



A Bagulhificação da Imagem

e o Averso das Mídias Sociais

Emanuela Constância Santos Boccia



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

EMANUELA CONSTÂNCIA SANTOS BOCCIA

**A BAGULHIFICAÇÃO DA IMAGEM:
E O AVESSE DAS MÍDIAS SOCIAIS**

Salvador
2022

EMANUELA CONSTÂNCIA SANTOS BOCCIA

A BAGULHIFICAÇÃO DA IMAGEM

E o avesso das mídias sociais

Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Mestra em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Bezerra de Albuquerque

Salvador
2022

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Santos Boccia, Emanuela Constância
A Bagulhificação da Imagem e o Aveso das Mídias
Sociais / Emanuela Constância Santos Boccia. --
salvador, 2022.
109 f. : il

Orientador: Ricardo Bezerra de Albuquerque.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-graduação em
Artes Visuais) -- Universidade Federal da Bahia,
Escola de Belas Artes, 2022.

1. Arte Contemporânea. 2. Imagem. 3. Instagram. 4.
Mídia. 5. Bordado. I. Bezerra de Albuquerque, Ricardo.
II. Título.

EMANUELA CONSTÂNCIA SANTOS BOCCIA

**A BAGULHIFICAÇÃO DA IMAGEM:
E O AVESSE DAS MÍDIAS SOCIAIS**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestra em Artes Visuais. Escola de Belas Artes, da Universidade Federal da Bahia

Salvador, 22 de janeiro de 2022.

Banca examinadora

Ricardo Bezerra de Albuquerque – Orientador _____
Doutor em Artes Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.
Universidade Federal da Bahia

Rosa Gabriella de Castro Gonçalves _____
Doutora em Filosofia pela Universidade de São Paulo.
Universidade Federal da Bahia

Alvaro Martins de Seixas Neto _____
Doutor em Linguagens Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro.
Universidade Federal do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

Primeiro agradeço à minha mãe Irene e ao meu pai Leonardo, por sempre me apoiarem nas minhas escolhas e serem os responsáveis por eu ter vivenciado tantas experiências incríveis ao longo da minha vida. Sou grata por todo amor, carinho e preocupação cotidianos.

Agradeço também ao meu companheiro Busca, por sempre me ouvir e compartilhar horas de conversas a respeito de arte e tantas outras coisas. Obrigada pela paciência e amor.

Sou grata ao meu orientador, prof. Dr. Ricardo Bezerra que confiou no meu projeto e me incentivou durante esses dois anos. Agradeço as indicações de livros, artistas e filmes que foram fundamentais para o meu aprendizado.

À banca, prof. Dra. Rosa Gabriella e prof. Dr. Alvaro Seixas, agradeço por aceitarem o convite para participar dessa conclusão de mestrado e as indicações de leitura que foram complementares para essa pesquisa.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da EBA-UFBA, aos professores e também aos secretários Argus e Leandro.

À minha amiga do coração Patrícia Martins, agradeço por todas as soluções que encontramos juntas para os problemas da arte e da vida.

Ao meu querido amigo Chanckoo Karann, agradeço por horas e horas de conversas, quebra-cabeças e risadas.

Ao meu querido amigo Felipe Rezende, agradeço pelas referências de filmes, livros e artistas cujos nomes não sabemos pronunciar.

À minha amiga de toda uma vida, Lana Viégas, sou grata por compartilharmos quase todas as fases e mudanças de nossas vidas.

Agradeço aos meus colegas e amigos de curso: Samuel Harumi, Gabriel Silvestre, Rapha Cavalcante, Artur Soar, Mariana David, Pedro Marighella, Anderson Santos e Mário Vasconcellos.

À minha amiga Lara Rosa, sou grata por ser ouvido, colo e por estar sempre presente.

Aos meus amigos Daniel Barral e Luan Queiroz, agradeço pelo suporte e apoio durante todo esse período.

Agradeço ainda às minhas amigas e amigos: Gabriela Neri, Michele Pombinho, Rosa Abreu, Ivan Motosserra, Rodrigo Barretto, Manolo Garrido, Júnia Neves, Gabriel Oliveira, Leonardo Lorenzo e Lívia Mercês, por estarem presentes física ou virtualmente nesse processo.

Eu queria, em suma, que minha imagem, móbil, sacudida entre mil fotos variáveis, ao sabor das situações, das idades, coincidissem sempre com meu “eu” (profundo, como é sabido); mas é o contrário que é preciso dizer: sou “eu” que não coincido jamais com minha imagem; pois é a imagem que é pesada, imóvel, obstinada (por isso a sociedade se apoia nela), e eu sou “eu” que sou leve, dividido, disperso e que, como um ludião, não fico no lugar, agitando-me em meu frasco: ah, se ao menos a fotografia pudesse me dar um corpo neutro, anatômico, um corpo que nada signifique!

Roland Barthes (1984, p. 24)

Quando todos se convertem em atores, não há mais ação, fim da representação.

Morte do espectador. Fim da ilusão estética.

Jean Baudrillard (2002, p. 130)

BOCCIA, Emanuela Constância Santos. **A Bagulhificação da Imagem: e o Averso das Mídias Sociais**. Orientador: Ricardo Bezerra de Albuquerque. 2022. 109 f. il. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

RESUMO

Nessa pesquisa teórica-prática, utilizo-me da materialidade têxtil e íntimo-familiar do bordado para tramar relações entre as imagens algorítmicas das redes e suas possíveis combinações. A partir dos processos de criação que desenvolvi, partindo da semelhança com o ponto-pixel do bordado para a construção desse “álbum de família” das redes, faço uma relação com uma livre interpretação e uso do termo *bagulhificação* do autor Philip K. Dick para uma reflexão a respeito do acúmulo de imagens nas mídias sociais. Contextualizada dentro das reflexões dessa pesquisa, a *bagulhificação* aparece em dois momentos e duas posições convergentes, ramificadas em cinco nós de discussão que se somam à análise da imagem virtual nas mídias sociais e de suas possíveis relações.

Palavras-chave: Arte contemporânea. Instagram. Bordado. Mídia. Imagem

BOCCIA, Emanuela Constância Santos. **The Kipple-Zation of Image and the Reverse of Social Midia**. Thesis Advisor: Ricardo Bezerra de Albuquerque. 2022. 109 f. il. Dissertation (Master in Visual Poetics) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Universidade Federal da Bahia Salvador, 2022.

ABSTRACT

In this theoretical-practical research, I use the textile and intimate-familiar embroidery materiality to weave relations between the networks algorithmic images and their possible combinations. From the creation processes I developed, starting from the similarity with the embroidery pixel-stitch to the construction of this net "family album", I establish a relation with a free interpretation and use of the term *Kipple-zation* by author Philip K. Dick for a reflection on the images accumulation on social media. Contextualized within the research reflections, *Kipple-zation* appears in two moments and in two convergent positions, ramified into five discussion nodes that are added to the analysis of the virtual image in social media and its possible relations.

Key words: Contemporary Art Instagram. Embroidery. Midia. Image.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Sem título, Doris Salcedo, 2003.....	23
Figura 2. Sem título, Doris Salcedo, 2003.....	24
Figura 3. Too Too Much Much, Thomas Hirschhorn, 2010	26
Figura 4. Too Too Much Much, Thomas Hirschhorn, 2010	27
Figura 5. Matrix, Irmãs Wachowski, 1999	30
Figura 6. Types of Women You Should Date, Julia Milward, 2010.....	35
Figura 7. Types of Women You Should Date, Julia Milward, 2010.....	35
Figura 8. New Portraits, Richard Prince, 2014	39
Figura 9. Tekpix, 2012.....	44
Figura 10. Gráfico do Boom fotográfico dos smartphones, 2017	46
Figura 11. Frames retirados do vídeo de propaganda do Narrative Clip 3, 2014	47
Figura 12. 144 hours in Kiev: Instagram montage, Lev Manovich, 2014.....	51
Figura 13. Bruce e as gostosas, Leda Catunda, 2016	52
Figura 14. Signs, Robert Rauschenber, 1970	53
Figura 15. Bringing the War Home: House Beautiful, 2004-2008.....	54
Figura 16. Printscreen do perfil de Instagram foto performance popular, Alex Oliveira, 2020	63
Figura 17. Printscreen do perfil de Instagram Fabio Magalhães, Fábio Magalhães, 2020	65
Figura 18. Fotografia exposição Museum of Me, Marcos Serra Lima, 2019	67
Figura 19. Teile e Zaga, Alcione Alves, 2019.....	69
Figura 20. Print Screen do perfil de Instagram do MAC USP, 2021	70
Figura 21. Landscape, 2016.....	72
Figura 22. The Artworld will Never End, 2021	72
Figura 23. Cindy Sherman, 2018.....	73
Figura 24. Lambe Lambe, Emanuela Boccia, 2019.....	75
Figura 25. Descanso de tela, Emanuela Boccia, 2019.....	76
Figura 26. Autorretrato em dois tempos, Emanuela Boccia, 2019	76
Figura 27. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	77

Figura 28. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	77
Figura 29. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	77
Figura 30. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	78
Figura 31. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	78
Figura 32. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	78
Figura 33. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	78
Figura 34. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	79
Figura 35. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019	79
Figura 36. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	80
Figura 37. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	80
Figura 38. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	80
Figura 39. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	81
Figura 40. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	81
Figura 41. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	81
Figura 42. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	82
Figura 43. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	82
Figura 44. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	82
Figura 45. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	82
Figura 46. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	83
Figura 47. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021	83
Figura 48. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	84
Figura 49. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	84
Figura 50. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	85
Figura 51. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	85
Figura 52. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	86
Figura 53. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	86
Figura 54. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	86
Figura 55. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.....	86
Figura 56. Série Acrílica. Emanuela Boccia, 2020	87
Figura 57. Eu Não Sei Bordar, Emanuela Boccia, 2020.....	90
Figura 58. Museum, William Betts, 2019.....	92
Figura 59. Gráfico flor ponto-cruz.....	92
Figura 60. Gabriel, Emanuela Boccia, 2021	93
Figura 61. Sem título, Emanuela Boccia, 2021	94

Figura 62. #love, Emanuela Boccia, 2021	95
Figura 63. #instagood, Emanuela Boccia, 2021	96
Figura 64. #louvre, Emanuela Boccia, 2021	97
Figura 65. #lifestyle, Emanuela Boccia, 2021	97
Figura 66. . #cute, Emanuela Boccia, 2021	98
Figura 67. #summervibe, 2021	98
Figura 68. #face, Emanuela Boccia, 2021	99
Figura 69. Cama de gato, Emanuela Boccia, 2021	100
Figura 70. Tear Sonoro, Emanuela Boccia, 2021	101

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	16
2. BAGULHIFICAÇÃO	21
2.1. A BAGULHIFICAÇÃO DA IMAGEM.....	28
2.1.1. Eu objeto	28
2.1.2. Ciborguização	29
2.1.3. A crise do olhar	33
2.1.4. A economia da atenção	37
2.1.5. A imagem que está	39
3. NARRATIVAS HIPER-REAIS	43
3.1. ARMÁRIOS E NUVENS.....	43
3.2. FRAGMENTOS SOCIAIS	47
4. LINGUAGEM INSTAGRAM	59
4.1. CRIAÇÃO.....	60
4.2. ATELIER ABERTO.....	62
4.3. CURADORIA.....	66
4.4. LINGUAGEM INSTAGRAM	70
4.5. Série Instagram.....	73
5. O AVESSE DAS MÍDIAS SOCIAIS	89
5.1. PONTO-PIXEL	90
5.2. #HASHSTAG	94
6. ARREIMATE: LINHAS ABERTAS	102
7. REFERÊNCIAS	104
7.1. BIBLIOGRAFIA	104
7.2. FILMOGRAFIA.....	105
7.3. SITES.....	106

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se metamorfoseou diversas vezes, desde o primeiro trabalho ao “último”, mas o fundamental entre a imagem digital e a matéria se manteve. Me interessei pelos autorretratos da *internet (selfie)*, pela ideia de caretas, pelas redes sociais como possível espaço expositivo virtual e pelo atual tema, que é o acúmulo das imagens nas redes sociais.

Esta dissertação, intitulada *A Bagulhificação da Imagem e o Averso das Mídias Sociais*, é fruto da minha pesquisa de mestrado em Artes Visuais na linha de Processos de Criação. Seu objetivo é traçar o período de dois anos da minha produção em Artes e compartilhar os estímulos que me fizeram escolher o acúmulo das imagens nas redes sociais como objeto desta pesquisa teórica-prática. Partindo então dos questionamentos e caminhos trilhados como sociedade contemporânea e as relações interpessoais que são construídas a partir das redes sociais, passo à construção do meu processo criativo.

A vontade de usar o termo *bagulhificação* do autor Philip K. Dick surgiu no momento de leitura do livro *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*. O conceito que K. Dick traz é marcante e alicerça toda a ambientação do período que se passa o livro. A distopia criada pelo autor é relacionada ao consumo e destruição da natureza por conta das guerras. Esse cenário distópico é construído em paralelo à criação de androides que são praticamente humanos, e alguns entram em confronto com a ideia de serem comandados por humanos.

Quando pensei na utilização do termo em um primeiro momento, queria utilizá-lo de forma contrária; queria *desbagulhificar* as imagens nas redes, transformando-as em arte. A ideia surgiu de um projeto inacabado para uma exposição no final de 2019, que tinha como anseio uma instalação de bagulhos que representassem fisicamente o soterramento do digital, mas a ideia se transformou por não estar muito clara. Se não estava claro, é porque eu tinha pulado uma etapa muito importante: o aprofundamento primeiramente da bagulhificação. Então, decidi abrir o leque de possibilidades do que seria essa bagulhificação da imagem. Não posso “des-alguma coisa” que não está clara. Logo, o primeiro capítulo é essa partilha da livre

interpretação do termo utilizado pelo K. Dick, mas aplicado às mídias sociais e todas as ramificações necessárias para uma melhor compreensão do deslocamento do termo.

Nesse primeiro capítulo, trago artistas e autores que me ajudaram a exemplificar e pensar com clareza o conceito deslocado de *bagulhificação*.

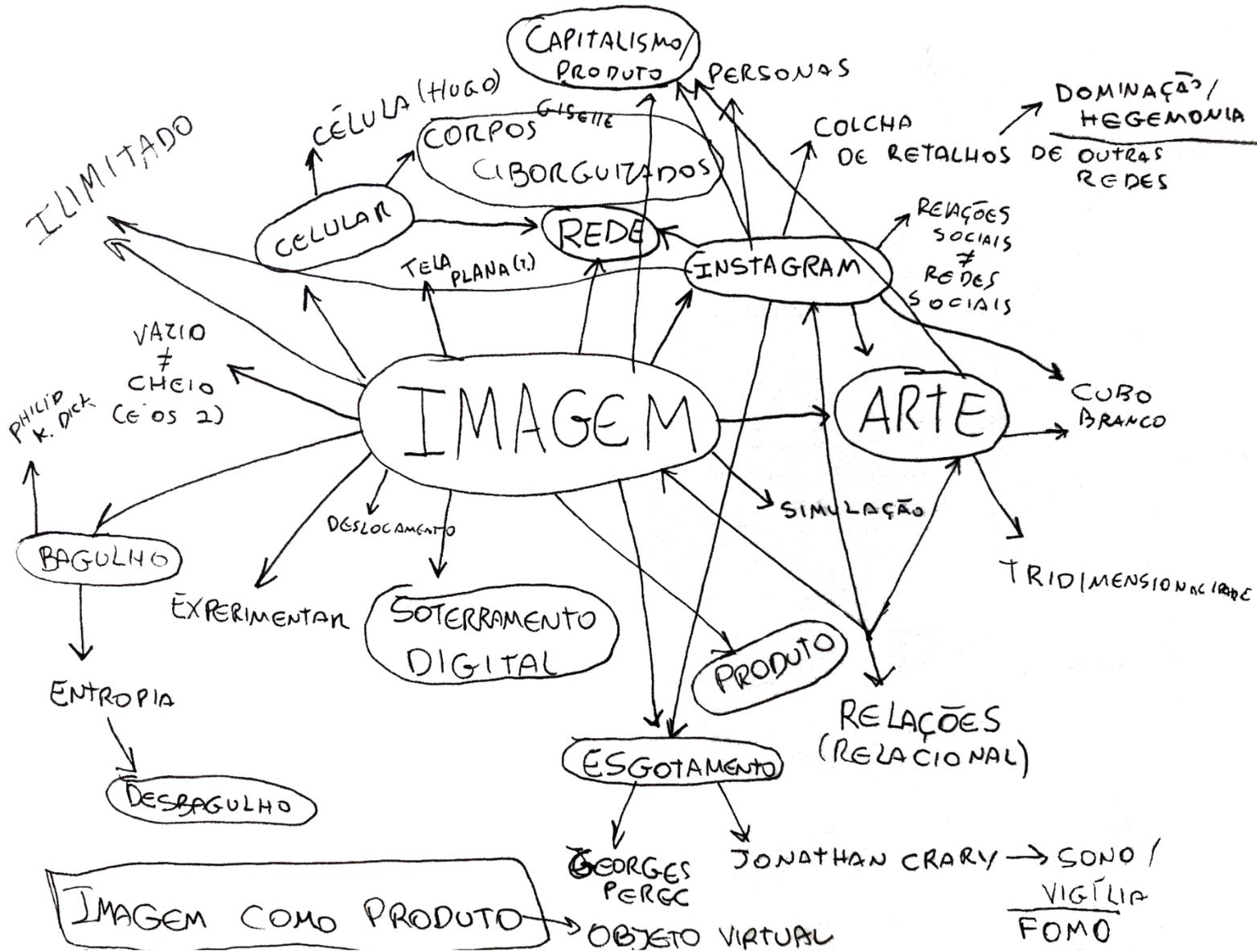
Partindo da ideia de que as imagens estão se aglomerando nas redes e, conseqüentemente, dentro da cabeça, como um *Barulho Infernal* (Michel Butor) causado pelas redes, qual a diferença entre a imagem digital e a imagem analógica que também fazia parte do cotidiano e compartilhamento entre famílias e amigos? A partir disso, faço os apontamentos quanto a mudança das imagens desde a criação e utilização dos *smartphones*. Se a utilização das imagens mudou com o passar do tempo, qual o impacto dessa mudança na nossa memória e criação? Não pretendo sentenciar nada com certezas, mas refletir realmente sobre como essa alteração mudou a nossa forma de contar história e sobre quem são os protagonistas e narradores dessa contação.

Passo então a considerar, no segundo capítulo, a ideia de uma narrativa contada pelos algoritmos do *Instagram*. História essa, programada para cada um a partir de “suas escolhas”, que são os *clicks* e os *likes*. Quem escolhe as nossas escolhas? Como uma memória implantada, as narrativas se misturam dentro da cabeça, com famílias e amigos que não são os nossos. O que difere a televisão, o cinema, a propaganda do tipo de realidade criada hoje? Como disse anteriormente, não tenho uma resposta única, mas algumas suposições. A primeira é a ação. Como movimentadores das redes, somos agentes que moldam o espaço. A segunda suposição é a de que não estamos mais desconectados como antes com esses outros dispositivos. Trago também artistas e autores que discutem as narrativas históricas e das mídias de massa em suas produções e reflexões.

Partindo dessa ideia de que é possível construir uma memória implantada a partir da repetição cotidiana das imagens digitais, amplifico ainda as possibilidades que investiguei no percurso dessa pesquisa, para o que os artistas e instituições as enxerguem como possibilidade das artes e mídias sociais. Direciono o terceiro

capítulo para algumas entrevistas e análises a respeito da utilização da própria vivência e linguagem do Instagram, e faço uma análise do meio que utilizo.

A partir dessa pesquisa teórica, empírica e de campo, já que também sou usuária assídua da rede, passei a desenvolver uma produção que visa a reflexão dessas imagens e dessa representação que junta histórias de acordo com um interesse nem sempre relacionado a quem interessa. O último capítulo é direcionado quase que completamente para minha produção artística, que eclodiu de toda essa reflexão a respeito da memória implantada, imagem-objeto-aleatória, ponto-pixel e representação de uma narrativa-familiar-algorítmica.



CAPÍTULO 1

BAGULHIFICAÇÃO

2. BAGULHIFICAÇÃO

Este capítulo trata de duas Bagulhificações distintas. A primeira é a *Bagulhificação* do autor Philip K. Dick que, para que não haja qualquer confusão futura, optei sempre grafar em itálico. A segunda é a Bagulhificação da imagem, a minha, que mantenho na formatação usual.

2.1 A BAGULHIFICAÇÃO DO PHILIP K. DICK

*É um princípio universal que opera por todo o cosmo;
o universo inteiro está se movendo na direção de um
estado final de total e absoluta bagulhificação.*

(Philip K. Dick)

Para o personagem Isidore, escrito por Philip K. Dick, em *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?* (1968), o termo *bagulho*¹ é descrito como objetos que perderam sua utilidade e ocupam todo o espaço. Ao serem esquecidos e deixados pelos cantos, se multiplicam e criam o princípio da *bagulhificação* (*kipplization* – a palavra originalmente foi criada pelo autor: *Kipple*). Em português, o jornalista e tradutor Ronaldo Bressane, constrói o termo a partir da palavra *bagulho*, já existente na língua portuguesa. Ela significa "objeto sem valor", "resto". Bressane traz também no posfácio para a tradução brasileira a justificativa pela escolha deste termo em particular. Ela foi escolhida por ser uma palavra bastante usada tanto para se referir ao lixo quanto a drogas recreativas. Bressane opta pela sonoridade da palavra, mas também a escolhe com o objetivo de melhor ambientar a Califórnia em que o escritor Philip K. Dick vivia nos anos sessenta. Ele conclui ao definir perfeitamente o termo como: “Uma espécie de vingança entrópica dos objetos inanimados, saudosos dos acumuladores humanos que os largaram ao léu. (...) que, no limite, nada mais significa do que a capacidade de as coisas criadas pelo homem tomarem o lugar dele.” (2019, p.276)

¹ “Bagulho é todo tipo de coisa inútil, como correspondências sem importância, caixa de fósforos vazia, embalagem de chiclete ou homeojornal de ontem.” (p.86. 1968)

O livro de K. Dick, que deu origem ao filme *Blade Runner* do diretor Ridley Scott, foi e ainda é uma das referências de um possível futuro distópico, tal qual, *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley, 1932), 1984 (George Orwell, 1949), *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953), *Matrix* (Irmãos Wachowski, 2001), entre outros. O pensamento desses livros e filmes a respeito de um futuro distópico trazem sempre uma dualidade entre: tecnologia x natureza, capital x sociedade, civilização x barbárie.

