



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Instituto de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Mestrado

Daniel Malva

A série Efemérides:

da Fotografia a uma Subversão na Arte Contemporânea

SÃO PAULO

2019

Daniel Malva

A série Efemérides:

da Fotografia a uma Subversão na Arte Contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da UNESP - Universidade Estadual Paulista – como exigência parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais na área de concentração: Processos e Procedimentos Artísticos.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Luiz Fogliano

SÃO PAULO

2019

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp

R484s Ribeiro, Daniel Malva,

A série Efemérides: da fotografia a uma subversão na arte contemporânea / Daniel Malva Ribeiro. - São Paulo, 2019.

123 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Luiz Fogliano

Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes

1. Fotografia. 2. Arte moderna – Séc. XXI. 3. Arte e tecnologia. 4. Arte narrativa. 5. Instalações (Arte). I. Fogliano, Fernando Luiz. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 770

Daniel Malva

A série Efemérides:

da Fotografia a uma Subversão na Arte Contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da UNESP - Universidade Estadual Paulista – como exigência parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais na área de concentração: Processos e Procedimentos Artísticos.

Comissão Examinadora

Prof. Dr. Fernando Luiz Fogliano

SENAC/SP

Orientador

Profª. Drª. Agda Regina de Carvalho

Anhembi Morumbi

Prof. Dr. Milton Sogabe

UNESP – Instituto de Artes

SÃO PAULO

30 de Agosto de 2019

Esse trabalho é dedicado à minha família e amigos.
E também a todos os rebeldes.

AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa não seria possível sem a ajuda de pessoas importantes:

Agradeço à minha amada esposa Fabiana e minha filha Luiza pelo apoio, amor e paciência.

Aos meus pais, Luiz e Marina e irmãos Cassiana e Gustavo que sempre me apoiaram.

Ao amigo e professor Fernando Fogliano, por acreditar em mim em minhas empreitadas experimentais desde 2004.

Meus companheiros de luta Renato De Cara e Erico Marmioli, que me acompanham em minhas loucuras e excentricidades.

Ao amigo Sergio Venancio, que sem sua paciência e conhecimento boa parte desse trabalho não seria possível.

Aos amados Jefferson Barcellos, Leandro Melo, Paulo Rossi, Sérgio Ferreira e Wladimir Fontes.

Em memória de João Fávero, sem ele eu não saberia sobre luz.

Aos professores Milton Sogabe, Rosangella Leote e Silvia Laurentiz, por compartilhar conhecimento sobre as questões mais estruturais da pesquisa e me acolherem em seus grupos de pesquisa.

Aos carinhosos e talentosos: Agda Carvalho, Edilson Ferri e Clayton Policarpo.

Aos integrantes do coletivo **COM.6**, onde aprendi a compartilhar e receber.

Aos integrantes dos grupos **cAt**, **GIIP** e **Realidades**, em especial: Bruna Mayer, Carolina Peres, Cleber Gazana, Daniel Seda, Hosana Celeste, Judivan Lopes, Karin Schmitt, Lali Krotoszynski, Lucas Gervilla, Lucas Gorzynski, Marcus Bastos, Melina Furquim, Miguel Alonso, Nicolau Centola, Nigel Anderson e Rodrigo Dorta.

Aos meus amados amigos com os quais aprendi muito: Alexandra Kobayashi, Alexandre Kuma, Aline Lata, Ana Claudia V. Rodrigues, Ana Vasques, Andre Spinola, Antonio Saggese, Ariel Spadari, Bianca Reis Verderosi, Carla Romero, Chico Rivers, Daniel Ducci, Daniel Ozana, Daniel Rossi, Danielle Noronha, Danilo Antunes, Eder Chiodetto, Edison Angeloni, Elizabeth Lee, Érico Toscano, Erika

Palomino, Eustaquio Neves, Felipe Bertarelli, Felipe Fogaça, Giselle Beiguelman, Guilherme Maranhão, Heloísa Bortz, Helouise Costa, Henrique Siqueira, Joao Pregnotato, José Fujocka, Julia Moraes, Julio Dojcsar, Kenji Ota, Livia Aquino, Luanna Jimenes, Luciano Ogura, Lucrécia Couso, Marcelo Azevedo, Marcelo Calil, Marcelo Parducci, Marcio Tavora, Marcos Marini, Maria Helena S. Neuwald, Mario Cabral, Marina Klafke Rossi, Mauricio Parra, Monica Caldiron, Patrícia Favalle, Patrícia Yamamoto, Paula Miranda, Pedro Ivo Trasferetti, Rafael Kenji, Sergio Kal, Tatiana Pontes, Ulysses de Paula, Verena Smit e muitos outros que moram no meu coração.

