- BREA, José Luis. **LAS TRES ERAS DE LA IMAGEN: imagen-materia, film, e-image**. Madrid: Akal, 2010.
- BULHÕES, Maria Amelia (org). **As novas regras do jogo: o sistema de arte no Brasil**. Porto Alegre: Zouk, 2014.
- BULHÕES, Maria Amelia. **Web arte e poéticas do território**. Porto Alegre: Zouk, 2011.
- CANCLINI, Néstor García. **Leitores, espectadores e internautas**. "São Paulo : Iluminuras, 2008.
- CATTANI, Icleia Borsa. **Mestiçagens na arte contemporânea: questões conceituais**. XXIII Colóquio do CBHA, Rio de Janeiro, 2003.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.
- CRIMP, Douglas. **A atividade fotográfica do pós-modernismo**. In: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da EBA-UFRJ. Rio de Janeiro, 2014.
- DE ANDRADE, Oswald. **Manifesto antropófago**. São Paulo: Revista de Antropofagia, Ano I, No. I, maio de 1928.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Paris, 1967.
- FONTCUBERTA, Joan. **La furia de las imágenes - Notas sobre la postfotografía**. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor? in. Estética: literatura e pintura, música e cinema**. São Paulo: Forense Universitária, 2001.
- GIANNOTTI, Marco. **Breve história da pintura contemporânea**. São Paulo: Claridade, 2009.
- GROSENICK, Uta. **Mulheres artistas nos séculos XX e XXI**. São Paulo: Taschen, 2005.
- GROYS, Boris. **IN THE FLOW**. Londres; Nova Iorque: Verso, 2016.

- GROYS, Boris. **VOLVERSE PÚBLICO**. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- GROYS, Boris. **MOSCOW ROMANTIC CONCEPTUALISM**. Élancourt, 1979.
- HAN, Byung-Chul . **O coronavírus sob o liberalismo**. Buenos Aires Jornal Clarín, 2020, tradução cidadefutura.com.br
- LARSEN, Lars Bang. **Networks**. Cambridge (MA): MIT Press, 2014.
- LIND, Maria. **Complications; On collaboration, agency and Contemporary Art**.
- MAMMI, Lorenzo. **O que resta : arte e crítica de arte**. São Paulo : Companhia das Letras, 2012.
- MANOVITCH, Lev. **Instagram and Contemporary Image**. <http://manovich.net>, 2016.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Nova Iorque, 1964.
- MOULIN, Raymonde. **O mercado da arte: mundialização e novas tecnologias**. Porto Alegre: Zouk, 2007.
- PROUDHON, Pierre Joseph. **A propriedade é um roubo - e outros escritos anarquistas**. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- QUARANTA, Domenico. **Situating Post Internet, in Media Art - Toward a New definition of Art in the Age of Technology**. Gli Ori, Pistoia 2015.
- QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. LINK Editions, Brescia 2013.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. Paris, 2000.
- SIBILIA, Paula. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- TRIBE, Mark. JANA, Reena. **Arte y nuevas tecnologías**. Madrid: Taschen, 2009.
- VERAS, Eduardo. **Seja faça experimente: enunciados imperativos na arte contemporânea (anos 2000)**. Porto Alegre: UFRGS, Instituto de Artes, PPGAV, 2012.