A Distopia é definida como o contrário da utopia, sendo a utopia um resultado de uma sociedade onde o ser humano é bom e justo, em que a natureza está em harmonia e que, evidentemente, só existe no campo das ideias - “uma contrapartida positiva da razão crítica”. A distopia seria então, no século XX, como traz o jornalista Manuel da Costa Pinto², anti-humanista, onde a “razão” é utilizada para a criação do seu próprio fim.

No livro *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, a humanidade possui “tecnologia de ponta” e, após a terceira guerra mundial, as armas nucleares causaram um tipo de poeira radioativa capaz de, no menor dos problemas, infertilizar seres vivos, causando problemas mentais e até a morte. No futuro de 1992, o ser humano se torna colonizador de Marte após infertilizar a Terra com poeira radioativa. Ter qualquer espécie de animal, principalmente mamíferos de grande porte, é um luxo apenas para quem possui muito dinheiro ou recebeu esses bens como herança familiar. A televisão, alguns artefatos e lixo são o que restou para quem não tem como arcar com a viagem para sair da Terra, agora habitada apenas por “cabeças de galinha”³.

O termo *Bagulhificação*, do livro *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?*, que foi criado pelo autor, me transporta automaticamente para esse território imaginário abandonado, sujo e entulhado onde o ser humano destruiu a terra por uma ganância ideológica. Então, se tratando da questão imagética da *Bagulhificação* do Philip K. Dick, destaco dois trabalhos artísticos que ressoam de maneira visual e

² O Jornalista Manuel da Costa Pinto, traz no prefácio do livro *Fahrenheit 451* uma rápida apresentação a respeito de distopias e utopias na página.

³ “Afetado pela poeira radioativa, ficou lesado a ponto de ser considerado um “cabeça de minhoca”. No original, K. Dick o chamava de *chickenhead*, cabeça de galinha.” Disponível em: <https://ronaldobressane.com/2017/10/05/falso-e-verdadeiro/> Acesso em: 20/10/2021

também conceitual com o termo: a instalação na 8ª Bienal Internacional de Istambul da artista Doris Salcedo e *Too Too – Much Much*, do artista Thomas Hischorn.

A começar pelo trabalho (Figura 1 e 2) apresentado na 8ª Bienal Internacional de Istambul, em 2003 pela artista colombiana Doris Salcedo, trata-se de uma instalação que consta com 1.550 cadeiras de madeira – cadeiras vazias e sem identificação – situadas entre dois prédios que representam os imigrantes como pilares de sustentação da economia. O questionamento político e econômico que percorre a interferência artística se dá a respeito de imigrantes gregos e judeus, que foram expulsos de suas moradias a partir de ataques violentos conhecidos como *Pogrom* de Istambul⁴ em 1955.



Figura 1. Sem título, Doris Salcedo, 2003. Fonte: <https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/untitled-istanbul/>

⁴ O *Progrom* de Istambul aconteceu em 7 de setembro de 1955, após um ataque terrorista no consulado da Turquia na Grécia fazendo com que a comunidade grega fosse rechaçada na Turquia. O atentado fez com que se criasse uma grande movimentação de emigração dos imigrantes, não apenas gregos. Disponível em: <https://greekreporter.com/2021/09/06/september-6-1955-the-violent-istanbul-pogrom-against-greeks/> Acesso em: 20;10;2021



Figura 2. Sem título, Doris Salcedo, 2003. Fonte:
<https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/untitled-istanbul/>

A respeito do trabalho, Doris Salcedo, em uma entrevista ao MCA Chicago (Museum of Contemporary Art Chicago), diz que:

“Eu estava visitando a cidade e andando em uma área cheia de ruínas. Havia tantas ruínas em uma área central que eu comecei a me questionar por que – não fazia sentido que uma área tão movimentada tivesse tantos prédios abandonados. Havia um legado, um passado violento onde Judeus e Gregos eram forçados a sair de seus prédios, estes prédios. É o processo deste local - esse deslocamento forçado está tomando lugar. Isso foi basicamente um evento de várias camadas que tem acontecido a mais de 50 anos, e é um processo muito vivo.”⁵

A artista notou que, ao passar por essas áreas abandonadas há mais de cinquenta anos, pelo estado visual dos prédios, existia um espaço vazio no cotidiano daquela cidade, antes mesmo de saber seu contexto histórico. Os prédios abandonados em uma região central da cidade foram capazes de dizer muito a

⁵ Tradução livre, original: “I was visiting the city and walking in an area full of ruins. There were so many ruins in a central area that I started wondering why—it doesn’t make sense that a busy area has so many abandoned buildings. There were legacies of a violent past where Jews and Greeks were forced out of their buildings, these buildings. It’s the process of this placement—of forceful displacement that is taking place. It was basically a multilayer of events that has been taking place for over 50 years, and it was a process that was very much alive” Disponível em: <https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/untitled-istanbul/> Acesso em: 18;10;2021.

respeito da história de Istambul. Ocupando com cadeiras o espaço vazio entre os prédios, um item doméstico, objeto comum do cotidiano, as pessoas expulsas do país por não terem origem turca foram representadas.

Apesar do trabalho da artista ser modular, utilizando de um mesmo objeto para discutir a imigração de gregos e judeus, faço uma relação com o contexto da *Bagulhificação*, onde o planeta, segundo K. Dick, sofre de uma emigração massiva para Marte após a Terceira Guerra Mundial ficando apenas os considerados “cabeças de galinha” e convidando todos os outros a emigrar com o *slogan* “Emigre ou degenerere! A escolha é sua!” (K. Dick, 2019, p.34). Contudo, não era bem uma escolha, afinal a opção para não emigrar é degenerar. A partir desse esvaziamento da cidade, de prédios abandonados pelas emigrações, surge a *Bagulhificação* do Philip K. Dick:

No fim, tudo dentro daquele prédio iria se amalgamar, tornar-se sem rosto e idêntico, um bagulho parecido com pudim empilhado até o teto de cada apartamento. E, depois disso, o próprio edifício abandonado se assentaria sobre a indistinção, sepultado sob a ubiquidade do pó. (1968, p.46)

O autor utiliza a *Bagulhificação* como um processo metafórico à entropia, o que acontece com todos os objetos de consumo quando perdem sua utilidade. O ser humano, com seu incansável poder de compra, obtém diversos objetos que deixam de ser úteis com uma rapidez voraz. Pensando então nesse regime capitalista contemporâneo, onde as coisas perdem o seu valor ainda mais rápido, a *Bagulhificação* ocorre independente do indivíduo. O termo funciona como uma personificação dos objetos que se reproduzem como nós ou mais.

Quando ninguém está por perto o bagulho se reproduz. Por exemplo, se você vai dormir e deixa algum bagulho próximo ao seu apartamento, na manhã seguinte, quando acordar terá o dobro daquilo. (...) Bagulho expulsa o não bagulho. (1968 p.86)

Nessa terra infértil, segundo o autor, no ano de 1992, a única coisa que se reproduz são os objetos sem utilidade. Tudo que não é bagulho vai acabar sendo expulso e se tornar difícil de penetrar. O que se reproduz mais rápido que o próprio indivíduo é a quantidade de coisas que cada indivíduo consome, parecida com a ideia que fez o artista suíço Thomas Hirschhorn construir a sua instalação (Figura 3 e 4)

intitulada *Too Too - Much Much* (2010) no Museu Dhondt-Dhaenens, Deurle na Bélgica.

Existem dois "tópicos" neste trabalho. O primeiro ligado ao seu motivo: Latas, consumo, demasiado e o segundo tópico ligado ao dever do artista de ter sempre que fazer muito, para não acertar no alvo, para ultrapassar os limites do seu trabalho. (...) A ação em *Too Too - Much Much* é precisamente moldar tudo o que se estende da lata. Do desperdício ao teste de sua transformação como objeto.⁶



Figura 3. *Too Too Much Much*, Thomas Hirschhorn, 2010. Fonte: <http://www.thomashirschhorn.com/too-too-much-much/>

⁶ Tradução livre, original: "Il y a deux 'sujets' dans ce travail. Le premier lié à son motif : Canettes, consommation, Trop et le second thème lié au devoir de l'artiste d'avoir toujours beaucoup à faire, de ne pas toucher au but, de dépasser les limites de son travail. (...) L'action dans *Too Too - Much Much* façonne précisément tout ce qui s'étend de la boîte. Du déchet au test de votre transformation en tant qu'objet." Disponível em: <http://www.thomashirschhorn.com/too-too-much-much-francais/> Acesso em: 20/10/2021.



Figura 4. Too Too Much Much, Thomas Hirschhorn, 2010. Fonte: <http://www.thomashirschhorn.com/too-too-much-much/>

É esse espaço onde o ser humano não é bem-vindo que traduziria a *Bagulhificação* do Philip K. Dick. Trata-se da dificuldade em transitar em um espaço, da poluição visual causada por esse acúmulo de objetos inúteis, produzidos para encantar em um primeiro momento para depois serem reduzidos a resíduos descartáveis que não gostamos de encarar e nos impressiona quando somos postos frente a quantidade. Então, não ter um fácil acesso ao prédio e ter de encarar a realidade dos objetos descartados pode ser visto também no trabalho dos Thomas Hirschhorn como uma “vingança” dos objetos. Essa “vingança” dos objetos também pode ser encontrada no conto *Coisas* do escritor José Saramago no livro *Objectos Quase* (1994). No conto, o personagem principal é agredido pela porta do seu prédio. Indo para o trabalho, ao chegar na enfermaria para tratar do ferimento, ele descobre que, há alguns dias, objetos domésticos desenvolveram sintomas fisiológicos, como febre:

- Posso ver o sofá?
- O enfermeiro abriu uma porta translúcida:
- Está ali.
- O sofá era comprido, de quatro lugares, já com sinais de uso, mas em bom estado geral.
- (...)

-Estou a aplicar injeções de hora a hora. Por enquanto não noto diferença. E está à altura de outra injeção.

(...)

- E a febre do sofá soube?

- Toda gente sabe.

- É estranho, não?

- É, embora seja raro. (1994, p.68-70)

O conto acompanha essa cidade em que os *OUMIS (Objectos, Utensílios, Máquinas e Instalações)* começam a se revoltar contra seus criadores humanos, até o momento em que mortes acontecem quando prédios inteiros desaparecem e as pessoas caem no vazio. Os moradores da cidade decidem, então, entrar em guerra contra os OUMIS. Quando finalmente a guerra vai ser concretizada, no dia do lançamento das bombas contra a cidade, as armas e as roupas de todos desaparecem:

Desapareceram as peças de artilharia e todas as outras armas, e os militares ficaram nus, rodeados pelos homens e pelas mulheres que antes tinham sido roupas e armas. Ao centro, a imensa nódoa escura da população da cidade. Mas também essa, no instante seguinte se metamorfoseou e multiplicou. (...)

E um deles disse:

-Agora é preciso reconstruir tudo.

E a mulher disse:

- Não tínhamos outro remédio, quando as coisas éramos nós. Não voltarão os homens a ser postos no lugar das coisas. (1994, p. 105)

É assim que Saramago conclui o conto, onde a coisificação humana, a objetificação humana é uma alegoria a essa dependência que temos com as coisas, em que a partir de um determinado momento, valorizamos mais os objetos que as pessoas. Cito o conto até como um contraponto da *Bagulhificação* do K. Dick, onde um faz com que os seres humanos deem lugar às coisas e o outro faz com que as coisas deem o lugar aos seres humanos, mas em ambos não é possível um coexistir com outro em harmonia. As coisas e os homens se amalgamam em uma relação, muitas vezes, codependente ou até parasitária.

2.1. A BAGULHIFICAÇÃO DA IMAGEM

2.1.1. Eu objeto

Pensando então nesse conceito de *Bagulhificação* do Philip K. Dick, me aproprio do termo bagulho, desloco ele do seu lugar físico e o transfiro para o espaço digital. A Bagulhificação da imagem nada mais é que a imagem “tomando o lugar do indivíduo”, reproduzindo-se mais rápido do que somos capazes de acompanhar. Principalmente nas redes sociais, onde as fotografias e vídeos costumam preencher grande parte das páginas, a imagem se tornou esse objeto de consumo visto todos os dias, vinte quatro horas por dia, sete dias por semana. O professor de Filosofia e Estudos Culturais, Byung-Chul Han traz no livro *No enxame* (2020):

Roland Barthes define a esfera privada como aquela “esfera do espaço, de tempo onde eu não sou uma imagem, um objeto”. Visto desse modo, não teríamos mais hoje qualquer esfera privada, pois não há, agora, *nenhuma esfera em que eu não seria uma imagem*, em que não haveria nenhuma câmera. O Google Glass transforma os olhos humanos, eles mesmos, em uma câmera. *Os olhos mesmos fazem imagens*. (2020, p.13)

Hoje, somos imagem; somos objeto. Fomos aos poucos nos acumulando⁷ nesse espaço “sem limite” que é o ciberespaço. As esferas privada e pública se embarçam e acabam por confundir as pessoas quanto ao nível de exposição que elas publicam nas redes. Roland Barthes, no livro *A Câmera Clara* (1980), diz: “Vejo fotos por toda parte, como todo mundo hoje em dia; elas vêm do mundo para mim, sem que eu peça; não passam de ‘imagens’, seu modo de aparição é o tudo-que-vier (ou o tudo-que-for).” (BARTHES, 1984, p.31). Barthes, em 1980, já indicava um incômodo com a quantidade de imagens, hoje mais do que nunca se torna impossível não ser bombardeado por elas. Tornamo-nos objeto das redes. Somos consumidos e colocados para trabalhar em troca de satisfação pessoal que surge através dos *likes* e visualizações. Somos os OUMI que estruturam essa mídia. Nossa esfera privada e pública são as mesmas, porque o Eu Pessoa e Eu Objeto se fundiram em um corpo digital.

2.1.2. Ciborguização

⁷ Livre tradução: “Tudo isso afeta os temas e a estética das imagens compartilhadas. Como o número de usuários do Instagram cresceu de 30 milhões em 2012 para 300 milhões no final de 2014, tornou-se um valioso meio de publicidade e marketing.” original: “All of this affect the subjects and aesthetics of shared images. As the number of Instagram users grew from 30 million in 2012 to 300 million by the end of 2014, it became a valuable advertising and marketing medium.” Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>

Com a conexão cotidiana entre dispositivos e seres humanos, sou altamente influenciada pelo imaginário criado pelas irmãs Wachowski no filme *Matrix* (1999), quando o personagem principal, Neo, acorda do universo de simulações que vive e descobre que, na verdade, todos estão conectados por cabos em fontes de energia (Figura 5), como computadores ligados a uma matrix. O filósofo Vilém Flusser traz no livro *Filosofia de Caixa Preta* (1985), a respeito do *Homo Ludens*, o homem que brinca com a máquina e “Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho.”

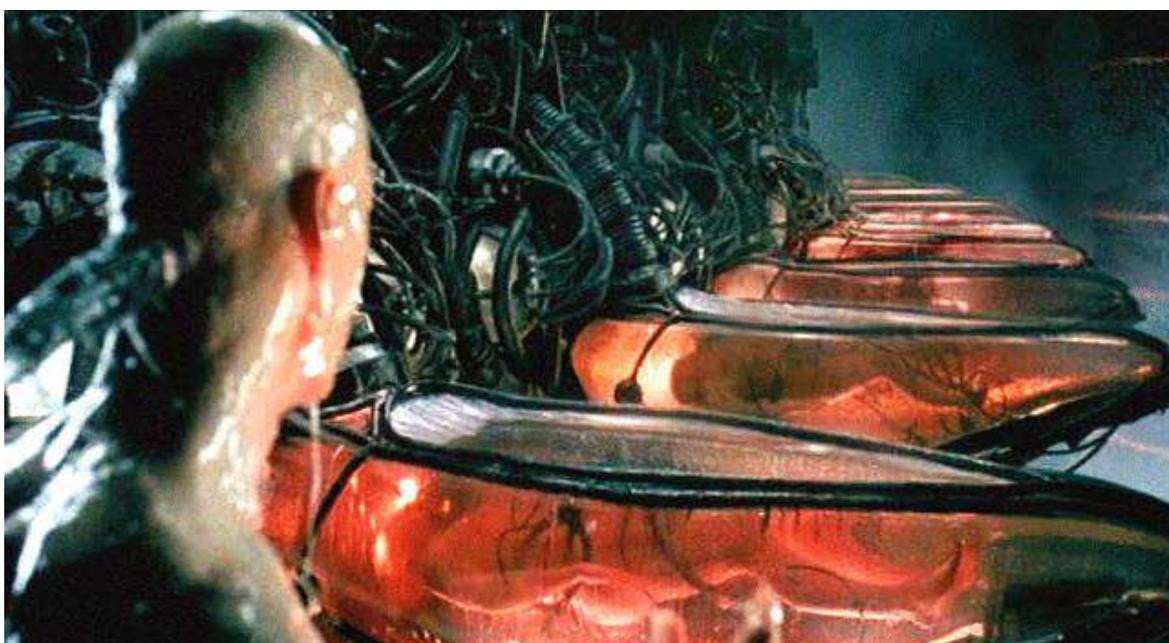


Figura 5. *Matrix*, Irmãs Wachowski, 1999. Fonte: <https://www.momentumsaga.com/2013/08/analise-do-inimigo-matrix.html>

Assim como no filme, estamos conectados a “cabos” - hoje são as redes *Wireless* - a um mundo de simulações todo o tempo, com os nossos “corpos ciborguizados”, termo trazido pela artista e professora Giselle Beiguelman:

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 (2013, p.14)

O pensador Jean Baudrillard faz uma reflexão semelhante no livro *Tela Tota* (2002):

Em nome da domesticação, dizem-nos: o computador não passa de uma máquina de escrever mais prática e mais complexa. É falso. A máquina de escrever é um objeto perfeitamente exterior. A página flutua ao ar livre, e eu também. Tenho uma relação física com o ato de escrever. Toco na página branca ou na página escrita com os olhos, o que não posso fazer com a tela. O computador é uma verdadeira prótese. Tenho com ele uma relação não somente interativa, mas tátil e intersensorial. Torno-me um ectoplasma da tela. Daí, sem dúvida, nessa incubação da imagem virtual e do cérebro, as falhas que afetam os computadores e são como os lapsos do próprio corpo. (2002, p. 132)

Essa é uma expansão protética dos dispositivos eletrônicos. Trata-se da vontade de ser meio máquina que, graças aos *smartphones* é possível dizer que alcançamos, com esse HD externo que absorve as informações mesmo quando estamos dormindo. Não sabemos mais o que é estar desconectados. Não estar *online* não significa mais estar *offline*. Quando não estamos *online*, o nosso dispositivo está e, se recebemos uma mensagem, é obrigatório respondê-la o quanto antes.

A luz que nos acorda não é mais a do sol e a última que apagamos não é mais a da lâmpada.

Ao trazer o ser humano ciborguizado e conectado vinte quatro horas por dia, sete dias por semana, trago também como nó dessa discussão o professor de arte Jonathan Crary, que logo no início do seu livro intitulado *24/7 Capitalismo Tardio e Os Fins Do Sono* (2016), explica por que a escolha desses números - conhecidos por serem uma condição de estabelecimentos que não fecham qualquer dia ou horário da semana - e não, por exemplo: vinte quatro horas por dia trezentos e sessenta e cinco dias por ano, que firmaria um ano inteiro de trabalho contínuo, onde “algo de fato pode mudar” (CRARY, 2016, p.19). A ideia de vinte quatro horas por dia e sete dias na semana está diretamente ligada a “Um mundo sem sombras, iluminado 24/7, é a miragem capitalista final da pós-história – do exorcismo da alteridade, que é o motor de toda mudança histórica.” (CRARY, 2016, p.19).

A partir dessa “ciborguização” do corpo humano a relação do indivíduo com a imagem foi facilitada, “todo mundo”⁸ passa a ter uma forma de compartilhar fotos 24/7. Os registros cotidianos dos usuários resultam em uma grande narrativa rizomática⁹. A notícia mais triste, um protesto, vem seguido de um vídeo de gatinho e um *meme*¹⁰. Em menos de dez segundos, é possível ver mais de 10 imagens e sentimentos diversos. Afinal, todos os conteúdos são aceitos no ciberespaço, como Pierre Levy deixa claro no livro *Cibercultura*:

A cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a internet, (...) O universal da cibercultura não possui nem centro nem linha diretriz. É vazio, sem conteúdo particular. Ou antes, eles os aceita todos, pois se contenta em colocar em contato um ponto qualquer com qualquer outro, seja qual for a carga semântica das entidades relacionadas. (1999, p.111)

E assim, nessa possibilidade de estar em contato com tudo, de poder “absorver” todos os conteúdos da Internet que muitas pessoas acabam por desenvolver um medo de estar perdendo alguma coisa e uma grande necessidade em saber tudo que acontece. Aumenta, inclusive o nível de exposição da vida privada para poder se encaixar, culminando em uma propensão ao desenvolvimento de transtornos de ansiedade como FoMO¹¹ (Fear of Missing Out). É nessa tentativa de querer ver tudo que acabamos dessensibilizando o olhar.