Aos meus novos amigos Anna Dora Wallace-Thompson, Bethany Judith, Gareth J Clayton, Marina Caverzan, Luiz Falcão, Paulo Carretta, Paulo Gallina, Richard Hoey, Thiago Gil, Yasmin Klein Mori e Yessica Klein.

Aos amigos e professores de mecatrônica e fotografia, em especial Carlos Aurelio Gonzalez Cardozo, Douglas Aioldi, Enzo Marcon Takara, Isa Seppi, Jorge Giles Ferrer, João Kulcsar e Paula Palhares.

A equipe da **UNIFESP** em especial Nilton, Luis e Ricardo.

Ao **IA UNESP** por ter acolhido a pesquisa e a mim.

Aos companheiros de trabalho da **Fundação Bienal**.

Padrões estão no coração da Ciência e da Arte: louvado seja aquele que descobre ou cria uma subjacente unidade ou verdade no mundo que nos cerca. Os seres humanos são excepcionais na detecção de padrões, mesmo quando esses padrões estão imbricados num campo de aleatoriedade e desordem (KELSO, 1997, p.3).

RESUMO

Essa dissertação de mestrado refere-se a uma pesquisa que se enquadra na hibridização de conceitos e práticas que envolvem processos de arte e tecnologia, os que tangem o uso de *softwares*, nos quais se situa a produção de imagem e as questões da contemporaneidade. Tais questões são levantadas por meio de abordagens sobre os procedimentos tecnológicos e suas múltiplas possibilidades expressivas. A pesquisa teve por objetivo produzir uma série artística em forma de instalação de arte intitulada *Efemérides, com base em uma narrativa ficcional*, e apresentar o seu percurso, prático e teórico. Percurso este que tem início em um conjunto de fotografias de uma coleção incompleta de crânios humanos do acervo do Departamento de Anatomia da UNIFESP. Para tanto, a pesquisa recorre a autores, filósofos e artistas para situar esta produção no cenário artístico contemporâneo.

Palavras-chave: Narrativa ficcional, Arte Contemporânea, Softwares e Fotografia

ABSTRACT

This MA dissertation refers to research which fits in the hybridization of concepts and practices involving art and technology processes, in which the production of image and contemporary issues are situated. Equally, questions are raised through approaches to technological procedures and their multiple expressive possibilities. The research aimed to produce an art series in the form of the art installation entitled *Ephemerides* and to present its practical and theoretical course. This path has begun with a set of photographs from an incomplete collection of human skulls from the UNIFESP Anatomy Department collection. To this end, the research resorts authors, philosophers, and artists to situate this production in the contemporary art scene.

Keywords: Fictional Narrative, Contemporary Art, Software and Photography

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Balearica pavonina 110x73cm – Museu de História Natural – 2009.....	32
Figura 2: Panthera leo: cranium 56x43cm – Museu de História Natural – 2009.....	33
Figura 3: Exaerete frontalis 14x14cm ou 80x80cm – Museu de História Natural – 2009.....	34
Figura 4: Balaenoptera bonaerensis: cor 80x80cm – Museu de História Natural - 2009.....	35
Figura 5: Cōnstēllātiō – Desambiguação – 2014.....	37
Figura 6: Lūcīdē – Desambiguação – 2014.....	38
Figura 7: Esquema de enquadramento para série Desambiguação.....	39
Figura 8: Esquema de enquadramento para a série Museu de História Natural.....	39
Figura 9: Nicholas Wilder Studying Picasso – Composição com Polaroids – 48 1/2 x 26 1/2" -- David Hockney – Los Angeles 24 de Março de 1982.....	42
Figura 10: Fontes, 6.000 réguas, 1.000 relógios, e 500.000 números de vinyl – Cildo Meireles – 1992.....	45
Figura 11: Fonte – Marcel Duchamp – 1917/1964.....	54
Figura 12: Não intitulado [banheira] – Joseph Beuys – 1960.....	54
Figura 13: Flower-Shell – Max Ernst – 1927 – óleo sobre tela – 19 x 24 cm.....	58
Figura 14: Ti-City Drive-In – Hiroshi Sugimoto – 1993.....	59
Figura 15: Retrato gerado por Inteligencia Artificial do coletivo Obvious – 2018.....	65
Figura 16: Painel para escolha de estilo no Deep Dream Generator.....	67
Figura 17: Painel para escolha de resolução e controle de efeitos no Deep Dream Generator... ..	67
Figura 18: Painel com o regulamento de uso do Deep Dream Generator.....	68
Figura 19: Imagem do primeiro resultado com as imagens de crânios no Deep Dream Generator - 2017.....	69
Figura 20: Desenho feito pelo visitante.....	71
Figura 21: Retrato do visitante com a aplicação do Deep Style usando o desenho ao lado.....	71
Figura 22: Retrato com a aplicação do retrato da figura 23.....	72
Figura 23: Retrato com a aplicação do retrato da figura 22.....	72
Figura 24: Sequência 40 de autorretratos alterados pelo Deep Style.....	73