⁸ “Atualmente, 5,22 bilhões de pessoas em todo o mundo usam smartphones, o equivalente a 66,6% da população total mundial.” Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/numero-de-usuarios-de-internet-no-mundo-chega-aos-466-bilhoes/> Acesso em: 20/10/2021

⁹ Princípios de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. (Deleuze, Guatarri. P.17)

¹⁰ ““Meme de Internet é o que a gente faz, mas o conceito de meme foi criado em 1976 por Richard Dawkins, um biólogo”, explica Aslan Cabral, 38, pesquisador livre de linguagem em Internet que, com Julio Emílio, 26, pesquisador, fundaram o Saquinho. “E de acordo com Richard, meme é uma partícula. No livro chamado *O Gene Egoísta* (Companhia das Letras), ele fala que o meme é uma unidade de informação capaz de se multiplicar através das ideias e informações que se propagam de indivíduo para indivíduo”. O meme, essa entidade, não surgiu, portanto, com a Internet. “Tudo o que se reproduz e evolui de ideia e partículas culturais é potencialmente encarado como meme. O que estamos trocando de informação aqui agora é meme”. A Internet é apenas o canal mais acessado por onde o meme se propaga. Por isso, o meme pode conter ou não informação, pode ser piada, notícia e até *fake news*.” Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/17/cultura/1558109281_822792.html Acesso em: 20/10/2021.

¹¹ “Esse incômodo por “ficar de fora”, que está totalmente relacionado com o nosso presente superconectado na era da informação, tem nome e significado: FoMO ou “Fear of Missing Out”, que pode ser traduzido como “medo de estar perdendo algo”. A expressão foi cunhada em 2000 pelo estrategista de marketing norte-americano Dan Herman. Nos anos seguintes, os pesquisadores de Harvard e Oxford, Patrick McGinnis e Andrew Przybylski, respectivamente, definiram o FoMO como um desejo de estar permanentemente conectado com o que os outros estão fazendo.” Disponível em: <https://www.epocanegocios.globo.com/Publicidade/Rock-in-Rio/noticia/2017/08/fomo-o-medo-de-ficar-de-fora-e-expressao-que-o-mercado-de-eventos-mais-gosta.html> Acesso em: 20/10/2021

2.1.3. A crise do olhar

As mídias sociais, tomadas em sua maioria por fotografias, vídeos e textos de rápida absorção, são os *bagulhos* da minha reflexão a respeito da Bagulhificação da imagem. Imagem esta que parece existir sem uma fisicalidade por trás daquelas publicações e, mesmo havendo, são quase que televisionadas e parecem, muitas vezes, fictícias. Observamos a vida do outro como quem assiste a um filme onde as fotos e *stories* funcionam como *frames* de um filme. Mais para frente, nesta dissertação, eu me aprofundo a respeito da ideia de narrativas hiper-reais criadas pelos *frames* sociais.

Crary traz alguns dados a respeito da quantidade de vídeos assistidos nas mídias sociais em um período que o *Tik Tok*¹² ainda não tinha a força que tem hoje:

“Mesmo assim, como indicam estatísticas recentes sobre os hábitos dos espectadores, parte significativa do nosso mundo 24/7 é preenchido pelo televisivo. Pesquisas de mercado de Nielsen datadas de 2010 mostraram que o norte-americano médio consumiu conteúdo em vídeo, de diversos tipos, por cerca de cinco horas ao dia.” (2016, p.94)

Os filtros, vídeos e danças não representam mais um indivíduo e sim um coletivo de informações padrões superiores ao próprio indivíduo. Afinal, não temos sequer tempo de assimilar as informações que nos são dadas todo o tempo por meio de imagens. Crary traz um questionamento a respeito da crise do olhar do filme *Elogio do Amor* (2001) de Jean- Luc Godard:

Godard deixa claro que a crise do observador e da imagem é de ordem cumulativa, com raízes históricas sobrepostas, independentemente de quaisquer tecnologias específicas (...) no filme o diretor mostra que houve uma mudança fundamental na maneira como vemos – ou deixamos de ver – o mundo. Embora imersos em imagens e informações a respeito do passado e suas catástrofes recentes, somos cada vez mais incapazes de lidar com esses vestígios de um modo que nos permitiria superá-los em nome de um futuro compartilhado. (...) as imagens se tornaram um dos muitos elementos esvaziados e descartáveis que, por serem arquiváveis, jamais são jogados

¹² “O Tik Tok é o principal destino para vídeo móvel no formato curto. Nossa missão é inspirar a criatividade e trazer alegria. O Tik Tok tem escritórios em todo mundo, incluindo Los Angeles, Nova York, Londres, Paris, Berlim, Dubai, Mumbai, Singapura, Jacarta, Seul e Tóquio.” Disponível em: https://www.tiktok.com/about?lang=pt_BR Acesso em: 23/10/2021.

fora, contribuindo para um presente cada vez mais congelado e desprovido de futuro. (p. 43-44)

A crise do olhar, isto é, a imagem esvaziada de sentido, é o motor que me acompanha nesse percurso. Trata-se da imagem que, após tanta repetição, mesmo heterogênea, causa um tipo de cegueira à individualidade. Tenho a sensação de que são imagens repetidas, onde o indivíduo foi completamente descartado de sua representação. A importância que se dá não é a quem publica, mas todos os símbolos envolvidos no ato do compartilhamento de imagens nas redes sociais. Baudrillard, em *Tela Total*, traz a morte do Espectador:

Da mesma forma, o espectador só se torna realmente ator quando há estrita separação entre palco e platéia. Tudo, porém, concorre, na atualidade, para a abolição desse corte: a imersão do espectador torna-se convival, interativa. Apogeu ou fim do espectador? Quando todos se convertem em atores, não há mais ação, fim da representação. Morte do espectador. Fim da ilusão estética. (2002, p. 130)

As redes sociais, com esse poder de reproduzir poses, ângulos e até rostos em série, deixa a desejar um pouco na multiplicidade nos padrões das imagens das redes. Não que isso seja um padrão apenas das mídias sociais, mas com a quantidade de exemplos quase infinitos, fica mais fácil de perceber a repetição. Pensando nesses padrões imagéticos, trago *Types Of Women You Should Date* (2010) (Figura 6 e 7), da artista Julia Milward. O trabalho é um baralho com 36 cartas, com fotos de silhuetas de mulheres em poses sexuais retiradas de sites de namoro. A artista percebeu um certo padrão nas poses, porém, os locais que as fotos eram tiradas, quartos e escritórios é que diziam realmente o que tinha de particular em cada uma delas.



Figura 6. Types of Women You Should Date, Julia Milward, 2010. Fonte: <https://www.juliamilward.com/Types-of-women-you-should-date>



Figura 7. Types of Women You Should Date, Julia Milward, 2010. Fonte: <https://www.juliamilward.com/Types-of-women-you-should-date>

O título do trabalho é uma inversão das manchetes de sites machistas que descrevem em tópicos quais os tipos de mulheres com que os homens não devem se envolver. O trabalho de Milward, ao anular essas mulheres dando destaque ao inverso do que seria “importante”, reflete também a respeito desse esvaziamento que o indivíduo representa na imagem digital. O foco não está sobre quem está na imagem, mas sobre o conteúdo que ela representa que, nesse caso, é sexual. Então, quando

Milward traz o entorno, ela inverte a importância da imagem para as particularidades do local e não mais para o *conteúdo*.

O pressionar do dedo na tela é mais rápido que o próprio olhar. Parece que olhamos com o impulso de não querer ver ou, como Byung-Chul Han traz no livro *No Enxame*, nós não precisaremos mais de mãos, afinal lidamos agora com informações intangíveis. “no lugar das mãos, entram os dedos. O novo ser humano passa os dedos [*fingern*], em vez de agir [*handeln*]. (...) O ‘ser humano que passa os dedos sem mão’ do futuro, o *homo digitalis*, não age.” (HAN, 2020, p.62).

Ao contrário de Byung-Chul Han, o dedo que Barthes trás no livro *A Câmara Clara* é o dedo que atua para a execução de uma fotografia associada a um ruído e a uma ação concreta. “Para mim, o órgão do Fotógrafo não é o olho (...), é o dedo: o que está ligado ao disparador da objetiva, ao deslizar metálico das placas (...).” (BARTHES, 1984, p.30). Trata-se de um dedo que hoje não está associado necessariamente ao deslizar das placas ou disparar a objetiva da máquina.

O filósofo Vilém Flusser traz no terceiro capítulo, intitulado *O Aparelho*, do livro *Filosofia de Caixa Preta* (1985), uma análise a respeito da produção da imagem através de “aparelhos” e como é a relação do fotógrafo com a máquina:

Instrumentos são prolongações de órgãos do corpo: dentes, dedos, braços, mãos prolongadas. Por serem prolongações, alcançam mais longe e fundo a natureza, são mais poderosos e eficientes. Os instrumentos simulam o órgão que prolongam: a enxada, o dente; a flecha, o dedo; o martelo, o punho. São “empíricos”. Graças à revolução industrial, passam a recorrer a teorias científicas no curso da sua simulação de órgãos. Passam a ser “técnicos”. Tornam-se, destarte, ainda mais poderosos, mas também maiores e mais caros, produzindo obras mais baratas e mais numerosas. Passam a chamar-se “máquinas” (1985, p. 14)

O botão que desde a revolução industrial é um ativador para uma extensão mecânica do ser humano trabalhador e ao mesmo tempo nos filmes e desenhos animados é um símbolo de poder, capaz de destruir ou transformar algo. A ideia desse botão importante e transformador passa para as redes sociais, onde de alguma maneira nos sentimos poderosos a ponto de transformar ou destruir o mundo ao pressionar de um dedo.

2.1.4. A economia da atenção

O interesse das redes é o *conteúdo*, que é o cerne desse ponto, porque é a imagem objeto, que somos nós, que são os conteúdos das mídias sociais. Crary traz ao explicar a “economia da atenção”, também o conteúdo vendável da rede:

O dr. Eric Schmidt declarou que o século XXI seria sinônimo do que chamou de “economia da atenção”, e que as corporações globais dominantes seriam aquelas que lograssem mobilizar e captar o maior número de “globos oculares”. A intensidade da competição diária por acesso às horas de vigília de um indivíduo e o controle delas é resultado da enorme desproporção entre os limites humanos, temporais, e a quase infinita quantidade de “conteúdo” à venda. (2016, p. 84-85)

Essa é a dualidade das redes: elas precisam de um meio para existir, no caso os dispositivos de aparelho celular que nos transformou em *ciborgues*, mas, ao mesmo tempo, têm um interesse que parece não ser físico, como o escritor Hakim Bey traz no livro TAZ: “Mas, MAS: a essência da web é mediação, onde as máquinas são nossos embaixadores - a carne é irrelevante exceto como um terminal, com todas as conotações sinistras do termo.”(BEY, 1999, p.32). Ao mesmo tempo, a carne irrelevante é a responsável pela criação do conteúdo e é o objeto que trabalha como máquina para essas produções.

Na página das diretrizes do *Instagram*, por exemplo, tem uma seção chamada “O Que São Recomendações no Instagram?”, onde nos é explicado ‘carinhosamente’ como funcionam as sugestões de ‘conteúdo’ que recebemos:

Fazemos recomendações às pessoas que usam nossos serviços para **ajudá-las** a descobrir novas comunidades e conteúdo. Tanto o Facebook quanto o Instagram podem recomendar conteúdo, contas e entidades que as pessoas ainda não seguem. Alguns exemplos das nossas experiências de recomendações são o Explorar do Instagram, Contas das quais talvez você goste e a aba Reels.

Nosso objetivo é fazer recomendações que sejam relevantes e **valiosas** para cada pessoa que as vê. Para isso, personalizamos as recomendações para que cada pessoa receba recomendações **exclusivas**. Por exemplo, se você interagir com restaurantes e livrarias no Instagram, podemos recomendar conteúdo sobre comida, receitas, livros ou leitura. (Disponível em: help.instagram.com/313829416281232/?helpref=uf_share)

De acordo com as recomendações do *Instagram* é ‘mais ou menos’ assim que funcionam os algoritmos¹³ da página e, teoricamente, o ‘conteúdo’ que ela impulsiona. Contudo, para que isso ocorra, você tem que ter um alto engajamento para que o seu ‘conteúdo’ alcance um patamar de relevância. Antes eram os *likes* que geravam essa maior significância ao ‘conteúdo’, porém hoje, além dos *likes*, é preciso ter uma maior interação geral, como comentários, compartilhamentos, visualizações e até salvamentos.

A imagem sempre foi como um objeto de consumo. através da fotografia, televisões e jornais impressos. Pagávamos por eles uma vez e tínhamos acesso àquela informação ou àquela representação. Consumíamos e virávamos espectadores dessas imagens. As fotografias, entretanto, eram um registro pessoal, uma memória de um ente querido, de si próprio ou algum evento especial. Elas serviam como um recorte de uma narrativa familiar. Essa ideia de sujeito objeto não é mérito das mídias sociais, como traz Barthes no livro *A Câmara Clara*:

A fotografia transformava o sujeito em objeto, e até mesmo (...) em objeto de museu: para fazer os primeiros retratos (em torno de 1840), era preciso submeter o sujeito a longas poses atrás de uma vidraça em pleno sol; tornar-se objeto, isso fazia sofrer como uma operação cirúrgica.” (1980, p.26)

Agora, sem tanto sofrimento, tornar-se objeto não é apenas estar na vidraça durante a fotografia, mas posteriormente, estar na vidraça dos dispositivos digitais. Em 2014, na galeria Gagosian, o artista Richard Prince exibiu a exposição *New Portraits* (figura 8), que causou uma grande discussão a respeito do ‘furto’ das imagens e até um processo judicial por conta da utilização de fotografias que pertenciam ao *Instagram* (de pessoas sem a autorização do uso da imagem delas). Além disso, o preço das fotos impressas para a exposição dele era de cem mil dólares; uma das mulheres retratadas, aborrecida com o ocorrido, decidiu vender as mesmas fotografias, com o mesmo tipo de impressão, por noventa dólares.

¹³ “Um algoritmo pode ser definido como uma sequência finita de passos (instruções) para resolver um determinado problema. Sempre que desenvolvemos um algoritmo estamos estabelecendo um padrão de comportamento que deverá ser seguido (uma norma de execução de ações) para alcançar o resultado de um problema.” (Introdução a Algoritmos e Programação, p.15) Disponível em: <https://www.ferrari.pro.br/home/documents/FFerrari-CCechinel-Introducao-a-algoritmos.pdf> Acesso em: 22/10/2021

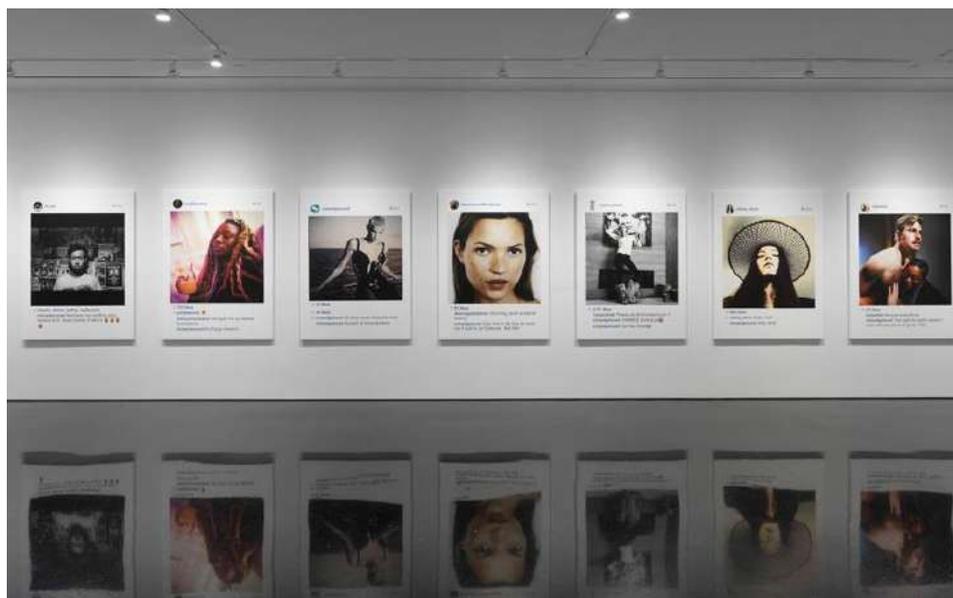


Figura 8.. New Portraits, Richard Prince, 2014. Fonte: <https://gagosian.com/exhibitions/2014/richard-prince-new-portraits/>

Tornar-se objeto, para além da discussão do Richard Prince, de estar literalmente em um espaço de exposição tendo seu rosto vendido como arte, é tornar-se ‘conteúdo’, é trabalhar para essas redes sociais de maneira gratuita, mas também é tornar-se algo como uma lata de Coca-Cola cintilante que, depois de alguns dias, é amassada a ponto de tornar-se um ponto dentro dessa rede de algoritmos onde as imagens não são recicladas.

2.1.5. A imagem que está

As imagens digitais não são recicladas. Primeiro porque o conceito de acúmulo desse espaço virtual, até então infinito, é simbólico. Reciclar a imagem publicada de um dia ou dois anos atrás (mesmo com a hashtag: #TBT¹⁴) não faz muito sentido para a rede do imediatismo e ineditismo. Em segundo lugar: “A mídia digital não tem idade, destino e morte. Nela, o tempo mesmo é *congelado*. (...) A imagem digital não floresce

¹⁴ Throwback Thursday que significa basicamente pegar uma quinta-feira e publicar fotos importantes antigas. É o mais próximo de uma reciclagem de conteúdos digitais.

ou reluz, pois, a negatividade do murchar está inscrita no florescer e a negatividade da sombra, no brilho.” (HAN, 2020, p.58) A isso adiciono a reflexão de Crary:

A ausência de restrições ao consumo não é simplesmente temporal. Foi-se a época em que a acumulação era acima de tudo, de coisas. Agora nossos corpos e identidades assimilam uma superabundância de serviços, imagens, procedimentos e produtos químicos em nível tóxico e muitas vezes fatal. (2016, p.19)

No ensaio *Pequena História da Fotografia* (1987) o filósofo Walter Benjamin faz uma rápida e ampla apresentação da criação da fotografia e a maneira com que nós seres humanos nos sentíamos quanto às imagens fotográficas, “onde tudo nessas primeiras imagens fotográficas era organizado para durar”. Nesse período, a fotografia era, além de um resultado, um processo, como dito por Benjamin:

A fraca sensibilidade luminosa das primeiras chapas exigia uma longa exposição ao ar livre. Isso por sua vez obrigava o fotógrafo a colocar o modelo em um lugar tão retirado quanto possível. Onde nada pudesse perturbar a concentração necessária ao trabalho. (...) O próprio procedimento técnico levava o modelo a viver não ao sabor do instante, mas dentro dele. (...) Tudo nessas primeiras imagens era organizado para durar. (1987, p. 96)

Segundo Benjamin, tudo era organizado para durar. Agora, quase cem anos após o ensaio de Benjamin, com as mídias digitais, o ser humano conseguiu a imagem que sempre está, que nunca é apagada. Afinal, como um dos muitos ‘ditados populares’ da própria rede, de autor desconhecido: "uma vez na *internet*, para sempre na *internet*".

Parto, então para os próximos capítulos concluindo com a citação do Byung-Chul Han:

A fotografia digital coloca a verdade da fotografia radicalmente em questão. Ela encerra definitivamente a era da representação. Ela marca o fim do real. Nela não está mais contida nenhuma referência ao real. Assim, a fotografia digital se aproxima novamente da pintura: “Ceci n’est pas une pipe”. Como *hiper-fotografia*, ela representa uma *hiper-realidade*, que deve ser mais real que a realidade. O real existe nela apenas sob a forma da citação e do fragmento. As citações do real são referidas umas às outras e misturadas com o imaginário. Assim, a hiperfotografia abre um espaço *autorreferencial*, *hiper-real*, que está completamente desacoplado do referente. (2020, p.111)

E é nessa imagem digital, a imagem do ‘hiper-real’, que representa e está completamente desacoplada do referente, que utilizo - a partir da apropriação – o uso

de imagens do *Instagram* para a criação das narrativas hiper-reais. Não interessa o ponto de partida da imagem, mas sim em que ela se transforma na rede. Ela não é mais uma representação fiel da realidade e não tem qualquer intenção de ser. Essa é a transformação da imagem bagulhificada das redes; a imagem que dura.

CAPÍTULO 2

NARRATIVAS

HIPER-REAIS

3. NARRATIVAS HIPER-REAIS

Neste capítulo, a partir da Bagulhificação da imagem, inicio às narrativas hiper-reais como o resultado da decodificação das redes. Do livro *Filosofia da Caixa Preta* (1985), de Vilém Flusser, utilizo o primeiro capítulo intitulado *A Imagem*, e de Gilles Deleuze, *O Ato de Criação* (1999) como guia para as ideias das narrativas hiper-reais. Flusser define a diferença entre o texto e a imagem e o funcionamento de cada uma no mundo:

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação. No entanto, a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem. Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens. (1985, p. 7)

Utilizando a imaginação, reconstituirei neste capítulo as dimensões que faltavam para a construção de uma narrativa criada pelo *algoritmo*, a partir de uma reconfiguração da memória. Proponho uma narrativa comum, a partir de imagens de pessoas que não conheço como se, por causa de um apagamento causado pela Bagulhificação das imagens, eu não soubesse mais a diferença entre o que vivi e o que viveu o outro, construindo assim uma narrativa aleatória e algorítmica.