Figura 25: Imagens usadas no Deep Style e seu resultado.....	74
Figura 26: Anna – Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim - 2017.....	75
Figura 27: Resultado de sobreposição de retratos desenhados pelo Extentio.....	77
Figura 28: Retrato 628_952_d14, 2018. Imagem digital, dimensões não definidas (VENANCIO JÚNIOR, 2019, p. 19).....	78
Figura 29: Imagem gerada por Extentio – Aglomerado 9 Ciclo 1 Movimento 24 Período 3 – 2018	80
Figura 30: Imagem de nebulosa.....	81
Figura 31: Imagem de tecidos de tabaco por microscopia eletrônica.....	81
Figura 32: Desenho de pólen a lápis.....	81
Figura 33: Imagem gerada por Extentio – Aglomerado 9 Ciclo 1 Movimento 24 Período 3 – 2018	82
Figura 34: Sequência numérica.....	84
Figura 35: Tabela de distribuição dos números dos crânios para o jogo de sequências.....	85
Figura 36: Tabela que faz parte do jogo para sobrepor tabela acima (Figura 35).....	86
Figura 37: Exemplo de uso da fonte True Type dos números criados.....	86
Figura 38: Croqui da distribuição das obras na instalação Efemérides.....	88
Figura 39: Mapa bidimensional do universo de Efemérides.....	90
Figura 40: Representação do momento de início do fluxo de informações em Hairo.....	91
Figura 41: Representação bidimensional com os cortes XY com as posições dos aglomerados 9 e 340.....	92
Figura 42: Representação bidimensional com os cortes XZ com as posições dos aglomerados 9 e 340.....	93
Figura 43: Mapa para distribuição dos os objetos que representam os 37 aglomerados e apontam para Hairo.....	94
Figura 44: 24 posições da escala musical onde os aglomerados se movimentam.....	95
Figura 45: Interpretação esquemática de Cqalök para o fluxo de informação.....	96
Figura 46: Representação do fluxo de informação interpretado pela IA criada por Cqalök.....	97
Figura 47: Tiras de tecido com as informações de cada uma das 118 posições dos aglomerados	98
Figura 48: Linguagem de sinais.....	98
Figura 49: ACulpa – OJardim – 2014.....	105

Figura 50: Trecho do riff em partitura e tablatura da música Gates of Babylon.....	111
Figura 51: Cartaz da exposição Efemérides.....	121
Figura 52: Tabela “O Registro”.....	122
Figura 53: Detalhe do “O Registro”	123

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....	17
2 – TRABALHOS ANTERIORES E APRESENTAÇÃO DA SÉRIE EFEMÉRIDES.....	20
2.1 – CONCEPÇÃO DA SÉRIE EFEMÉRIDES.....	39
2.2 – MATERIALIDADE EM EFEMÉRIDES.....	43
3 – OS CENÁRIOS.....	46
3.1 – CENÁRIO HISTÓRICO ANTERIOR A MINHA ENTRADA NO CAMPO DA ARTE.....	46
3.2 – RAÍZES CONCEITUAIS DO MEU TRABALHO.....	54
3.3 – PÓS-DIGITAL E A ESTRUTURA ATUAL DA MINHA PRODUÇÃO.....	58
4 – PERCURSOS E PROCESSOS.....	62
4.1 – PRIMEIROS TESTES COM DEEP DREAM GOOGLE.....	63
4.2 – DEEP DREAM GENERATOR – DEEP STYLE.....	65
4.3 – A SÉRIE QUEM SOU EU SE NÃO VOCÊ EM MIM.....	69
4.4 – SALA DOS MILAGRES.....	75
4.5 – O SOFTWARE <i>EXTENTIO</i>	77
4.5.1 – DADOS DO O <i>REGISTRO</i> E <i>EXTENTIO</i>	78
4.6 – NUMÉRICO E GRAMÁTICO.....	83
5 – ESPECIFICAÇÕES DA INSTALAÇÃO DA SÉRIES EFEMÉRIDES.....	87
5.1 – A INSTALAÇÃO EFEMÉRIDES.....	88
5.2 – CRIAÇÃO.....	89
6 – DAS NARRATIVAS.....	99

6.1 – CENÁRIOS NARRATIVOS DA SÉRIE EFEMÉRIDES.....	106
6.1.1 – O <i>REGISTRO</i> : O CORPO E O TEMPO.....	110
7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	114
8 – BIBLIOGRAFIA.....	116
9 – ANEXO.....	121

1 – INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se enquadra nas discussões do Programa de Pós-Graduação em Artes da UNESP - Universidade Estadual Paulista – na área de concentração: Processos e Procedimentos Artísticos.

O texto contém o percurso da pesquisa que parte dos processos digitais da fotografia e são conduzidos para outros quadrantes da arte contemporânea. Nesse trajeto resgata práticas, que já estavam presentes em outras séries produzidas ao longo de meu percurso artístico. A intenção desta pesquisa inclui estabelecer um cenário para sua produção no qual minha atividade artística pudesse ser contextualizada num panorama mais amplo dado pelo pensamento crítico e sistematizado da arte contemporânea em sua história recente. Com isso pude ter a possibilidade de acesso ao que pensamento filosófico e crítico sobre as transformações da contemporaneidade, lugar no qual meu trabalho habita.

A presente pesquisa, que culmina com a produção da série *Efemérides*, além das suas características híbridas e plurais, foi construída através da contínua exploração de tecnologias computacionais emergentes. Essa prática metodológica heurística, caracterizada pelas experimentações é inerentes aos processos tecnológicos inovadores, que trazem dificuldades para o trabalho artístico, por conta de não possuírem linhas definidas, sobre as quais não se tem completo conhecimento e/ou controle. Este ambiente de experimentação apresentou novas e múltiplas possibilidades, as quais fui assumindo e absorvendo, com o objetivo de concretizar minhas intenções narrativas. Agnus Valente (2015) percebeu, com muita sensibilidade, essa característica da produção artística contemporânea:

É importante salientar que não basta que a tecnologia possua um corpo de metodologias para hibridações se o artista não for igualmente híbrido para implementá-las, tornando-as de fato operantes e efetivas (Idem, p.27).

Busco um arranjo, em que os recursos tecnológicos e os componentes fantásticos componham minha poética. Prática alinhada ao pensamento de Júlio Plaza, quando infere sobre a teoria da formatividade (1993) de Luigi Payreson, ao escrever:

Os artistas querem entender como se processa o fazer, este é seu significado. Este querer-saber-do-fazer é ir ao encontro da metalinguagem própria do artista, ou seja, aquela que diz

respeito à Poética como processo formativo e operativo da obra de arte. De tal forma que, enquanto a obra se faz, se inventa o modo de fazer (PLAZA, 2003, p. 46).

Por consequência, não há uma linearidade no trabalho, cuja narrativa expressa se apresenta em várias manifestações artísticas contemporâneas, tornando algo complexo de ser colocado em um texto que segue algumas formalidades estruturais como uma dissertação de mestrado exige. Portanto optou-se por uma distribuição dos capítulos que atendesse à demanda de estruturar o texto próximo ao percurso da pesquisa.

No primeiro capítulo apresento trabalhos anteriores a série *Efemérides*, desta pesquisa, que contribuíram para sua concepção e execução. Apresento algumas das práticas que foram apropriadas neste trabalho. Apresento minha busca pela pluralidade, e como ela é uma constante em minha produção desde 2004, quando iniciei minhas atividades no universo da arte. Faço um retrospecto para mostrar os conceitos de hibridização e complexidade presentes no meu trabalho. Aponto as questões sobre o tempo e a morte que igualmente aparecem constantemente nos assuntos e na estética de minhas imagens. Elas podem aparecer em forma de temas narrativos, e/ou em tonalidades e texturas. Apresento os aspectos pessoais, que me acompanham desde criança, e como elas contribuem para a narrativa aqui proposta.

No segundo capítulo, olho para 2004, ano em que dou início à minha produção artística. Faço um levantamento histórico, com o objetivo de estabelecer algumas relações do meu percurso com os aspectos históricos e conceituais importantes para a pesquisa com intuito de contextualizar minha produção no universo crítico contemporâneo da arte. Como ponto de partida uso os eventos anteriores que antecederam o cenário da arte contemporânea, no início do século XXI. Relaciono algumas questões que estavam me chamando a atenção naquele momento. Percebo que estava disposto a entender o conjunto de práticas e acontecimentos daquele momento, ao que se referia à fotografia. Meu interesse estava nas convicções inauguradas no pós-modernismo que se apresentavam como uma nova maneira de se apropriar e dar novos significados ao passado, independente de sua origem ou época. Estava, principalmente, disposto a abdicar das principais metas humanistas em relação à verdade fotográfica.