3.1. ARMÁRIOS E NUVENS

As câmeras de vídeo, mais de um século após as primeiras fotografias, com a popularização das câmeras de filmar caseiras, eram utilizadas por famílias para gravar os primeiros passos de uma criança, a primeira palavra dos filhos, a apresentação do colégio, casamentos e também os primeiros filmes amadores de atuais diretores de cinema. Os momentos ficavam registrados em fitas e, as fotografias, em álbuns fotográficos que acabavam por ter como destino final as caixas organizadas nos

armários. Estes arquivos ficavam anos parados e causavam uma sensação extasiante no momento do reencontro com uma foto ou filme antigo. Trata-se de resgatar um pedaço perdido do passado.

Com o passar dos anos, as câmeras portáteis, como a *tekpix* (figura 9) - que teve uma história no mercado de treze anos (2000-2013), sensação nos anos 2000, filmavam, tiravam fotos, tocavam música e mais outras tantas funções – se popularizaram. Como elas cabiam na palma da mão, eram facilmente transportadas. Lembro que essa foi a primeira filmadora do tamanho de um celular que vi. Ainda que a qualidade deixasse a desejar, ela tinha algumas funções parecidas com a dos *smartphones*.



Figura 9. Tekpix, 2012. Fonte: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/05/lembra-da-tekpix-a-camera-mais-vendida-do-brasil-veja-curiosidades.ghtml>

A ascensão das câmeras digitais fez com que o registro de momentos esporádicos da vida se transformasse em registros semanais, quase cotidianos. O rolo de filme foi substituído pelo cartão de memória, ainda com pouco armazenamento, mas caso fosse necessário, era transferido para o computador, memória externa ou apagado para dar lugar a registros ‘melhores’. Já com a evolução dos *Smartphones* e expansão dos armazenamentos de dado (principalmente os virtuais como a nuvem¹⁵), qualquer coisa se torna passível de registro: um detalhe, uma fruta caída no chão, foto das fotos em papel, *selfies etc.*

¹⁵ O termo computação em nuvem (do inglês *cloud computing*) está associado a um novo paradigma na área de computação. Basicamente, esse novo paradigma tende a deslocar a localização de toda a infraestrutura computacional para a rede. Com isso, os custos de *software* e principalmente de *hardware* podem ser consideravelmente reduzidos [VAQUERO et al. 2009]. Disponível em:

O artigo *A Life More Photographic: Mapping the networked image* (2008), escrito pelos professores Daniel Rubinstein e Katrina Sluis, traz uma revisão histórica a respeito das câmeras: “O desaparecimento da câmera dentro do celular fez com que até os momentos mais banais do dia se tornassem um ponto de devaneio fotográfico, potencialmente compartilhado instantaneamente.”¹⁶ (RUBENSTEIN; SLUIS, 2008, p.9). Ademais, os autores discutem alguns desdobramentos que foram fundamentais para a ramificação entre as câmeras analógicas e digitais:

Além da tela, a câmera digital também adquiriu um botão de deletar, que fornecia uma forma de apagar fotos indesejadas da memória. Com essas duas inovações, a tecnologia digital abordou as duas barreiras significativas para o envolvimento com a fotografia: o atraso entre tirar uma foto e visualizá-la, e o custo de revelação de cada foto.¹⁷ (Bordieu apud Rubenstein e Sluis, 2008, p.12)

Com o fato de a fotografia digital ter um melhor custo benefício tanto na aquisição do aparelho, a produção e a pós-produção foram facilitadas, aumentando o interesse das pessoas no registro fotográfico, independentemente de elas serem fotógrafos ou não. Logo, em poucos anos, considerando todo o desenvolvimento secular das câmeras, os registros fotográficos passaram em sua grande maioria para os *smartphones*, como mostra o gráfico abaixo (figura 10).

https://www.gta.ufrj.br/ensino/eel879/trabalhos_vf_2009_2/seabra/introducao.html Acesso em: 10/10/2021

¹⁶ Livre tradução: “The disappearance of the camera inside the cell phone made even the most banal moments of the day become a point of photographic reverie, potentially shared instantly.”

¹⁷ Livre tradução: “In addition to the screen, the digital camera also acquired a delete button, which provided a way of erasing unwanted shots from memory. With these two innovations, digital technology addressed the two significant barriers for engagement with photography: the delay between taking a picture and viewing it, and the cost of each exposed frame (Bourdieu 78).”

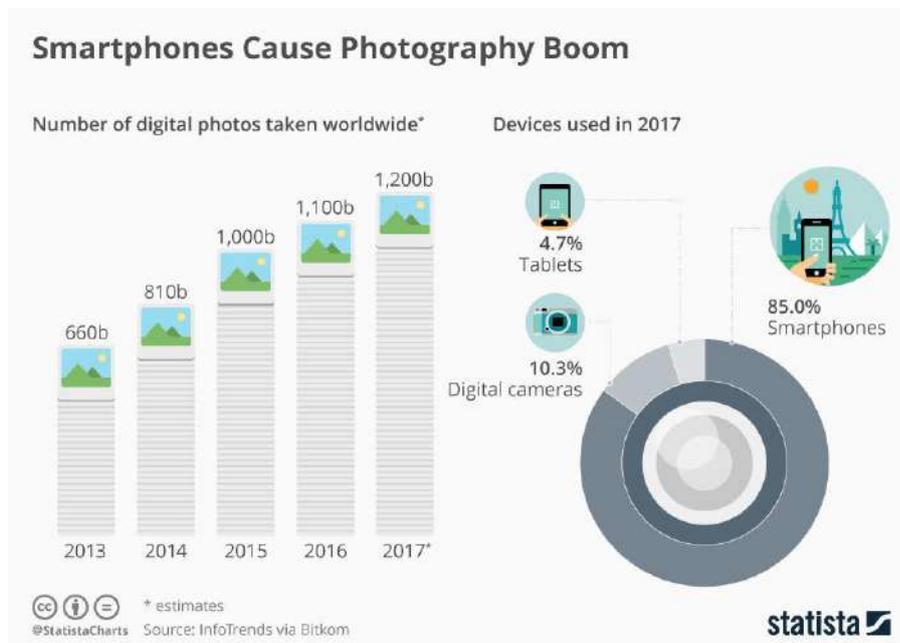


Figura 10. Gráfico do Boom fotográfico dos smartphones, 2017. Fonte: <https://www.statista.com/chart/10913/number-of-photos-taken-worldwide/>

O acesso das câmeras em celulares transformou as nossas vidas em uma produção audiovisual (com trilha sonora, filtros, edição e transições). As imagens, mais do que nunca, não significam a realidade. A ideia de representar fielmente o que se vê não faz qualquer sentido, ou seja, quanto mais modificada a realidade, melhor. “O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens.” (FLUSSER, 1985, p.7)

Em 2012, uma empresa sueca chamada Memoto desenvolveu um produto que transformaria a forma de registro cotidiano. Era um dispositivo – chamado *Narrative Clip* - quadrado pequeno (figura 11), mas não invisível aos olhos, que fazia um registro a cada 30 segundos. A ideia era prendê-lo na camisa ou em algum lugar que fosse possível fazer bons registros POV.¹⁸ Em 2016, a empresa encerrou suas atividades.

¹⁸ É uma sigla em inglês (Point of View, ponto de vista) utilizada principalmente para jogos, filmes pornô e vídeos do *Tik Tok*, hoje em dia. Nos vídeos em POV, normalmente você vê o registro ‘no lugar’ da pessoa que filma ou age.

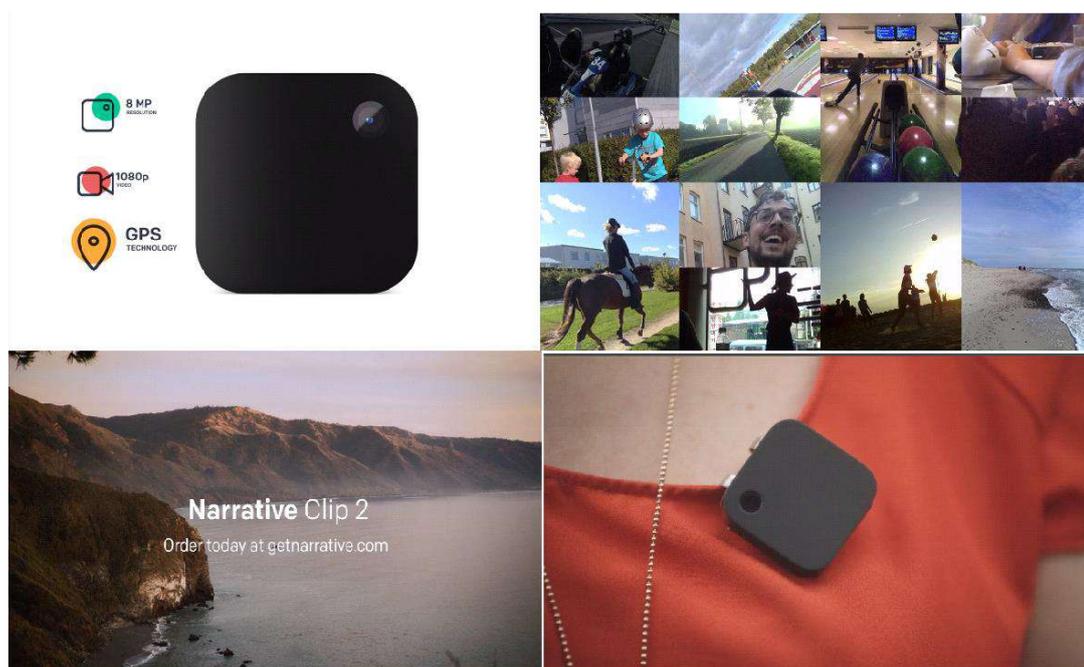


Figura 11. Frames retirados do vídeo de propaganda do Narrative Clip 3, 2014. Fonte: <http://getnarrative.com/?sid=8528cf41ddf4bf601c5fdf895584c5c6>

Destaco aqui o *Narrative Clip* como exemplo de um dispositivo cuja intenção era gravar cada frame da vida do usuário em um curto período de tempo e, mesmo com pontos positivos¹⁹, não foi muito convincente para os consumidores. O problema na recepção está na ideia de um dispositivo que registra cada momento da sua vida de trinta em trinta segundos, pois ele tira a ação principal do ser humano registrador: acionar o botão. A ação e as escolhas de *o que* e *quando* clicar é o que dá a sensação de tomada de decisões e independência na relação ser humano e dispositivo.

3.2. FRAGMENTOS SOCIAIS

As memórias que antes eram constituídas de momentos importantes e esporádicos (nascimento, batismo, casamento, aniversários, formaturas) que construía uma narrativa linear e familiar, vão se ramificando assim como as redes e

¹⁹ Um comentário no site Engadget, sobre o fechamento da empresa, onde um usuário, um senhor de idade utilizava o *Narrative Clip* como forma de contornar o Alzheimer. Disponível em: <https://www.engadget.com/2016-09-28-narrative-shuts-down-its-lifelogging-camera-business.html> Acesso: 24/10/2021.

os registros também passam a se entrelaçar com os de outras pessoas. Essas memórias são construídas em conjunto e de maneira compartilhada, e criam uma amálgama de narrativas por segundo. Trata-se de uma narrativa não mais guardada em armários e nuvens, mas sim, uma que é compartilhada com todos.

Byung-Chul Han traz o termo *barulho infernal*, do escritor Michel Butor, que é o fato das redes sociais teoricamente serem responsáveis por causar uma crise na literatura contemporânea. A nomenclatura me fez pensar a respeito da bagulhificação, sobre essa formação mais recente do ato de registrar e da maneira de contar uma história, graças a esse *barulho infernal*. O que Butor comenta é:

Butor responde: 'Há dez ou vinte anos não acontece praticamente mais nada na literatura. Há uma enchente de publicações, mas (também) um estancamento espiritual. A causa (disso) é uma crise de comunicação. Os novos meios de comunicação são dignos de admiração, mas eles causam um barulho infernal.' O *médium* do espírito é o *silêncio*. Claramente, a comunicação digital destrói o silêncio. O aditivo, que produz o barulho comunicativo, não é o modo de proceder do espírito. (2020, p. 42)

Concordo que o barulho destrói o silêncio e a paz de espírito. Realmente, somos bombardeados de informações e imagens, como fiz questão de frisar no primeiro capítulo. Mesmo ao sair das redes, somos atacados por essas lembranças, esses rastros. Quando ficamos muito tempo olhando para uma luz desviando o olhar para outro lugar, vemos no centro a silhueta brilhante da lâmpada. Mesmo ao fechar os olhos, ela continua lá por um tempo considerável. Nesse caso, dentro ou fora das mídias nós somos soterrados pelo barulho constante que ecoa delas. É no rastro dessas imagens que perduram, após não estarmos mais olhando, que retorno a bagulhificação da imagem e as narrativas hiper-reais.

O cerne atual da pesquisa é resgatar essa dinâmica caótica e aleatória das redes como norte dos trabalhos, cooptando imagens do próprio *Instagram* e utilizando essas histórias como uma narrativa algorítmica.²⁰

O professor Lev Manovich desenvolveu um mapeamento de fotografias de alguns países acerca do *Instagram* durante sete anos (2010-2017). O trabalho

²⁰ A narrativa algorítmica são os algoritmos do Instagram, que não sabemos com toda certeza como funcionam, e criam ordens aparentemente aleatórias da sequência das imagens a serem acessadas.

consiste em analisar os feeds e as fotografias de pessoas de centenas de cidades ao redor do mundo. Ele inclusive faz uma relação entre a Polaroid, *Kodak* e o *Instagram* (do início de sua criação):

Se olharmos para a ‘fotografia’ dessa perspectiva, nós descobrimos plataformas parecidas com o Instagram, cada uma caracterizada por uma combinação particular de tecnologias para capturar fotos, processamento e impressão, organização comercial, estética e em alguns casos temas favoritos, e uma cultura de uso (em que situações as fotos foram tiradas, com que finalidade, quem as estava tirando, etc.) Pense na câmera popular Polaroid SX-70 produzida entre 1972 e 1982. Criava fotos “instantâneas” quadradas impressas em um único tamanho (como as fotos do Instagram entre 2010 e 2015) e criou sua própria cultura de fotos vibrantes. Ou considere a Kodachrome 35-mm slides. O preço do filme incluído o tratamento por um laboratório da Kodak que retornava com um caixa de slides de 2x2 polegadas. Esse filme foi vendido desde 1936 a 1962 - i.e. por 26 anos. O filme tinha uma cor diferente de outros filmes do mercado. Kodachrome também criou sua própria cultura de reunir família e amigos para assistir aos *slide shows*.²¹ (2017, p.16)

O *Instagram* de 2010-2015 difere e muito do de 2015-2021, principalmente no que diz respeito aos últimos três anos, quando houve uma mudança ao redefinir os algoritmos responsáveis por essa ‘maior facilidade’ em receber, ou não, os *conteúdos* de algum perfil. É no contexto desse *Instagram* de 2021 que penso nas narrativas hiper-reais.

Essas narrativas, partindo da definição de hiper-real de Han, são rastros dessas imagens que vejo todo dia, que não representam a realidade, e sim as que se misturam. São sequências que são construídas a partir de *stories* ou feed, horizontal ou verticalmente, tornando-se uma memória nebulosa a partir do que foi visto, ou de quem foi visto. Pessoas que não se conhecem criam uma relação momentânea de

²¹ Livre tradução: Looking at history of ‘photography’ from this perspective, we find many Instagram-like platforms, each characterized by a particular combination of technologies for capturing photos, processing and printing, commercial organization, visual aesthetics and in some cases also favored subjects, and a culture of use (in what situations photos were taken, for what purpose, who was taking them, etc.) Think of popular Polaroid SX-70 camera produced between 1972 and 1982. It created square “instant” photo prints in one size (like photos on Instagram between 2010 and 2015) and created its own vibrant photo culture. Or consider Kodachrome 35-mm slides. The price of the film included processing by a Kodak laboratory which returned a box with 2x2 inch slides. This film was sold since 1936 until 1962 – i.e. for 26 years. The film had a distinct color look different from other color films on the market. Kodachrome also created its own photo culture of families and friends gathering to see slide shows. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image> Acesso em: 20/10/2021.

compartilhamento de telas, na qual é possível contar uma história a cada sequência. De fato, Byung-Chul Han tem razão quando diz que:

A cultura digital se baseia no dedo contador. A história, porém, é uma *narrativa*. Ela não *enumera*. Enumerar é uma categoria pós-histórica. Nem *tweets* nem informações se reúnem em uma narrativa [*Erzählung*]. (...) O homem digital *passa os dedos* no sentido de que ele enumera e calcula constantemente. O digital absolutiza o número e o enumerar. Também amigos do Facebook são, antes de tudo, *contados* [*gezählt*]. A amizade, porém, é uma narrativa. A era digital totaliza o aditivo, o enumerar e o enumerável. Mesmo tendências são contadas na forma de curtidas. O narrativo perde enormemente em significado. Hoje tudo é tornado enumerável, a fim de poder ser convertido na linguagem do desempenho e da eficiência. Assim, hoje, tudo aquilo que não é enumerável cessa de *ser*. (2020, p. 66 e 67)

Apesar de concordar com Han, insisto na possibilidade de construir uma narrativa a partir exatamente dessa categorização da enumeração das relações e não do afetivo. Se temos relações que são enumeradas, podemos ter também narrativas com histórias compartilhadas mesmo sem amizade, mas sim adicionadas sobrepostas uma sobre a outra, não são talvez mais amizades, mas não deixam de contar alguma história por dígitos.

Quando assistimos a um filme, por exemplo, na verdade vemos vários quadros que criam movimento. O nosso cérebro não se dá o trabalho de diferenciar o corte entre uma cena e outra, ele simula uma continuidade naquele movimento.

Um experimento divertido, por exemplo, é focar em cada corte que acontece durante uma cena em um filme, isto é, tentar observar o que o cérebro ignora com tanta facilidade. Evidentemente, o experimento se torna cansativo e preferimos manter essa simulação de continuidade, aceitando sua formatação.

Nesse contexto, o que seriam hoje esses *stories*, fotografias, *timelines* que são vistas em sequência, senão cenas que constroem uma certa narrativa?

Apresento aqui o trabalho 144 horas em Kiev (144 hours in Kiev) (figura 12) de Lev Manovich, que selecionou várias imagens do *Instagram* ao longo de 144 horas em Kiev.

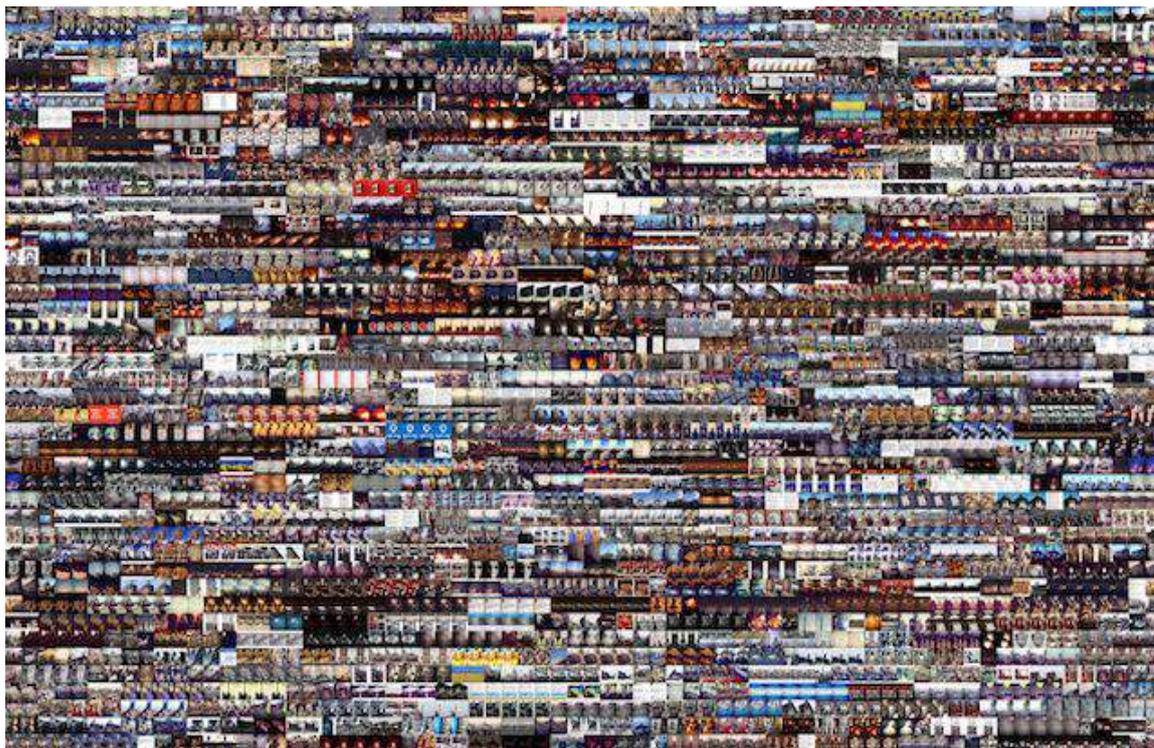


Figura 12. 144 hours in Kiev: Instagram montage, Lev Manovich, 2014. Fonte: <https://hyperallergic.com/159820/painting-with-data-a-conversation-with-lev-manovich/>

Essa imagem de Lev Manovich chama minha atenção por ser exatamente algo que se confunde, à primeira vista, com um programa de edição de vídeo, ou seja, *frames* que não são pensados para serem continuados, que não constroem movimento mesmo se conectados.