Ao contrário do que é sugerido pela defesa humanista da fotografia, a capacidade que a câmera tem de transformar a realidade em algo belo decorre de sua relativa fraqueza como meio de comunicar a verdade. A razão por que o humanismo se tornou a ideologia dominante dos fotógrafos profissionais ambiciosos — retirando do caminho as justificações formalistas de sua busca de beleza — é que ele mascara as confusões sobre verdade e beleza subjacentes à atividade fotográfica (SONTAG, 2004, p.128).

No capítulo 3, apresento os procedimentos que envolveram a pesquisa e os relaciono com minhas práticas artísticas. Nesse capítulo busco os elementos que colocaram a série *Efemérides* no caminho para sua realização. Descrevo os procedimentos metodológicos heurísticos enfatizando aqueles que se referem às práticas de inovar e fazer descobertas. Também apresento algumas ferramentas que foram testadas e como elas prepararam o caminho para a definição dos elementos narrativos da série *Efemérides*.

No capítulo 4 apresento os resultados em forma de uma proposta para a instalação da série *Efemérides*. Ali estão as obras que contarão um pouco sobre o universo criado para essas imagens. Mostro o conceito central de *Efemérides*, que está fundamentado no conjunto de dados oriundos daquele produzido para as imagens da série *Multis*, produzida em 2015 a partir de uma coleção incompleta de crânios humanos do acervo do Departamento de Anatomia da UNIFESP. Nesse capítulo apresento um primeiro conjunto de obras que compõem a série *Efemérides*.

No capítulo 5 trago as discussões que foram realizadas ao longo da pesquisa, pontos centrais para esse trabalho para compor sua narrativa. Apresento as ideias que construíram o sistema temporal que dá origem aos desenhos descritos no capítulo 4. Comparo os aspectos da minha narrativa à produção em outros campos da arte como a música, a literatura fantástica, a ficção científica, o teatro, que influenciam decisivamente meu trabalho, e que influenciam a construção narrativa de *Efemérides*.

2 – TRABALHOS ANTERIORES E APRESENTAÇÃO DA SÉRIE EFEMÉRIDES

A pluralidade vem sendo uma busca constante em minha produção desde 2004 quando comecei. Olhando para trás percebo que conceitos como hibridização e complexidade estão presentes no meu trabalho desde seu início. Igualmente questões sobre o tempo e a morte aparecem constantemente nos assuntos e na estética das imagens, seja em forma dos temas narrativos, ou uso de tonalidades e texturas, para citar alguns. Eu refuto a ideia de fechar definições ou enquadramentos que possam reduzir minhas produções, mas vejo que as mesmas questões são recorrentes, deixando claro para mim que a narrativa é o ponto central em todas elas.

Não seria diferente para a série ***Efemérides*** (2017-19), resultado do trabalho de pesquisa desenvolvido dentro do Mestrado em Artes UNESP, parte da linha de pesquisa *Processos e Procedimentos Artísticos*.

Comumente divido as minhas imagens em conjuntos que classifico como séries. Muitas vezes as séries produzidas se encerram, tem suas narrativas terminadas, mas algumas vezes elas podem originar a outras séries, que surgem por exemplo de uma questão que venha surgir durante o processo de execução ou de uma estética descoberta, etc.

No caso de Efemérides, tem início na série fotográfica ***Multis*** (2015). Um conjunto de imagens de crânios humanos pertencentes a uma coleção do Departamento de Anatomia da Universidade Federal De São Paulo (UNIFESP). Essa coleção que teve seu início em 1930, recebia doações advindas de pacientes que faleciam nas instalações do hospital universitário.

Para essa série de imagens dos crânios eu planejei uma leitura da coleção como um conjunto de universos, onde cada um dos crânios poderia ser um universo autônomo e completo, com um grupo de características que os ligariam entre si, mas que ao mesmo tempo não teriam relação entre si, fazendo com que cada um desses crânios fossem únicos. Isso obviamente é uma verdade, pois somos únicos. Mas não podemos negar o conjunto de regras que nos fazem pertencer a uma espécie por