Sobre isso, retomo a reflexão de Gilles Deleuze no livro *Cinema 1: a imagem movimento* (2004), a respeito das teorias do filósofo Henri Bergson sobre movimento: “Em suma, o cinema não nos apresenta uma imagem a que se junta movimento, apresenta-nos imediatamente uma imagem-movimento. Apresenta-nos precisamente um corte, mas um corte móvel e não um corte imóvel + movimento abstrato” (DELLEUZE, 2005, p.9).

Pensando nesse corte imóvel, que não é a narrativa construída a partir de imagens em movimento para serem transformadas em filme, me aproprio da ideia do cérebro como o verdadeiro responsável da pós-produção, da montagem das traduções visuais. Aproprio-me também do termo ‘montagem’, utilizado no cinema, entendendo que são diversos os tipos de montagem que o cinema utiliza. Não tenho

qualquer intenção de banalizar o termo e considero que ele se assemelha à ideia de uma montagem assim como a dos filmes, onde não é necessária uma sequência de imagens-movimento explícitas para que se entenda a narrativa.

Proponho aqui três artistas distintos que constroem narrativas a partir de símbolos históricos e populares: Leda Catunda, com o trabalho *Bruce e as Gostasas* (2016), Robert Rauschenberg, com *Signs* (1970), e Martha Rosler, com *Bringing The War Home: House Beautiful* (2004-2008).

Da primeira artista, Leda Catunda, apresento o trabalho *Bruce e as Gostasas* (2016) (figura 13), que trabalha com pintura, costura e assemblages. A produção é composta por trabalhos que parecem colchas de retalhos imagéticos, em que ela fagocita todos os símbolos ao seu redor de forma quase compulsiva. O curador Paulo Miyada escreve no livro *Tempo Circular* (2019) um comentário sobre a produção recente da artista:

Tudo isso, somado a tecnologias, roupas, alimentos e outros objetos culturais, exerce um papel fundamental na comprovação da conformidade entre nossa conduta, nossa aparência e nossas escolhas de vida. Há, aí, uma armadilha que reconhecemos sem conseguir evitar: para nos diferenciarmos de “todo mundo” acabamos fazendo o que todo mundo faz com tanto afincos: consumimos. (2019, p. 9)



Figura 13. Bruce e as gostosas, Leda Catunda, 2016. Fonte: http://www.ledacatunda.com.br/portu/comercio.asp?flg_Lingua=1&cod_Artista=93&cod_Serie=36

O que chama a atenção no trabalho da Leda Catunda são exatamente esses retalhos de pedaços de histórias, filmes e símbolos da cultura massiva, tramando algo parecido com uma árvore genealógica das lembranças que passam por ela. Elas contam um pouco da sua própria história e criam narrativas a partir de misturas de elementos que se conectam ou não.

A artista brinca com as conexões que faz e com a representação do consumismo, principalmente de figuras de filme, propaganda, lembranças pessoais, bandas, etc. Trouxe o termo árvore genealógica, não como aquelas ordenadas verticalmente, com espaços delimitados para cada imagem, mas conectados de maneira rizomática, uma ramificação da história do consumo.

Outro artista que cito aqui como exemplificação dessas narrativas “coletivas” é o artista Robert Rauschenberg, com o trabalho *Signs* (1970) (figura 14), em que ele utiliza fotos de pessoas famosas, como a de Janis Joplin, John F. Kennedy e o corpo do Martin Luther King. O artista traduz, a partir das escolhas dessas imagens, uma síntese do período histórico norte americano a partir de colagens. É possível saber exatamente qual o período desses recortes.

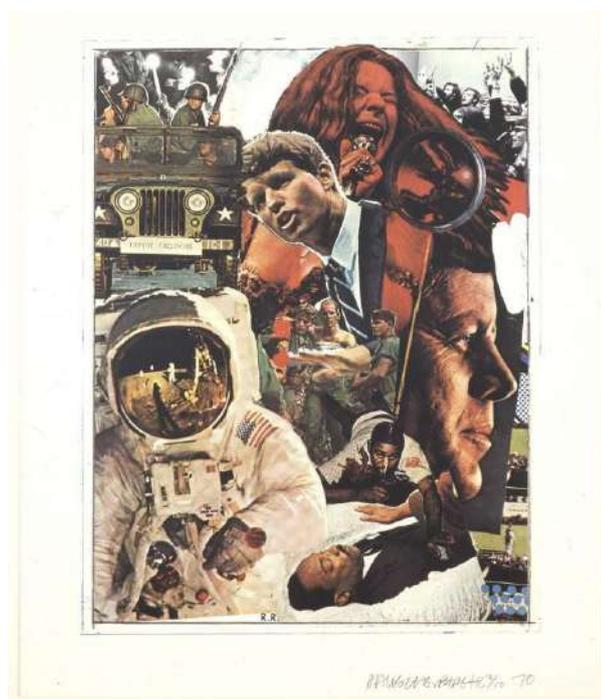


Figura 14. *Signs*, Robert Rauschenber, 1970. Fonte: <https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/signs>

Por último, destaco a artista que desenvolveu entre 2004 e 2008 uma série de colagens intituladas *Bringing the War Home: House Beautiful* (com a mesma inspiração da série de mesmo nome desenvolvida em 1967-1972 onde a artista utiliza colagens para criticar o que estava acontecendo nos Estados Unidos, em guerra contra o Vietnã na década de setenta. A artista se apropria de imagens de revistas de casas que representam o 'sonho americano' e intervém com pessoas mortas pela guerra. O trabalho em questão (figura 15) é da série mais recente da artista, em que podemos ver uma modelo loira tirando foto com o celular dentro de uma casa típica norte-americana. Ao fundo, aparecem duas crianças mortas. A foto nos dois celulares é uma sequência de um homem com a mão no rosto em desespero e, pela janela, vemos uma cena de bombardeio.



Figura 15. *Bringing the War Home: House Beautiful*, 2004-2008. Fonte: <https://blogs.getty.edu/iris/the-living-room-war-a-conversation-with-artist-martha-rosler/>

A partir dessas reflexões, das produções de alguns artistas e das redes sociais, primeiro com os fotologs e blogs, sugiro um álbum de fotografia familiar público, em que é possível compartilhar com seguidores um momento, como uma situação engraçada-triste. A sessão de comentários nos anos 2000 era reduzida a uma ou outra informação, algumas poucas conversas e muitos emoticons, frases de músicas ou símbolos próprios.

Pouco tempo depois vem as atuais formatações de redes sociais. *Selfies* sobre *selfies*, fotos como registro cotidiano de qualquer coisa compartilhada com qualquer pessoa. Poderia chamar de ‘banalização do registro’, mas não considero que essa seja a nomenclatura adequada para a análise que estou traçando. Penso mais em ‘acumulação da imagem’ ou ‘bagulhificação da imagem’.

Entretanto, quando me refiro à bagulhificação da imagem, analiso essas cenas ou *frames* individuais conectados através de uma continuidade feita pela plataforma do *Instagram*, que acaba por construir uma única narrativa algorítmica. Nela, o cérebro faz questão também de não diferenciar quem do quê.

Outra coisa divertida de fazer é ir na barra de busca e digitar uma *hashtag* que faz referência a um determinado ponto turístico, restaurante ou show e ver as diversas fotos e vídeos de pessoas interagindo naqueles espaços com fotos muitas vezes extremamente semelhantes. O que essas imagens têm em comum, fora a localização, é a sensação de individualidade que, nessas plataformas, se perde completamente. Poses, roupas, ângulos e, o mais importante na construção dessa narrativa, as *hashtags*, que conecta todos esses momentos em um álbum de família de desconhecidos.

É isso que penso quando tomo o termo do Philip K. Dick como título e coluna vertebral desta dissertação. Como entropia do capitalismo, ele usa bagulhificação como o acúmulo de objetos inúteis que se reproduzem, uma bela analogia ao consumo desenfreado, ao apego com restos de memórias cotidianas, assim como ele traz o papel de bala ou jornal antigo. Então, nessa interseção entre objeto e imagem, a imagem seria esse vestígio (rastros) muitas vezes de um objeto de consumo, viagem, memória.

A questão são as repetições dessas mesmas memórias, de ângulos, perfis e públicos diferentes, quando o conteúdo em geral é repetido tantas vezes que o que passa a importar não é quem publica e sim o que. Deixa de ser um espaço sobre indivíduos e passa a ser um espaço sobre quantitativos. Afinal, o que esperar de um ambiente que lida com algoritmos?

Quando penso na imagem como objeto de consumo, não me refiro ao consumo físico ou financeiro da imagem. Penso nela como representação simbólica desse movimento algorítmico. A imagem deixa de ser registro e passa a ser um produto de um determinado espaço. Em geral, não publicamos fotos como registro de um momento específico, publicamos uma foto por que precisamos movimentar o *Instagram*, precisamos ser vistos, precisamos agradar a plataforma, gerar 'conteúdo', para que em troca recebamos mais engajamento e visibilidade. Talvez no início, quando a plataforma se tratava de um espaço para edição de imagem, a motivação fosse mais ingênua. Agora, porém, ela se tornou o mais novo trabalho voluntário. Por isso, a imagem nas redes sociais não se trata, para mim, de uma imagem solta ou de uma fotografia única, mas sim de um conglomerado de imagens e significados.

Se a imagem funciona então como mercadoria, o acúmulo de imagens seria então a bagulhificação, dado que elas estão se reproduzindo 'sozinhas' nesse espaço interminável que é a internet. As caixas com fitas e álbuns de fotografia poderiam ser comparadas com os nossos perfis, onde qualquer pessoa pode ter acesso ao que compartilhamos a qualquer momento do dia. Claro, isso pode acontecer nas caixas de armários também, porém em menor escala e, talvez, acessando apenas um ou dois indivíduos e não milhares.

Quando eu utilizo a representação exclusivamente de fotografias de retratos retiradas do *Instagram*, eu trago esse aspecto da imagem, não a representação da pessoa em si. Pretendo, na verdade, "ressignificar" a representação do retrato tradicional. Se a ideia do retrato é representar pessoas conhecidas ou sob encomenda, onde a figura é o principal, minha intenção, nesse caso, é representar a quantidade não o indivíduo. É o conjunto dessas imagens e o meio que me faz escolher uma imagem, existe um quê de aleatório na escolha da foto a ser representada. Mas há também o fato de acabar sendo, coincidentemente, ou melhor, algorítmicamente, representações de conhecidos ou perto do meu círculo pessoal.

Sempre desenhei conhecidos, mas hoje me questiono o quanto o algoritmo não me influenciou nessas escolhas.

Foi a partir dessas reflexões que, nos últimos dois anos, surgiram questionamentos a respeito das sensações que as imagens causam já que lido com essa fonte inesgotável de fotografias cotidianas que é o *Instagram*. Consequentemente, desenvolvi uma pesquisa em torno desses fragmentos sociais. Trago no próximo capítulo uma breve apresentação sobre o *Instagram* e outras interações feitas por alguns artistas nessa plataforma.

CAPÍTULO 3

LINGUAGEM

INSTAGRAM

4. LINGUAGEM INSTAGRAM

Este capítulo foi pensado inicialmente como o primeiro capítulo desta dissertação e foi o primeiro a ser finalizado. Por isso, acredito que ele tenha um ritmo diferente dos outros capítulos, mas em respeito a dedicação que tive previamente e por acreditar na importância do conteúdo aqui presente, optei por mantê-lo como terceiro capítulo, direcionado a outras formas de utilização artística e linguagem do *Instagram*.

Nesse momento de ‘tela plana’, confundimos o que é real e o que é simulação. Em situações que podem ser descritas como delírio coletivo, *Fake News* confundem, a ciência é desvalorizada, cada indivíduo torna-se dono de sua própria tela e, conseqüentemente, da sua própria verdade. Em tempos de *internet*, a simulação do real e a narrativa criativa abrem caminhos para os múltiplos universos possíveis. O ambiente cibernético “É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera.” (BAUDRILLARD, 1999, p. 8). A definição de “hiperespaço sem atmosfera”, remete a ideia de que somos colonizadores desse território recém explorado. Anos depois, simulam-se as grandes navegações nesses emaranhados virtuais.

Por ser o funcionamento das redes característico em cada país, direciono este capítulo, majoritariamente à combinação da rede com o usuário brasileiro. Trago como exemplo o termo que estigmatizou o usuário brasileiro com o resto do mundo. Em 2003, por conta de jogos online, foi designado um termo específico para o *troll*²² brasileiro: *HUE BR*. Este termo ficou estigmatizado para além das plataformas de jogos. Em 2016, após dois dias de embate virtual através de *memes* contra Portugal, o Brasil venceu “a batalha”, que foi noticiada por sites e páginas de humor como a desciclopédia: Primeira Guerra Memeal.²³ Para além dos denominados *trolls*, existe uma linguagem e relacionamento com a rede brasileira que é singular. O país é o

²² “Na internet, o troll é aquele usuário que provoca e enfurece as outras pessoas envolvidas em uma discussão sobre determinado assunto, com comentários injustos e ignorantes. O objeto do troll é provocar a raiva e ira dos outros internautas.” Disponível em: <https://cutt.ly/wgw4jwx> Acesso em: 06.10.2020.

²³ Disponível em: https://desciclopedia.org/wiki/Primeira_Guerra_Memeal Acesso em: 06.10.2020

segundo²⁴ no ranking mundial a utilizar redes sociais, uma média de três horas por dia, por usuário.

Com trabalhos desenvolvidos a partir do *Instagram*, analiso aqui entrevistas com artistas e curadores, onde discuto brevemente o desenvolvimento da *internet* e redes sociais. Observo o uso que os artistas: Alex Oliveira, Fábio Magalhães e Mariana Guéron fazem do aplicativo como portfólio e compartilhamento dos processos de criação.

Até que ponto o *Instagram* tem interferido nas escolhas de museus e curadores ao desenvolver um projeto artístico conjunto? É o que me responde Bitú Cassundé, um dos curadores da exposição *À Nordeste*, a respeito do trabalho *Memelito e Teile e Zaga*, onde pontuo, também, outros projetos similares. O último ponto deste capítulo são artistas que questionam propriamente o meio das redes sociais e são tensionadores entre o aplicativo e as artes, onde cito o Alvaro Seixas e a Cindy Sherman.

4.1. CRIAÇÃO

Aqui pretendo trazer alguns apontamentos sobre a criação da internet e seu crescimento, como uma rede militar, de estudo e controle, para não parecer que este começo se deu com propósito social.

Considerado embrião da internet, conhecido como ARPANET, este foi desenvolvido “(...) com o indispensável apoio financeiro do governo norte-americano por meio da ARPA, Administração dos Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, fundado em 1957 como parte da resposta do governo ao Sputnik.” (BRIGGS; BURKE, 2004, p. 310) Porém, somente 20 anos depois (1993/1994) é que a rede, antes dedicada à pesquisa acadêmica, se torna aberta a todos. Segundo aponta Asa Briggs e Peter Burke:

No início, tratava-se de uma rede limitada (Arpanet), compartilhando informação entre universidades “hi-tec” (palavra nova) e outros institutos de pesquisa. Graças ao tipo de informação que estava sendo compartilhada, um elemento essencial de sua razão de ser era que a rede pudesse sobreviver a retirada ou destruição de qualquer computador ligado a ela, e, na realidade, até a destruição nuclear de toda a “infra-estrutura” de comunicações (“Infra-

²⁴ Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/nerdices/2019/09/brasil-e-2o-em-ranking-de-paises-que-passam-mais-tempo-em-redes-sociais.shtml> Acesso em: 12.08.2021

estrutura” era outra palavra nova.) essa era a visão do Pentágono. A visão das universidades era que a Net oferecia “acesso livre” aos usuários professores e pesquisadores, e que eram eles comunicadores. (2004, p. 310).

A partir do momento que surgem os aplicativos, o número de escândalos associados à política, às reclamações e aos vazamento de dados é constante, sendo inclusive apontadas como as principais responsáveis pela disseminação das *Fake News*.

A criação da *internet* surgiu a partir de interesses políticos e de pesquisa: estaria o desenvolvimento das redes sociais tão distante assim da sua fonte? O *Facebook*, é criado – de acordo com o filme *A Rede Social*²⁵, que conta a história da criação do aplicativo – com o intuito de fazer *fofoca* (especulação da vida alheia), que em um nível mais ‘ingênuo’ é uma maneira de troca de informação e controle interpessoal. As páginas de “termos de uso” são como um contrato de trabalho (com lucro unilateral), a partir do momento que clicamos em “eu concordo”, a utilização dos dados e das informações pessoais, reconhecimento facial, entre outras, são autorizadas para que “conheçam melhor nossos interesses”. Porém, o lucro se dá, segundo os “termos de uso”, através da liberação do acesso às nossas informações para os patrocinadores. É possível acessar o “termo de uso” através do site: <https://www.facebook.com/help/instagram/581066165581870>.

Para além de direcionar nossos ‘interesses’ nas redes, parece existir uma vontade de transformar o ser humano em um vigilante 24/7 para controlar e ser controlado a cada instante. A reflexão de Jonathan Crary aponta que:

Diferentemente da maioria dos outros pássaros, esse pardal tem a capacidade extraordinária de permanecer acordado por até sete dias durante as migrações (...). Nos últimos cinco anos, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos gastou uma expressiva soma de dinheiro para estudar essas criaturas. Com recursos do governo, pesquisadores de diversas universidades, (...) têm investigado a atividade cerebral desses pássaros durante os longos períodos de vigília, com a esperança de obter conhecimentos aplicáveis aos seres humanos e descobrir como as pessoas poderiam ficar sem dormir e funcionar produtiva e eficientemente. (2016, p. 5)

²⁵ *A Rede Social*, filme dirigido pelo David Fincher, foi lançado no ano de 2010 contando a história da criação do *Facebook*, rede criada pelo Mark Zuckerberg, atualmente dono de diversas redes como o *Instagram*.

É o caminho que, de certa maneira, nos encontramos, de *ciborguização* humana, onde acordamos no meio da noite para ver se tem alguma notificação no celular e isto já é sinal do ser humano 24/7, ou pelo menos parte do seu pacote de expansão/extensão. Seguindo o conceito de ‘corpos ciborguizados’ (Beiguelman, 2013), por conta dessa codependência entre pessoa e dispositivo digital, a propagação de conteúdo na rede é constante, onde não se deixa o celular descarregar mais e, conseqüentemente, – como extensão corpórea – nós também não desconectamos.

Mesmo com todas essas possíveis discussões problemáticas e revoltantes, existe uma parte interessante desse meio que nos motiva a participar com uma certa empolgação: a parte das trocas que são realmente sociais, teoricamente o motivo central dessas redes.

O *Instagram*, criado em 2010, originalmente para compartilhar fotografias com interface simples e mesma dimensão para todas as publicações, não foi a primeira plataforma de fotografia. O diferencial nele, porém, era servir como editor de imagem, através de filtros que simulavam fotos antigas ou de superexposição e o compartilhamento com amigos em ‘tempo real’. Algumas novidades foram acrescentadas, como diferentes formatos, filtros e ações que estão disponíveis para imagens estáticas e em movimento. Após tantas atualizações, o *Instagram* é hoje uma ‘colcha de retalhos’ de todas as redes sociais existentes em uma tentativa nada frustrada de ser uma das redes com maior número de acessos e movimentação.

4.2. ATELIER ABERTO

Em 2019, conheci através do *Instagram* o projeto de Alex Oliveira, denominado @fotoperformancepopular (figura 16). O projeto é feito em parceria com três artistas que o ajudam no desenvolvimento e criação do mesmo em uma praça da cidade de Uberlândia-MG. Com fundos roxo, amarelo, rosa, verde e, às vezes, todas essas cores em uma só, o artista desenvolve uma série de fotografias de pessoas interagindo com objetos do cotidiano. Enquanto algumas dançam, outras comem pastel e posam para

a foto. Em entrevista por áudio,²⁶ pedi para Alex explicar mais sobre o projeto e a escolha do *Instagram* como espaço de compartilhamento. A resposta dele informa que

O trabalho só acontece a partir da relação, que a gente constrói com as pessoas. (...) A rua é uma exposição constantemente, o modo como o vendedor escolhe apresentar o seu produto tem um modo expográfico também, né? Então a gente também fica muito pensando nessa relação, corpo, objeto, nessas composições. (...) Fora isso, com o rolê do instagram, especificamente com o projeto, está sendo muito importante montar a página; porque a página acaba sendo também um espaço para ir escoando a produção, também é um trabalho de montagem e exposição que vai acontecendo processualmente. (...) Então, pra mim é muito importante, pensar a relação hoje em dia com as redes porque é uma plataforma que nós, como artistas contemporâneos, temos de mostrar o nosso trabalho. De circular o trabalho, entender como o trabalho pode chegar em outras pessoas, que às vezes uma galeria, um museu acabam limitando o acesso.



Figura 16. Printscreen do perfil de Instagram foto performance popular, Alex Oliveira, 2020. Fonte: @fotoperformancepopular

²⁶Entrevista concedida por OLIVEIRA, Alex. Entrevistadora: a autora (27/11/2019). arquivo mp3 (07 min)

Assim como Alex explica, é importante a relação pessoal criada ao montar o projeto nas praças e feiras. A movimentação desenvolvida no *Instagram* replica esse contato e outras relações vão sendo construídas nesse espaço a partir desse compartilhamento virtual. No momento que ele divulga o resultado nas redes, as interações não são as mesmas que as presenciais, mas cria-se uma rede de acessos e curiosidade a respeito da produção do artista. Essa curiosidade pode ser sanada através de mensagens e comentários nas publicações.