exemplo. Portanto esses crânios são manifestações de multiversos diferentes e iguais ao mesmo tempo. Esta série, foi finalizada, nela vejo que cumpri um passo em meu trabalho. Mas nela muitos questionamentos surgiram em minha pesquisa. Se há tantas possibilidades, se há tantos universos, o que essa sequência de imagens de crânios representa em minha produção? Pensando como um todo, vi que ela me mostrava uma gama muito maior em meu trabalho. O interessante que me vi refletindo sobre tudo o que tinha produzido até aquele momento. E principalmente vi meu trajeto desde o início, mesmo antes de dar buscar minha carreira artística. Ainda quando eu nem pensava em ser artista ou nem imaginava como seria minha vida. Então, olhando para trás vi um trajeto, uma vida inteira dedicada a narrativas. E quando me deparei com isso vi que minha investigação ia além de criar fotografias. Todo esse turbilhão de ideias e questões surgiram principalmente quando percebi que as imagens não existentes dos crânios desaparecidos da coleção da universidade eram mais importantes para mim do que as imagens que eu tinha. Prestando atenção nesses indícios, seria mais certo dizer, no que mexe com minhas entranhas, e vejo neles algo que é relevante no meu processo criativo. Essas questões mexeram comigo e essa ausência me fez levar essa pesquisa adiante e é nessa ausência das imagens dos crânios que está a narrativa da série Efemérides.

O texto que se segue, neste capítulo, é uma breve apresentação dos pontos cruciais de minha pesquisa artística partindo dos primeiros projetos com início na fotografia e mostrar os vínculos com o trabalho atual que possui uma natureza diferente. Mostrarei a importância do colecionismo e sequenciamento de imagens, os quais são os pontos que levaram esses elementos serem presentes na estrutura narrativa do meu trabalho e finalmente apresentar o projeto Multis, série de crânios citada acima, como início da série Efemérides.

A ideia é apresentar o trajeto percorrido por mim, partindo dos primeiros trabalhos fotográficos até a presente pesquisa, com outros sistemas tecnológicos de criação de imagens. Gostaria de dizer que, já no início de minhas produções, eu havia deixado de lado a objetividade fotográfica. Acredito que ela é uma falsa relação construída pelo senso comum, e com minhas imagens nunca tive o compromisso com a verdade e, tão pouco, uma relação com o Documento fotográfico. Isto tem

sido um dos aspectos em minhas séries, através delas firmo esse abandono adotado por mim, da Verdade e da Naturalidade, de conceber “algo natural” (FLORES, 2011, p. 31), pautado na objetividade em que a fotografia foi criada. Todavia, como observa Flores, [o distanciamento da objetividade] “não deve ser visto como um juízo de valor” em meu trabalho, pois não tenho o anseio de abrir mão ou de abraçar totalmente um formato, um modelo, um estilo ou um movimento único, por outro lado, eu tento apoiar minha produção no que autora pontua, em olhar de forma global as coisas que estão a minha volta:

A naturalidade da Visão Objetiva deve simplesmente ser considerada um modelo para a compreensão da base ideológica e das propostas de realidade da cultura ocidental, expressas pela Pintura até a invenção da Fotografia (FLORES, 2011, p. 31).

Isto posto, pretendo criar uma linha que tem início nos trabalhos que precedem a produção da série *Efemérides* (2018-19), o intuito é apresentar os conceitos e as conexões existentes entre o que eu vinha produzindo e o trabalho atual. Ao percorrer esse trajeto, espero construir uma base para jogar luz nos pontos que são importantes para esta produção artística, como ela pode ser classificada em termos particulares (como um trabalho autoral e suas buscas) e onde ela se enquadra na arte contemporânea.

O tom autobiográfico deste capítulo foi escolhido por se entender que as questões apresentadas são para conectar com os trabalhos que desenvolvi, incluindo a série *Efemérides* e as que porventura saíram como subproduto desta pesquisa (algo a ser visto nos apêndices), juntamente pontos externos inerentes ao nosso tempo. Minha intenção, de trazer esses trabalhos anteriores para discussão, construir uma rede de conexões entre os trabalhos executados, a série resultante dessa pesquisa (e suas questões artísticas particulares) e as questões da contemporaneidade. Entendo que essa é uma maneira possível de se traçar uma linha compreensível para essa pesquisa, já que esta produção artística possui muitas características não lineares dificultando uma reflexão mais aprofundada. Percebo que minha produção, desde seu início em meados de 2004, segue o que a autora Katia Canton (1962) em sua pesquisa salienta que os artistas, já no final da modernidade e efetivamente na pós-modernidade, estavam mais interessados em reorganizar os elementos conceituais e técnicos disponíveis em novos contextos, do que pretensões de inovação. Canton

(2009a, p.49) aponta que esta tendência na arte contemporânea existe com intuito de expandir os campos de realidade, para a autora à arte contemporânea não interessa uma leitura linear e direta, interessa sim operar na não-linearidade, o que ela chamou de “narrativas enviesadas”. Tais narrativas:

Também contam histórias [...]. No lugar do começo-meio-fim tradicional, elas se compõem a partir de tempos fragmentados, sobreposições, repetições, deslocamentos. Elas narram, porém não necessariamente resolvem as próprias tramas (CANTON, 2009b, p. 15).