Na busca por meios que propaguem os materiais artísticos, para não ficar na dependência de museus, galerias, entre outras opções, o *Instagram* funciona como espaço de exposição virtual que facilita as visualizações, principalmente quando se trata de portfólio e divulgação de projetos. O *Facebook (Meta)* tinha anteriormente a posição parecida, como diz Mariana Guéron ²⁷(Uberlândia), uma das colaboradoras do projeto “foto performance”:

Tive como ferramenta o Facebook, mas mais ainda foi o Instagram que eu vejo como um espaço, de uma galeria virtual para eu fazer as publicações e interagir com o meu trabalho nessa rede virtual. (...) E é um lugar também que fica ali registrado, que é possível deixar o trabalho exposto nesse espaço virtual para ter essas interações e a partir daí eu pude ter uma certa visibilidade e também encontrar outros artistas, como o Alex.

Diferente do *Facebook*, o *layout* do *Instagram* prioriza a imagem. Por conta desse formato de fotos corridas e fácil acesso aos conteúdos, existe uma preferência logística e estética que torna o *Instagram* o favorito como álbum e portfólio. Os artistas buscam o *Instagram* também como meio de divulgação e contribuição, como é o caso do artista Fábio Magalhães, que passou a compartilhar o passo a passo da produção de seus quadros (figura 17) na sua página. Ao ser questionado a respeito da escolha deste aplicativo como agente divulgador, Fábio relata²⁸ que:

As redes sociais de um modo geral têm contribuído para aproximação de pessoas com o mesmo foco de interesse, rompendo fronteiras geográficas do globo. Há um tempo atrás para se ter contato com os artistas era algo

²⁷ Entrevista concedida por GUÉRRON, Mariana. Entrevistadora: a autora (27/11/2019). arquivo mp3 (01 min)

²⁸ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Fábio. Entrevistadora: a autora (28/11/2019). arquivo de texto.

muito difícil, hoje através das redes você tem um caminho direto, evidente que nem sempre você terá a resposta, mas é sabido que sua pergunta chegará ao destino. Minha relação com as redes tem sido, além do diário “visual” de bordo de um artista, um canal de divulgação de minha produção. Há artistas hoje que pensam suas obras para o Instagram, como a mídia final da obra com o público fruitor, no meu caso as obras são pensadas para a mídia última, a pintura e as redes funcionam como uma plataforma de divulgação, por meio imagético, do meu processo de criação.

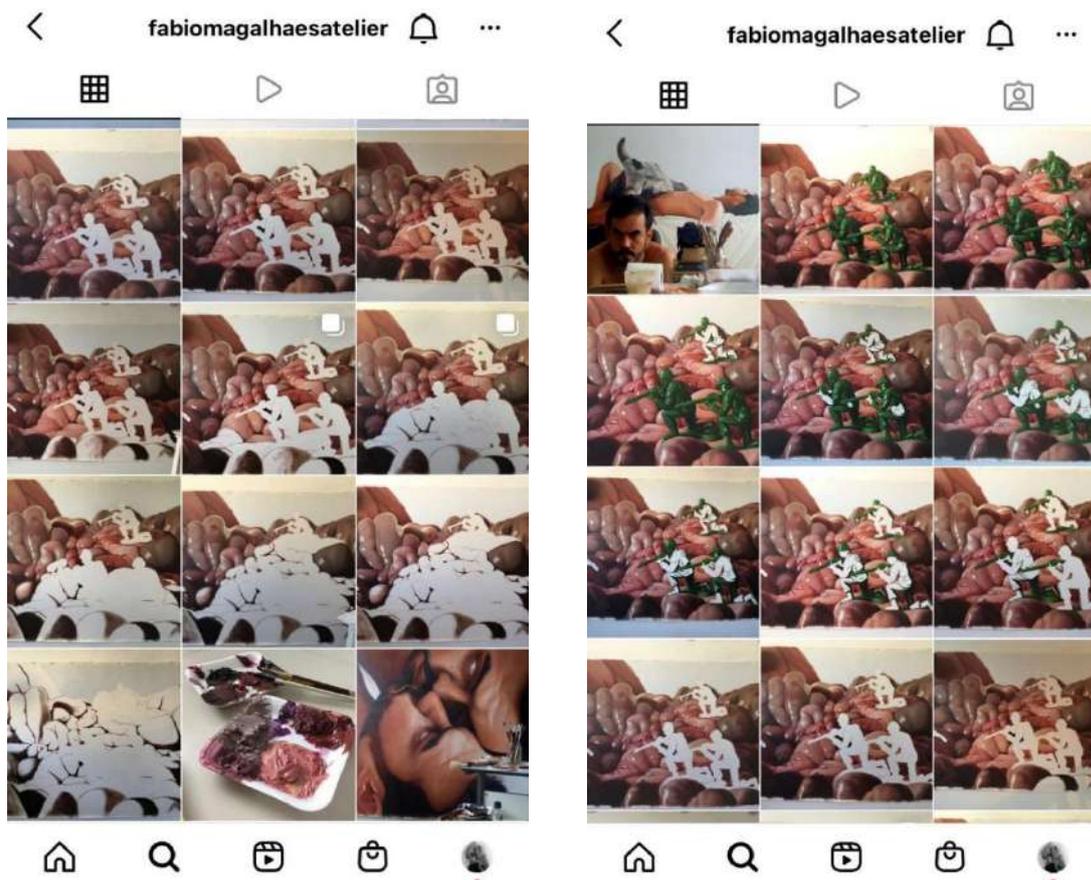


Figura 17. Printscreen do perfil de Instagram Fabio Magalhães, Fábio Magalhães, 2020. Fonte: @fabiomagalhaesatelier

Fábio escolhe, ao contrário do que ele mesmo chama de ‘obras para o *Instagram*’, a rede como um atelier aberto. É um espaço em que propicia acompanhar virtualmente o processo de criação de uma obra, muitas vezes em primeira mão antes mesmo dele concluir que vai expor as obras em algum lugar. Trata-se de um processo totalmente inédito e registrado neste ambiente. Onde mesmo que não seja uma obra pensada para o *Instagram*, de certo modo o processo é.

Essas relações com as redes sociais acontecem em períodos simultâneos onde, sejam artistas com projetos mais recentes aos mais consolidados, ambos veem

a plataforma como espaço de divulgação e compartilhamento de processos. Esse processo se assemelha a uma forma de atelier aberto; o artista aparece como um ser mais sociável, disponível, mais próximo do público. Estamos diante de uma reinvenção do fazer artístico, menos isolado, acessível.

4.3. CURADORIA

Onde tem arte há pesquisa; onde tem artistas produzindo, existem pesquisadores, curadores e instituições interessadas em possibilidades e diálogos no campo da arte. Pensando assim, observo o desenrolar das instituições artísticas e alguns projetos desenvolvidos recentemente (2019-2021) para uma maior interação entre o *Instagram* e a arte. Agora o foco se volta para esses trabalhos pensados e criados a partir da rede. Alguns utilizam a própria como espaço de exposição, mas outros exemplos trazem trabalhos criados com essa linguagem própria do *Instagram* para os museus e galerias.

As imagens que oscilam desde a mais pura observação cotidiana às discussões políticas não deixam de ser uma maneira superficial de passar informação para o maior número de pessoas possíveis. Com isso, esse formato curto e direto faz com que a velocidade das mensagens seja maior, passando a ter muita informação para um curto período de tempo. Até os espaços artísticos-institucionais também aderiram a esses formatos rápidos. Neste ponto, analiso o aplicativo e as alterações curatoriais, e comento três situações: duas exposições que utilizaram a rede como forma de selecionar trabalhos a serem expostos e museus que mudaram o seu acervo e abriram as portas para experimentações a partir da plataforma.

Em 2019, o Brasil recebeu uma exposição intitulada *Museum of Me* (figura 18), desenvolvida pela equipe norte-americana Cactus, cuja ideia principal era a de "fundir o digital com o mundo físico". Na exposição, que percorreu cinco cidades brasileiras, era projetado em um cubo de 5 m² fotos do feed de cada usuário de maneira imersiva e gratuita. De acordo com a jornalista Elisa Soupín:

Se o seu Instagram fosse um cômodo no qual você pudesse entrar, como seria esse lugar? Responder a essa pergunta é a proposta da instalação "Museum of Me". "A experiência é muito simples. A pessoa digita o nome de usuário dela no Instagram, aperta enter, o nosso sistema captura esse nome,

utiliza um algoritmo nosso para ir nas redes sociais capturar determinadas fotos que a gente julga serem importantes para você, quer seja pela quantidade de curtidas, pelos comentários ou pelo tempo. É uma jornada de um minuto e meio em que você sai com aquela experiência encantadora sobre a sua vida digital", explica Felipe Reif, da Cactus, empresa de tecnologia que idealizou a experiência. (SOUPIN; G1 Rio, 2019)



Figura 18. Fotografia exposição Museum of Me, Marcos Serra Lima, 2019. Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/05/museum-of-me-no-ccbb-propoe-exposicao-personalizada-com-trajetoria-do-publico-em-rede-social.ghtml>

O *Museum of Me* foi uma exposição que teve como foco principal o *Instagram*, desenvolvendo um espaço imersivo digital, onde suas publicações funcionam como obra, espaço, e reflexo dessa curadoria algorítmica. Além das telas de LED, o chão e paredes de espelhos davam uma profundidade quase infinita ao espaço, criando essa ilusão de estar em uma grande cidade, com muitos elementos que causam uma poluição visual; o avesso do cubo branco.

Com mais de trezentas obras, a exposição *À Nordeste*, com curadoria de Bitú Cassundé, Clarissa Diniz e Marcelo Campos, aconteceu no Sesc 24 de maio, na cidade de São Paulo e teve duração de três meses no ano de 2019. Uma das obras, *Memelito*, é um trabalho do coletivo Saquinho de Lixo (@saquinhodelixo), um grupo de pessoas que fomentam essa página com mais de 1M de seguidores na rede. O

Memelito (2019) é composto por uma grande tela de LED, em que memes são expostos periodicamente. Ao perguntar por áudio²⁹ a um dos curadores da exposição, Bitu Cassundé, como foi que se desenvolveu a escolha dessa obra, me foi dito que:

Para a pesquisa da exposição a gente viajou para todos os estados do Nordeste durante 6, 7 meses (...). Nessa pesquisa a gente constatou a presença da tecnologia, da internet, nesse grande território que é o Nordeste. Já era do nosso interesse colocar alguma coisa que viesse do mundo da internet. Pela nossa pesquisa, algo muito próximo era a questão das abrangências desse novo personagem que é o digital influencer. A gente já vinha acompanhando duas figuras da internet (Alcione Alves e Saquinho de lixo) e a gente achou que essas produções se adequariam ao que a gente estava pensando na composição da exposição (...). Daí a gente tinha a possibilidade de convidar alguns artistas e comissionar a obra. A gente conversou bastante com o grupo do saquinho de lixo e eles nos enviaram a proposta de no lugar de ter imagens paradas se pensar na possibilidade de um grande 'memelito' onde se construiria uma narrativa a partir de alguns memes icônicos (...).

O digital influencer, essa figura que influencia as redes, dita as modas, senso de humor e assuntos dentro e fora da *Internet*, é o que representa o *Memelito*. Mais do que o trabalho em si da tela de LED, a própria apresentação do grupo @saquinhodelixo – que começou como uma página de comédia com memes – como coletivo de arte, é o trabalho de arte em si, a página em si. O *Memelito* é um recorte da produção virtual e cotidiana desse coletivo a partir de um interesse em simular o que eles desenvolvem no *Instagram* para o espaço físico. Já o vídeo *Teile e Zaga* (2019) (figura 19), da influencer Alcione Alves, desenvolvido para a exposição, é fruto de uma narração de coreografias que viralizaram nas redes sociais pelas frases inesperadas. Ao descrever as coreografias com os termos *Teile e Zaga*, gírias inventadas por ela, criando uma nova nomenclatura para uma das sequências dos passos de dança.

²⁹ Entrevista concedida por CASSUNDÉ, Bitu. Entrevistadora: a autora (30/11/2019) arquivo mp3 (07 min)



Figura 19. Teile e Zaga, Alcione Alves, 2019. Fonte: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/223/um-nordeste-para-alem-de-registros-identitarios>

Nesses exemplos, o *Instagram* acaba servindo como facilitador de conexões interpessoais e artísticas, funcionando muitas vezes como uma troca de vivências e experimentações contemporâneas. O *Instagram* também se tornou espaço de interferências e trocas artísticas entre instituições, assim como aconteceu em janeiro de 2020 com a Pinacoteca de São Paulo (@pinacotecasp) e o Museu de Arte Latino-Americana de Buenos Aires, MALBA (@museomalba). Ambas as instituições trocaram as administrações das contas e, temporariamente, a agenda e curiosidades sobre os museus foram publicadas inversamente. Dessa forma, as pessoas que seguem a Pina puderam ver o acervo, a agenda e informações sobre o MALBA, e vice-versa.

Outra situação, diferente da troca de contas que aconteceu no início de 2020, deu-se em maio de 2021, quando o perfil do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, MAC-USP (@macusp), foi “hackeado” pelo artista Gustavo Von Há, que deixou a página oficial do Museu repleta de memes (figura 20).

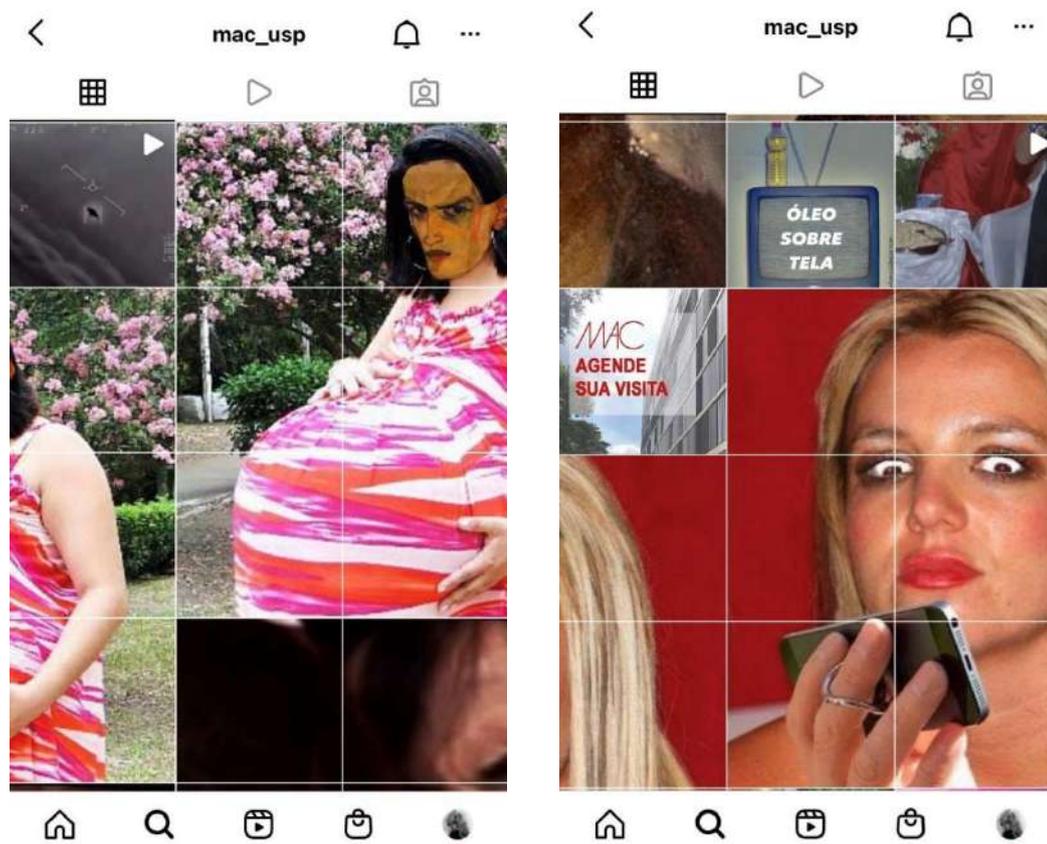


Figura 20. Print Screen do perfil de Instagram do MAC USP, 2021. Fonte: @mac_usp

Essa iniciativa de abertura de museus e o interesse crescente em conectar essa estética do virtual ao movimento artístico contemporâneo é inevitável e ao mesmo tempo instigante, por se tratar de uma migração relativamente recente na arte. Tensionamentos e discussões surgem de limites ainda não muito delineados como, por exemplo, do que está ou não “permitido” entre esses meios. O artista Gustavo Von Há deixa claro na entrevista para o jornal Folha de São Paulo, cedido à jornalista Marina Consiglio, que a diferença entre uma invasão de perfil organizada por um hacker e por ele está apenas na autorização que o museu dá. Mas, a partir do momento em que ele muda a senha do perfil, já cairia no campo da ilegalidade.

4.4. LINGUAGEM INSTAGRAM

Pensando em interferências artísticas, trago aqui, artistas que, nas páginas do aplicativo, encontraram um modo eficaz de criticar e questionar o ambiente virtual, artístico e, também, satirizar a linguagem da plataforma, por exemplo: as *selfies*, os *likes*, os padrões de beleza e a “vida perfeita” dos influencers.

Utilizando a linguagem rápida das redes para criticar o próprio meio das artes e a superficialidade do *Instagram*, Alvaro Seixas, ao voltar de uma viagem em 2015, percebeu que sua relação com o *Instagram* tinha mudado. O artista passou a desenvolver uma outra linha de trabalho: desenhos compulsivos em nanquim e canetão, contendo símbolos do imaginário popular ou desconhecidos e frases questionando o meio de arte, o *Instagram*, *reality shows*, política e coisas que o afligem, ao contrário de suas pinturas abstratas (Figura 21). Hoje, esse abstrato deu lugar a uma mistura entre o abstrato e o desenho figurativo, um híbrido entre abstracionismo, frases e figuras (Figura 22). Na entrevista³⁰ que me foi concedida, questionei como ele via a relação do seu trabalho com o *Instagram*, ao que Álvaro respondeu:

Os desenhos representaram nessa época uma espécie de sangria do meio de arte, ou um expurgo do ódio e da revolta que eu sentia e ainda sinto perante certas questões do sistema artístico atual. A relação com o instagram foi fortíssima desde o início desses desenhos. Desde o primeiro desenho, pois assim que o terminei fotografei com o celular e postei no instagram. (...) O instagram opera muito mais do que na mera divulgação da obra. Ele interfere enfaticamente na gênese das minhas obras e interfere também na minha persona artística profundamente.

³⁰ Entrevista concedida por SEIXAS, Alvaro. Entrevistadora: a autora (21.11.2019). Arquivo de texto.



Figura 21. Landscape, 2016.
Fonte: @alvaroseixas



Figura 22. The Artworld will Never End, 2021.
Fonte: @alvaroseixas

O artista critica tanto o meio da arte contemporânea quanto a plataforma digital. Para ele, o meio “livre” digital tem suas formas de lucrar com seus usuários em troca de conteúdo: “Com isso, a revolta aumenta e minha conta no *Instagram* reflete essa figura (eu) que se debate e se dilacera, seja no sistema corporativo e manipulador das redes sociais, seja no sistema artístico contemporâneo das feiras de arte” (SEIXAS, 2019).

A artista norte-americana Cindy Sherman, discute o padrão de beleza imposto através da fotografia, questionando o feminino e o fetichismo. Sherman desenvolve, através de distorções da imagem, filtros criados por ela, uma forma de modificação corporal digital, alterando o verdadeiro rosto, como nesses trabalhos (figura 23) que estão disponíveis no *Instagram* da artista (@cindysherman). A autora Laura Mulvey a respeito do trabalho de Sherman:

Os trabalhos de Cindy Sherman são fotografias. Ela não é uma fotógrafa, mas uma artista que usa a fotografia. Cada imagem é construída em torno da representação fotográfica de uma mulher. E cada uma dessas mulheres é a própria Sherman, simultaneamente artista e modelo, transformada, camaleonicamente, em um glossário de poses, gestos e expressões faciais. (Zum, publicado em: 28 de junho de 2019)



Figura 23. Cindy Sherman, 2018. Fonte: Revista Zum #15

Os filtros que a artista traz são opostos aqueles utilizados atualmente no *Instagram*, não tem como intenção afinar o nariz e aumentar a boca para embelezar. Os dela são pensados para deformar, criar outra pessoa a partir de si mesma, como uma Cindy Sherman de um universo paralelo e grotesco. Apesar da artista ter criado os próprios filtros distorcidos muito antes dos filtros digitais, a partir de maquiagens, esses acima são alguns dos digitais da artista.

4.5. SÉRIE INSTAGRAM

Ainda dentro da linguagem do *Instagram*, trago aqui essa seção paracompartilhar uma parte da produção que desenvolvi pensando diretamente para o meio e partindo dele. Das tramas visuais que teci, das relações que fiz com as

imagens, comecei a me questionar a respeito das imagens nas redes e os afetos. As relações que criava com pessoas por conta da arte e vislumbrava a mesma possibilidade com as mídias sociais. Com isso, no início de 2019 tinha toda uma

produção relacionada apenas à pintura e ao desenho de rostos, de caretas, *selfies* e o que mais me era compartilhado.

Um dos primeiros trabalhos feitos, foi uma ação no espaço urbano usando um trabalho pictórico, onde permaneci no local por dois dias em horários alternados – o primeiro dia pela manhã e o segundo pela tarde – a fim de observar se havia algum tipo de interação com o trabalho em um local movimentado na cidade de Salvador, seguindo a ideia do Voyeurismo das redes - como quem publica e espera a cada curtida ver quem curtiu. Diferente do virtual, observar a interação do público na rua após a montagem exige outra dinâmica, sendo necessária uma observação com maior afastamento.

Inspirada na experiência do livro, *Tentativa de esgotamento de um local parisiense* (1975), do poeta francês Georges Perec (Paris 1936-1982), onde o poeta, quase que como um poema de instrução da ideias de como se analisar uma cidade, uma rua ou um café na cidade de Paris, decidi acompanhar e registrar através de vídeos, fotos e anotações, por dois dias, as possíveis interações do público com o trabalho (figura 24), que consistia em um lambe em tecido colado na escadaria da Barroquinha, bairro da região central da cidade de Salvador.

Fiz anotações ao estilo de Perec, narrativas, meio lúdicas com a possibilidade do que as pessoas poderiam pensar quando viam o trabalho ao vivo. Ao contrário das redes, não havia uma caixa logo abaixo da obra com todos os comentários diretos.



Figura 24. Lambe Lambe, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal

Anotei que: “os sons e a preocupação cotidiana, fazem com que a atenção dada a um trabalho fixado na rua seja totalmente diferente se comparado com o *Instagram*, por exemplo, que parece mais com um local expositivo de fato.” Dois anos depois, eu comparei esse mesmo *Instagram* com a ideia de um som ruidoso que nos confunde, como um esgotamento sem ser requisitado.

Nessa compulsividade entre o desenho e a pintura, produzi alguns trabalhos (figura 25 a 56) a partir dessas imagens da rede, ainda sem perceber a ligação do algoritmo, pensando apenas na proximidade com as pessoas. Boa parte desses trabalhos eram feitos após um pedido de fotos pelos *stories*, assim, um dos fatores que movimentava essa solicitação era o alcance do meu perfil, junto com o fator da vontade da pessoa em participar.



Figura 25. Descanso de tela, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 26. Autorretrato em dois tempos, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 28. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 27. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal

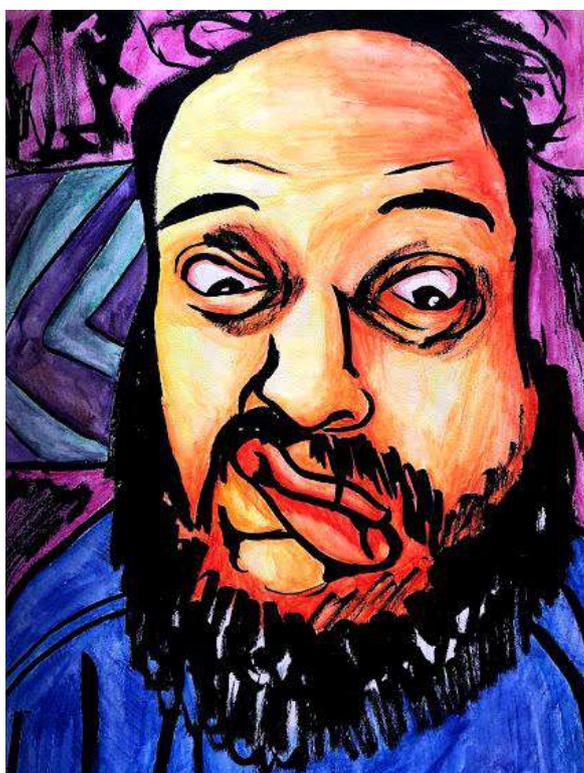


Figura 29. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal

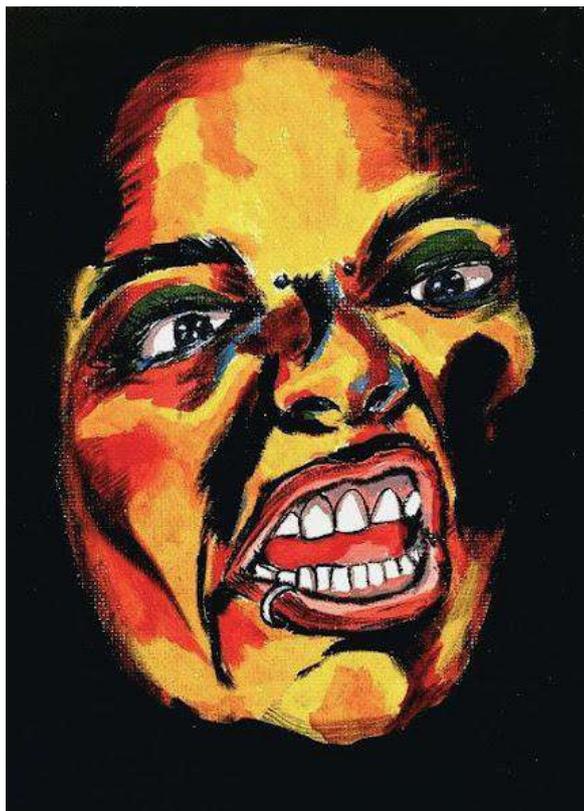


Figura 30. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal

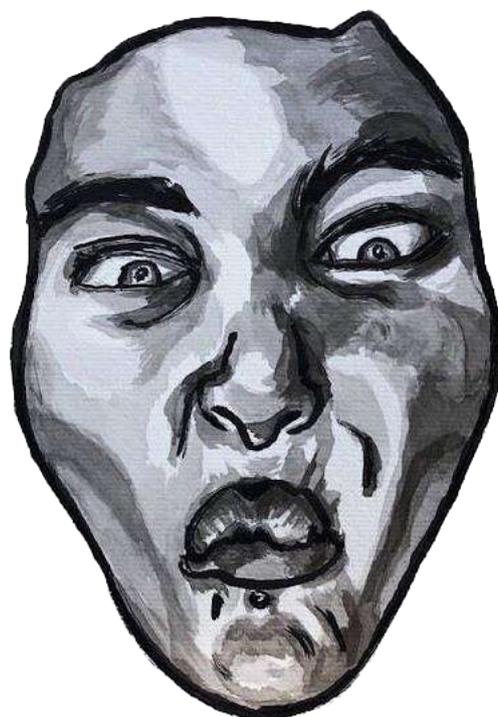


Figura 31. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 32. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 33. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 34. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 35. Série caretas, Emanuela Boccia, 2019. Fonte: acervo pessoal



Figura 37. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 36. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 38. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 39. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 40. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 41. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 42. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 43. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 45. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 44. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 46. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 47. Série nanquim, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 49. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020. Fonte: acervo pessoal

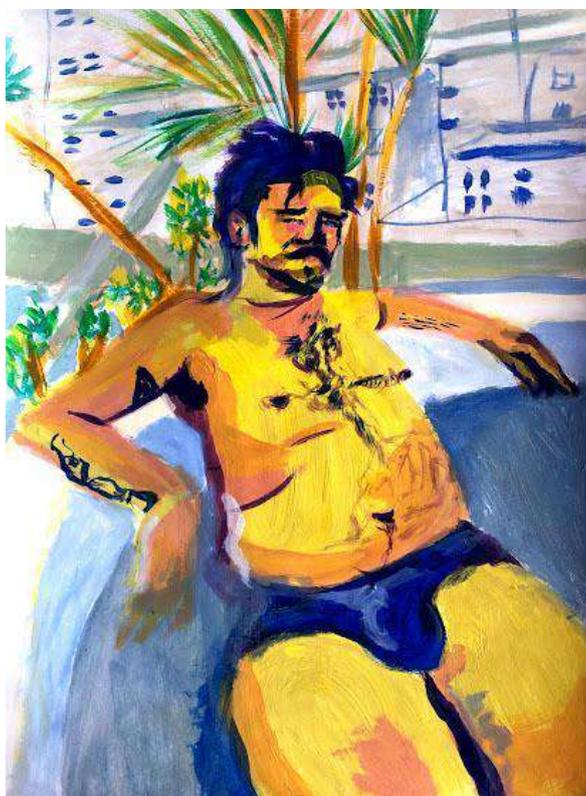


Figura 48. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020. Fonte: acervo pessoal



Figura 51. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020. Fonte: acervo pessoal

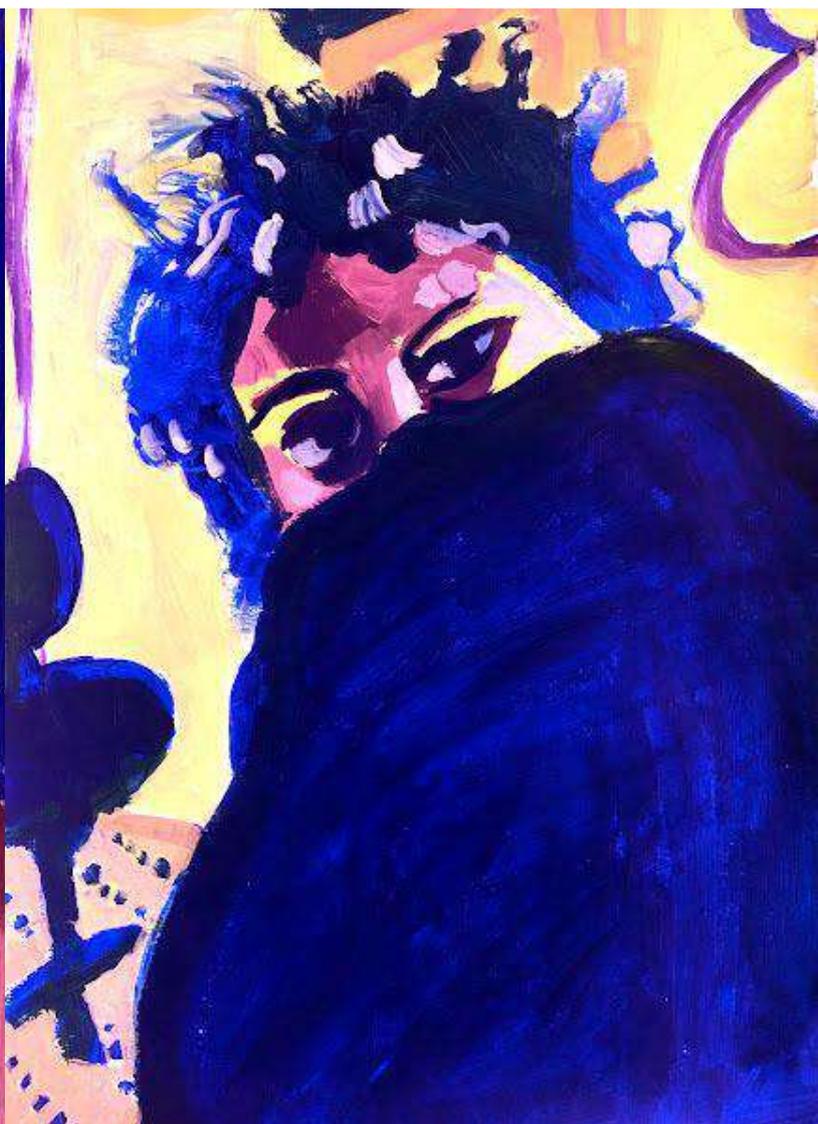


Figura 50. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020. Fonte: acervo pessoal



Figura 52. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.
Fonte: acervo pessoal

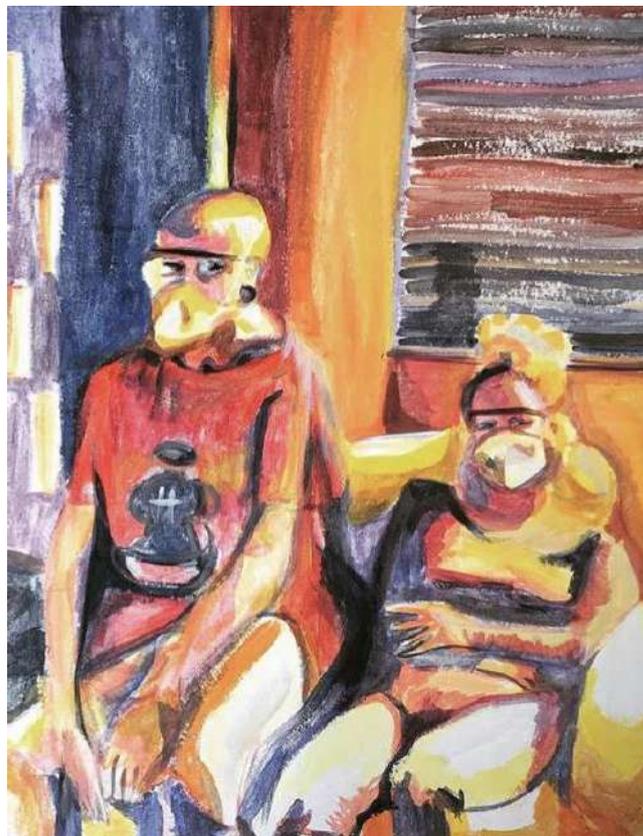


Figura 53. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.
Fonte: acervo pessoal

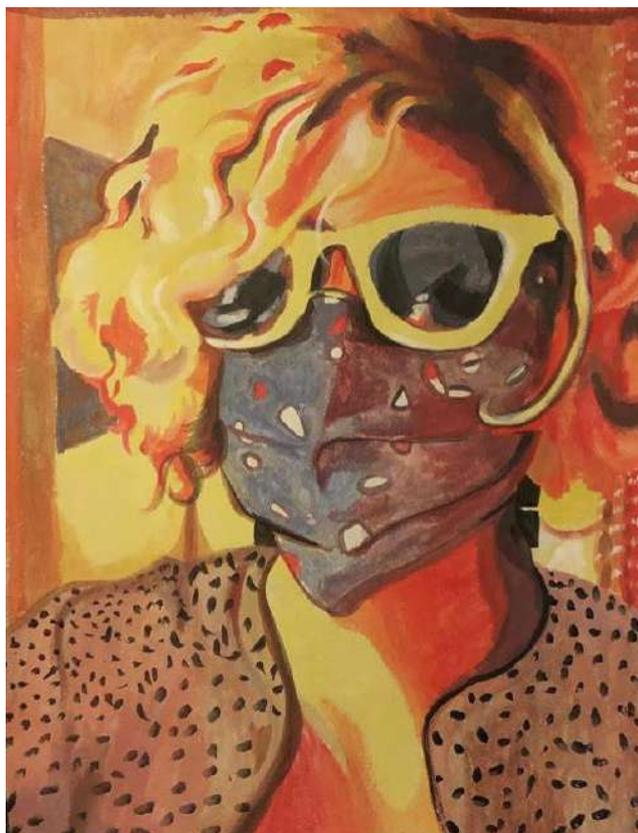


Figura 54. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020.
Fonte: acervo pessoal



Figura 55. Série em acrílica, Emanuela Boccia, 2020. Fonte: acervo pessoal



Figura 56. Série Acrílica. Emanuela Boccia, 2020.
Fonte: Acervo pessoal

5. O AVESSE DAS MÍDIAS SOCIAIS

O avesso é um adjetivo que significa o contrário, ou seja é uma palavra que também significa, no bordado, mostrar o caminho, o íntimo, de como aquele trabalho foi feito. O íntimo, o verso, as entranhas do trabalho, que me remetem visualmente às vísceras com todas aquelas linhas emaranhadas. Fiz um trocadilho com o avesso das mídias sociais, por ser uma pesquisa que, de certa forma, é o contrário do que é uma mídia social. Se o avesso do bordado é a parte que normalmente se esconde, servindo também para o da pintura, não seria diferente com o das redes sociais.

Este capítulo é constituído majoritariamente por imagens e por alguns parágrafos a respeito de como, a partir dos capítulos anteriores, passei a criar um trabalho em tapeçaria e bordado. A princípio, o bordado foi um jeito de atingir o tão desejado por mim: ponto-pixel, termo que utilizo de maneira literal e que, ao mesmo tempo, faz uma conexão direta do ponto do bordado ao pixel da imagem. Eu estava ciente de que alguns pontos, como o ponto cruz e o ponto de tapeceiro, tinham uma relação visual muito parecida com a da imagem em baixa resolução. A imagem em baixa resolução já não condiz com a realidade dos atuais dispositivos de câmera, mas segue sendo uma das representações mais fiéis aos primórdios da fotografia digital no imaginário popular.

Faço aqui uma rápida explicação do ponto cruz, de tapeceiro e ponto russo. O ponto cruz é um ponto de bordado em que pequenos x coloridos, ou preto e branco, constroem uma imagem a partir desses x, já que a distância forma blocos de cor. Por outro lado, o ponto de tapeceiro é um ponto oblíquo que pode ou não formar algo parecido com um x como o ponto cruz. Um dos pontos de tapeceiro mais conhecidos é o responsável pela construção dos tapetes portugueses arraiolos. Por último, falo sobre o ponto russo, um ponto criado a partir de uma agulha específica que, ao ultrapassar o tecido, mantém a linha do outro lado, fazendo uma bola de cor após o percurso em C.

Partindo então desse incentivo estético muito semelhante ao pixel, foi que escolhi alternar com os tapetes e bordados à pintura. Primeiro, por este motivo visual entre a imagem de baixa resolução e os pontos do bordado; segundo por ser uma materialidade em que existe uma relação familiar muito forte. As pessoas bordam para

dar de presente a parentes, amigos, em batismo, etc. bordam o nome, uma cena religiosa ou algo decorativo. O bordado e o tapete têm essa relação muito direta com o afetivo e o doméstico. Por último, escolhi uma técnica que tivesse metade de mim, mas metade de acaso e surpresa, afinal *Eu Não Sei Bordar* (2020) (figura 57), meu primeiro trabalho em bordado que me deixou satisfeita. Parece que a partir do momento em que bordei no bastidor a frase abaixo, a vontade cresceu.



Figura 57. *Eu Não Sei Bordar*, Emanuela Boccia, 2020. Fonte: acervo pessoal.

5.1. PONTO-PIXEL

O bordado é uma técnica que sempre me atraiu pela delicadeza das linhas e a quantidade de pontos diferentes que se pode criar do zero. Além dos bordados, as tapeçarias (principalmente as em tear), crochês e tricôs – as artes têxteis em geral – sempre pareceram algo muito distante da possibilidade de criação para pessoas de traço meio grosso e mão pesada. Quando criança fiz alguns experimentos em ponto

cruz, muitos anos depois em crochê, mas sinceramente não tinha a menor paciência com o processo, muito menos com o resultado, que não se concluía. O resultado era sempre muito torto, bagunçado em relação ao que eu tinha em mente ou quando comparava o que me inspirava com o resultado final. Alguns anos depois, este é exatamente um dos motivos pelo qual utilizo-me dessa materialidade: aceitei os traços do jeito que eles se impunham.

A imagem digital é composta de milhares de pixels, quanto mais pixels, maior a resolução da imagem e mais definida ela fica. Quanto menos pixels, menor a resolução e menor a definição dela. Deixando claro isso, o bordado, quando pensado em ponto-cruz, ponto de tapeceiro ou ponto russo também é definido por quadradinhos/bolinhas de cor (como o pixel) que quanto mais cores e maior a quantidade de quadradinhos (consequentemente maior vai ser o resultado do trabalho) melhor vai ser a definição da imagem a ser bordada.

Com o trabalho *Museum* (2019) (figura 58) o artista William Betts faz pinturas em stencil a partir de imagens de baixa resolução tiradas de fotografias. Inicialmente, Betts utilizava imagens pixeladas para desenvolver o trabalho e posteriormente desenvolveu um *Software* próprio para diminuir e alterar a quantidade de pixels das imagens dentro da necessidade do artista. O resultado do trabalho de Betts lembra muito os gráficos (figura 59) feitos previamente para construir um desenho em ponto cruz. Ambos os trabalhos tem uma semelhança por tratar exatamente desse ponto-pixel, ambos resultados visuais desconstróem uma imagem deixando-a mais indefinida. Porém, no caso de Betts, ele desconstrói uma imagem a ponto de sobrar apenas alguns pixels suficientes para ainda se ter uma imagem “definida” e no caso do bordado, primeiro reduz a quantidade de pixel da imagem para depois reconstruí-la como ponto.