Olhando a minha produção acredito que ela esteja engajada no contexto apontado pela autora. Além da ligação com essa agenda, é claro para mim que há nela uma prática de inclusão de procedimentos de natureza diversas, ao qual se pode reconhecer os conceitos pertencentes à hibridização, à pesquisa sobre matéria-prima, ao colecionismo, à repetição e à criação de procedimentos. Esta prática de inclusão é característica buscada pela maioria dos artistas contemporâneos, assim como veem os autores Best e Kellner (1997, p. 242) que consideram esse aspecto inclusivo no campo da ciência e da arte, quando observam o pós-modernismo caracterizado muito mais em termos construtivos ou revisionários do que desconstrutivos ou eliminativos que caracterizaram o modernismo, ponto que retomarei no próximo capítulo.

Minha intenção é traçar um caminho que vai de uma visão mais geral do meu trabalho, e sigo em direção para particularizar minha perspectiva, que é apresentada de uma produção artística, enxergando como ponto de partida a fotografia e se conectando à pluralidade de processos contemporâneos.

Vejo que nos meus primeiros trabalhos há questões inerentes a fotografia do final do século XX e início do XXI, muito bem apontadas por Antonio Fatorelli.

Os procedimentos híbridos da fotografia pós-moderna, suas estratégias de serialidade, repetição, apropriação, pastiche e cenarização, como os “quadros vivos” de Sandy Skoglund (n.1946), criteriosamente elaborados para serem fotografados, evidenciaram as distâncias entre a produção fotográfica expandida, manifestamente plural, e a prática, circunscrita aos pressupostos técnicos e formais sancionados pela estética hegemônica (FATORELLI, 2013, p.48).

Durante esses anos, venho desenvolvendo minha pesquisa em torno dos processos fotográficos referente às práticas artísticas que envolvem a produção de imagens em

um contexto contemporâneo. Visivelmente a fotografia tornou-se ponto central no cenário da arte contemporânea do século XXI (COTTON, 2013, p.21), e com isso faz surgir inúmeras abordagens de uso e difusão dessas imagens que passam a pertencer a este cenário apontado pela autora. Embora minha produção, desde o início não buscava referências objetivas, a que a autora se refere quando situa a produção fotográfica do início do século XXI próxima aos ideais estéticos do casal Becher (COTTON, 2013, p.15). As sequências do casal Becher, deslocam o registro documental taxonômico para a arte conceitual (COTTON, 2013, p.16), enquanto, de forma semelhante, porém divergente, o que me interessa, - o que me acompanha desde 2004 – é deslocar o recurso narrativo da taxonomia científica objetiva para o relato ficcional de realidades imaginadas.

Portanto acredito ser razoável enquadrar minha produção em parte nesse contexto apontado por Cotton, já que a pesquisa certamente é reflexo da hibridização contemporânea da produção de imagem.

A história recente dos meios visuais e audiovisuais é uma trama de assimilações, de contágios e de confrontações recíprocas entre as diferentes formas, em flagrante desacordo com as pretensões modernistas de purismo e de autonomia (FATORELLI, 2013, p.20)

Ainda, dentro deste contexto contemporâneo, olhando de uma forma macroscópica para os trabalhos que produzi até o momento, percebo que posso dividi-lo em etapas. Entre anos de 2004 e 2008 (primeira metade), a produção tangenciou as questões que envolviam os processos de criação de imagens dentro das práticas de base da fotografia (laboratório preto e branco, criação de reveladores, construção de lentes, etc). A partir da segunda metade, de 2008 até 2015, ainda dentro do campo da fotografia, a minha pesquisa buscou olhar os diversos suportes e meios fotográficos disponíveis naquele momento, incluindo os múltiplos recursos tecnológicos digitais, conduzindo as primeiras interferências nos *software* das câmeras e construção de aparatos óticos para serem usados nas câmeras analógicas e digitais. Naquele momento, ainda de forma tímida, assumi que minha produção poderia contemplar outros caminhos.

Isto me faz acreditar que, naquele período, minha produção se encaixava nos anseios pós-modernos e caminhava para a pós-fotografia (algo que atualmente vejo de outra maneira essas questões, por serem muito complexas e tentarei abordar

isso de melhor forma mais adiante), que são de agregar práticas para criar novas narrativas. Ainda, sobre os trabalhos executados até o início de 2015, saliento que as séries se mantinham a forma fotográfica, mesmo que caminhassem dentro de um contexto contemporâneo, portanto a pesquisa até aquele momento sempre estava voltada aos processos fotográficos (analógico e digital) e como eles poderiam compor outras narrativas.