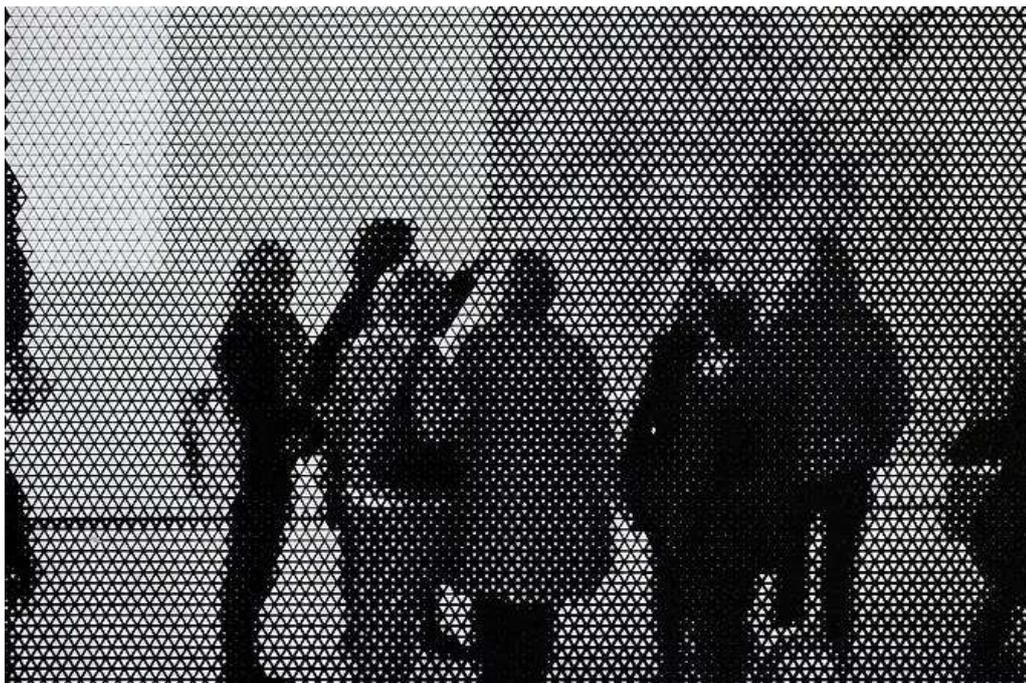


Figura 58. Museum, William Betts, 2019. Fonte: <https://www.williambetts.com/stencil-paintings?lightbox=datatem-jubfj6u11>

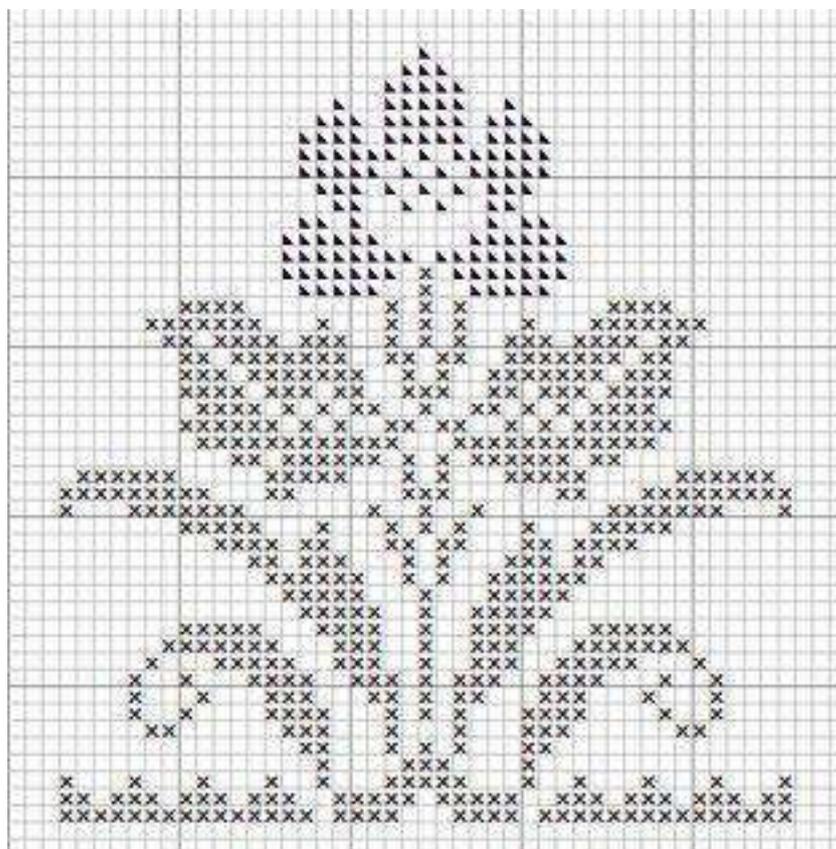


Figura 59. Gráfico flor ponto-cruz. Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/518336238343764958/>

Manipular a imagem em gráfico para depois passar para o tecido (seja etamine ou talagarça) não faz parte ainda do meu processo. A possibilidade é, assim como a pintura, deixar que o desenho seja criado enquanto age. A ação da linha no tecido vai sendo criada com o olhar e passada para o dedo como ponto definitivo. O resultado final dos bordados é também o seu próprio rascunho.

É a partir desse ponto-pixel que o interesse pelo bordado desperta, nessa desconstrução e reconstrução da imagem. O primeiro trabalho feito a partir da técnica de ponto russo é o trabalho *Gabriel* (Figura 60), em que de maneira aleatória/algorítmica, escolho uma foto ao acaso no *Instagram* como base para o bordado. Foi a partir dessas primeiras experiências com a tapeçaria que desenvolvi o desejo em representar não mais uma pessoa, mas sim o próprio movimento das redes. Entendo que foi a partir da feitura dessa produção de bordados que comecei a me interessar por essa possibilidade.



Figura 60. Gabriel, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal

O segundo trabalho, *sem título* (figura 61), é pensado com esse ponto de tapeceiro, que remete à ideia de *pixelização* da imagem.



Figura 61. Sem título, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal

5.2. #HASHSTAG

Comecei, então, a desenvolver um trabalho a partir desses pontos associados a *hashtags* utilizadas no *Instagram*. A *hashtag* é o símbolo do jogo da velha (#), que ao ser usada nas redes, é possível ser direcionado para publicações que tenham palavras ligadas ao que foi escrito. Ou seja, podem ser escolhidas palavras genéricas como uma marcação que, associada ao símbolo, criam links para uma nova página,

em que é possível ver todas as fotos marcadas. Por exemplo, muitas pessoas utilizam as *hashtags* como meio de facilitar o acesso de imagens a um determinado tema, ponto turístico, eventos etc.

Decidi criar a partir das 10 *hashtags* mais utilizadas do *Instagram* em 2021 - #love (figura 62), #instagood (figura 63), #photooftheday, #fashion, #beautiful, #happy, #like4like, #picoftheday, #tbt e #art. Contudo, a ordem e as palavras que foram utilizadas, sofrem alterações de um site para outro. Trata-se de uma série de 10 trabalhos, ainda em andamento, onde me aproprio das imagens *mais relevantes* que aparecem como *conteúdo mais relevante* pela ação algorítmica. A partir disso, eu seleciono as imagens e, após elas passarem por um tratamento de cor, eu as teço como uma lembrança de família. O procedimento é feito como um ato afetivo, mas o recorte de imagens aleatórias não tem qualquer relação comigo ou entre elas. Ao mesmo tempo, as representações são relacionadas ao algoritmo e não a mim.



Figura 62. #love, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 63. #instagood, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal

Partindo desses trabalhos, a partir das *hashtags* mais utilizadas pela rede, passei a buscar outras que despertassem o meu interesse, seja pela curiosidade em saber quais tipos de fotos são compartilhadas, seja pela curiosidade a respeito do próprio nome da *hashtag*. Este é o caso do bordado em tela intitulado #louvre (figura 64) e os bordados intitulados #lifestyle (figura 65), #cute (figura 66) e #summervibe (figura 67), que surge da minha observação de diversas fotos semelhantes em frente ao Louvre. Selecionei a de maior *relevância* naquele momento.



Figura 64. #louvre, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 65. #lifestyle, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 66. . #cute, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 67. #summervibe, 2021. Fonte: acervo pessoal

Entre os trabalhos em bordado, passei a estudar também a tapeçaria em tear. Após alguns meses de curso, com a professora Tiyoko Tomikawa e alguns desafios para montar um tear caseiro (não o tear em pente liço), fiz o meu pequeno (50 x 60cm) tear em pregos. Este tear é composto de um chassi em madeira e vários pregos com espaçamento de um centímetro para prender os barbantes, ou seja, as urdiduras, para passar os fios de lã construindo a trama do tapete. Um dos primeiros trabalhos que fiz em tear de prego foi o #face (figura 68), seguido pelo trabalho Cama de gato (Figura 69) e, por último, o tear sonoro (figura 70).



Figura 68. #face, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal



Figura 69. Cama de gato, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal

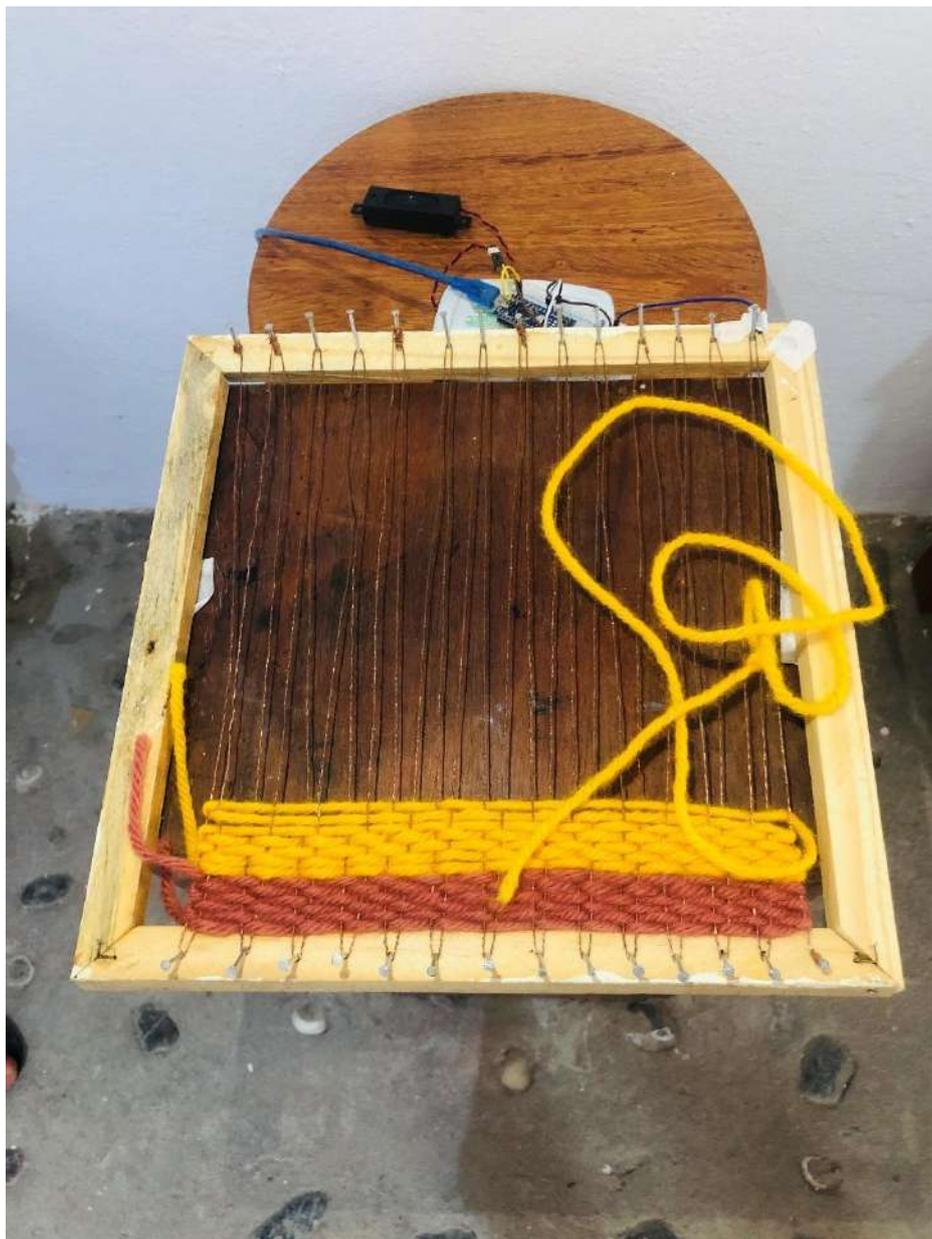


Figura 70. Tear Sonoro, Emanuela Boccia, 2021. Fonte: acervo pessoal

6. ARREMATE: LINHAS ABERTAS

Arrematar é um termo utilizado na finalização da costura, bordados e tapeçaria. Trata-se do momento em que a linha que termina de ser usada é cortada e, em alguns casos, passa por detrás dos pontos formando o avesso da costura. O arremate pode ser associado a conclusão do bordado, mas também acontece após a finalização de cada parte de um todo, por exemplo: se eu fizer uma tapeçaria em três cores (azul, vermelha e amarela), após concluir a linha azul, irei arrematar esse ponto para dar seguimento às outras partes e cores da peça. Então, sim, o arremate é uma conclusão, mas não é necessariamente a conclusão definitiva.

No quesito tapeçaria, que ainda está recente para minha pesquisa, não posso deixar de pensar nas referências como: Jacques Douchez, Norberto Nicola e Genaro de Carvalho. Principalmente pelo fato desses três artistas serem oriundos da pintura, a maneira que eles lidam com as cores, formas e temas na tapeçaria se assemelha à construção de uma pintura. Essa migração entre as técnicas faz com que os blocos de cor das peças pareçam uma forma de pintar com linhas.

O arremate dessa dissertação é de um momento da minha produção como artista, mas também é uma linha que deixo aberta para o desenvolvimento de projetos futuros. As tapeçarias surgem como o fechamento dessa pesquisa, mas como abertura para outros processos. As redes, cabos e algoritmos continuam se metamorfoseando com uma velocidade exponencial e parte desta pesquisa reflete o momento e o uso da mesma. Por conta dessa mudança constante, não é possível prever o próximo passo das mídias sociais e dos seres humanos com a tecnologia digital, nem a consequência que essas mudanças terão para a arte. Mas é de suma importância a discussão e reflexão a respeito das relações com as novas mídias, sendo este um campo fértil dentro da arte contemporânea.

Ao trazer pontos como a modificação da fotografia a partir da criação dos *smartphones*, da mudança das relações a partir das redes sociais, da combinação de narrativas e da mudança da sensibilidade do olhar e a interação do ser humano com a tecnologia digital, questiono: como estas alterações afetam a maneira de se relacionar com a imagem contemporânea?

Quem conta a nossa história agora?

7. REFERÊNCIAS

7.1. BIBLIOGRAFIA

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: nota sobre a fotografia. 9. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias do virtual e da imagem. 3. ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

BEIGUELMAN, Giselle. **Arte pós-virtual**: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza. In: *Cyber-arte-cultura : a trama das redes*[S.l: s.n.], 2013.

BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (org.). **Futuros Possíveis**: arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

BENJAMIN, Walter; **Obras Escolhidas**: Magia e Técnica Arte e Política. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987

BEY, Hakim. **TAZ**: Zona Autônoma Temporária. Coletivo Sabotagem: Contra-Cultura. 1991. Disponível em: https://copyfight.noblogs.org/gallery/5220/TAZ_-_Hakim_Bey.pdf Acesso em: 18/10/21

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: com a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. São Paulo: Globo, 2012.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de gutemberg à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CATUNDA, Leda. **Tempo Circular**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

CECHINEL, Cristian; FERRARI, Fabrício. **Introdução a algoritmos e programação**. Bagé: 2008

CRARY, Jonathan. **24/7**: capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem Movimento**: cinema 1. Lisboa: Editions Minuit, 2004.

DELEUZE, Gilles. **O Ato de Criação**. Palestra 1987. Edição Brasileira: Folha de São Paulo, junho, 1999.

DICK, Philip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?** São Paulo: Aleph, 2019.

HAN, Byung-Chul. **No Enxame**: perspectivas do digital. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2021.

MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image**. California: Creative Commons Attribution-Noncommercial-Sharealike license, 2015. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>. Acesso em: 22 out. 2021.

RUBENSTEIN, Daniel; SLUIS, Katrina. **A Life More Photographic**: Mapping the networked image. Photographies, 1:1, Londres, p. 9-28, março, 2008. Disponível em: https://www.academia.edu/181997/A_life_more_photographic Acesso em: 20/10/21

SARAMAGO, José. **Objectos Quase**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

WENDT, Brooke. **The Allure of Selfie**: Instagram and the new self-portrait. Network Notebook, Amsterdam, 8, p. 5-48, outubro, 2014. Disponível em: https://networkcultures.org/wp-content/uploads/2014/10/The_Allure_of_Selfie_ios.pdf Acesso em: 10/09/21.

7.2. FILMOGRAFIA

BLADE Runner: O Caçador de Androides. Direção de **Ridley Scott**. Burbank: Warner Bros, 1982. 1 DVD (117min).

METROPOLIS. Direção de **Fritz Lang**. Berlim: Universum Film Aktien Gesellschaft, 1927. 1 DVD (153min).

THE Matrix. Direção de **Lily e Lana Wachowski**. Burbank: Warner Bros, 1999. 1 DVD (136min).

7.3. SITES

BETTS, William. **Stencilled CCTV**. 2004-2020. Disponível em: <https://www.williambetts.com/stencil-paintings?lightbox=dataltm-jubfj6u11> Acesso em: 20/11/2021

BRESSANE, Ronaldo. **Falso é verdadeiro**. São Paulo: 05 de outubro de 2017. Disponível em: <https://ronaldobressane.com/2017/10/05/falso-e-verdadeiro/> Acesso em: 20/10/2021.

BURIL, Bárbara. Um Nordeste para além de registros identitários. 03 de julho de 2019. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/223/um-nordeste-para-alem-de-registros-identitarios> Acesso em: 20/10/2021

CATUNDA, Leda. **Exposições, 2016**. Disponível em: http://www.ledacatunda.com.br/portu/comercio.asp?flg_Lingua=1&cod_Artista=93&cod_Serie=36 Acesso em: 20/10/2021

CHIRIGATI, Seabra Fernando. **Computação em Nuvem**. Rio de Janeiro: 09 de novembro de 2019. Disponível em: https://www.gta.ufri.br/ensino/eel879/trabalhos_vf_2009_2/seabra/introducao.html Acesso em: 10/10/2021

CHRYSPOULOS, Philip. September 6, 1955: The Violent Istanbul Pogrom Against Greeks. **Greek Reporter**. Grécia: 06 de setembro de 2021. Disponível em: <https://greekreporter.com/2021/09/06/september-6-1955-the-violent-istanbul-pogrom-against-greeks/> Acesso em: 20/10/2021.

DESCICLOPÉDIA. **Primeira Guerra Memeal**. 2016. Disponível em: https://desciclopedia.org/wiki/Primeira_Guerra_Memeal Acesso em: 06/10/2020

DUARTE, Fernando. **Brasil é “vice” em tempo gasto em redes ranking dominado por ‘emergentes’**. 06 de setembro de 2019. Disponível em:

<https://f5.folha.uol.com.br/nerdices/2019/09/brasil-e-2o-em-ranking-de-paises-que-passam-mais-tempo-em-redes-sociais.shtml> Acesso em: 12/08/2021

ENGADGET. The Camera Guide: **Narrative shuts down its lifelogging câmera business.**

EPOCA negócios. Époça: **FoMO o medo de ficar de fora e expressão que o mercado de eventos mais gosta**, 2017. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Publicidade/Rock-in-Rio/noticia/2017/08/fomo-o-medo-de-ficar-de-fora-e-expressao-que-o-mercado-de-eventos-mais-gosta.html>

Acesso em: 20/10/2020

ENTREVISTA com Doris Salcedo. **Museum of Contemporary Art Chicago**. Chicago: 2015. Disponível em: <https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/untitled-istanbul/> Acesso em: 18;10;2021.

GAGOSIAN. **Richard Prince**: New Portraits. Nova York: 2014. Disponível em: <https://gagosian.com/exhibitions/2014/richard-prince-new-portraits/> Acesso em: 10/11/2021

HIRSCHHORN, Thomas. **Too Too - Much Much**. Bélgica: Dezembro de 2008. Disponível em: <http://www.thomashirschhorn.com/too-too-much-much-francais/> Acesso em: 20/10/2021.

HUBBER, Laura. **The Living Room War**: A Conversation with Artist Martha Rosler. 16 de fevereiro de 2017. Disponível em: <https://blogs.getty.edu/iris/the-living-room-war-a-conversation-with-artist-martha-rosler/> Acesso em: 20/10/2021

ISTOÉ. Istoé dinheiro: **Número de usuários de internet no mundo chega aos 4,66 bilhões**. 03 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/numero-de-usuarios-de-internet-no-mundo-chega-aos-466-bilhoes/> Acesso em: 20/10/2021.

META. **O que são recomendações no Instagram?**. 2021. Disponível em: https://help.instagram.com/313829416281232/?helpref=uf_share Acesso em: 18/08/2021

META. **Termos de Uso.** 2021. Disponível em: https://web.facebook.com/help/instagram/581066165581870?_rdc=1&_rdr Acesso em: 23/10/21

MILWARD, Julia. **Types of Women you Should Date**, 2010. Disponível em: <https://www.juliamilward.com/Types-of-women-you-should-date> Acesso em: 23/10/2021

NARRATIVE clip. Narrative clip 2: The World's Most Wearable Camera, 2014. Disponível em: <http://getnarrative.com/?sid=8528cf41ddf4bf601c5fdf895584c5c6> Acesso em: 24/10/2021

PACKER, Randall. **Painting with data: A Conversation with Lev Manovich.** 31 de outubro de 2014. Disponível em: <https://hyperallergic.com/159820/painting-with-data-a-conversation-with-lev-manovich/> Acesso em: 20/10/2021

RAUSCHENBERG, Foundation. **Signs.** 2021. Disponível em: <https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/signs> Acesso em: 10/10/2021

RICHTER, Felix. **Smartphones Cause Photography Boom.** 31 de agosto de 2017. Disponível em: <https://www.statista.com/chart/10913/number-of-photos-taken-worldwide/> Acesso em: 20/10/2021

ROSSI, Marina. Saquinho de lixo, os reis da “memecracia” que chegam ao museu. **El País.** São Paulo: 20 de maio de 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/17/cultura/1558109281_822792.html Acesso em: 20/10/2020

SIGNIFICADOS. **Significado de Troll.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/troll/> Acesso em: 06/10/2020

SOUPIN, Elisa. **‘Museum of Me’, no CCBB-RJ, propõe exposição personalizada com trajetória do público em rede social.** 05 de maio de 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/05/museum-of-me-no-ccbb-propoe-exposicao-personalizada-com-trajetoria-do-publico-em-rede-social.ghtml> Acesso em: 20/10/2020

TECHTUDO. Eletrônicos: **Lembra da Tekpix, ‘a câmera mais vendida do Brasil’? Veja curiosidades.** 2018. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/05/lembra-da-tekpix-a-camera-mais-vendida-do-brasil-veja-curiosidades.ghtml> Acesso em: 20/10/2021

TIK Tok. **Sobre o Tik Tok,** 2021. Disponível em:
https://www.tiktok.com/about?lang=pt_BR Acesso em: 23/10/2021