Evidentemente que há uma clara distinção do que as pessoas veem e do que eu pretendo dizer, não tenho pretensão alguma em conduzir a leitura do que produzo, todavia externo com meu trabalho um ponto de vista sobre o que faço e como penso nas questões a nossa volta. Enxergo em minha produção um meio de expressão e vejo em sua matéria (todo os componentes com que trabalho) algo de importância e não a utilizo apenas para produzir um conjunto de imagens. Busco, e sempre busquei, explorar as essências desses conjuntos de imagens aprimorando as técnicas e materiais de forma mais intuitiva procurando o seu caráter simbólico. Avalio que meu caminho é percorrido sem limites, portanto, sem barreiras para a experimentação, no intuito de criar uma produção artística. Para mim tudo pode se transformar em matéria-prima para criação dessas peças quiméricas. Ao me afastar da objetividade fotográfica, já presentes nos primeiros trabalhos, vi-me interessado nas possibilidades ficcionais das narrativas neles presentes.

Nesse sentido, o trabalho lida com uma possível realidade imaginada e questiona a objetividade fotográfica como o faz André Rouillé (2009), quando considera que a crença sobre esse aspecto da produção da imagem fotográfica se dá apenas por motivo de “ingenuidade, cegueira ou espírito polêmico” uma vez que “nem o exato nem o verdadeiro são inerentes à fotografia” (Idem, p.62).

Arlindo Machado (2015) é outro importante autor a refletir sobre a verdade fotográfica em seu “A Ilusão Especular”, sua primeira edição publicada em 1984. Ali ele discute sobre a crença infundada sobre a objetividade da fotografia e seu mito em torno da fidelidade. Não obstante, esse mito ainda hoje parece estar presente em alguns meios de comunicação. Exemplo emblemático desse fato foi a rescisão do prêmio da *World Press Photo Award*, de 2015, depois da descoberta que a foto vencedora havia sido encenada. A rescisão se deu após o consultor Jim Colton alegar que “as imagens criadas não têm lugar no World Press Photo Contest.

Talvez, além da categoria de retrato... onde o fotógrafo controla o ambiente no qual está colocando o assunto [...]"

A fotografia, como tecnologia e fruto da ciência tem como característica de criar padrões de permitir a experiência intersubjetiva por conta da uniformidade nos processos de sua construção o que permite que a experiência do olhar seja compartilhada em base comum, permitindo o compartilhamento intersubjetivo. Vale dizer que isto tem base nos seus primórdios e lembrando que isso não é algo particular da fotografia, mas faz parte da natureza humana de tentar normatizar a sociedade. Por outro lado, a fotografia passa paradoxalmente a ter esse papel de validar essa ânsia humana de classificar, segregar. Isso pode ser visto em trabalhos científicos que usaram a fotografia para tentar dar respaldo a comportamentos preconceituosos, xenofóbicos e maniqueístas. Cito um trecho do texto de Fontcuberta sobre a eugenia e o uso da fotografia para reforçar a busca de produzir uma seleção abrindo mão das coletividades humanas.

Retratar os afligidos pela loucura e os criminosos e depois confeccionar atlas com seus dados fisionômicos se tornou, pois, uma das obsessões da época. A fotografia policial e forense alcançou seu apogeu com Alphonse Bertillon, da Prefeitura de Polícia de Paris. Pioneiro na técnica de inventariar impressões digitais – técnica inventada pelo infatigável Galton –, Bertillon estava empenhado em estabelecer um sistema no qual os mais invariáveis traços da aparência de uma pessoa pudessem ser codificados e discernidos, mais além das transformações produzidas pela idade ou de uma intenção deliberada de maquiagem ou disfarce. (FONTCUBERTA, 2015, p.147).

Sob a influência de Darwin, quando as espécies deixavam de ser entidades criadas diretamente por Deus e passavam a ser entendidas como capazes de evoluir de umas a outras, as sequências de Camper e White começaram a considerar uma “ascensão” evolutiva: uma “melhora”. Disso derivavam duas conclusões. A primeira era que os tipos fisionômicos com feições mais próximas às simiescas denotavam raças mais primitivas. A segunda era que se uma raça se comportava de uma forma “bestial” significava que era regressiva. A criminalidade passava, portanto, a ser conceituada como uma regressão na escala evolutiva humana, ou seja, como um retorno ao símio (FONTCUBERTA, 2015, p.145).

Não tenho intenção de me aprofundar nesse aspecto da fotografia já que ela não faz parte da minha produção, mas vejo que é importante mostrar quais são os pontos que me conduzem e que me afastam desse contexto e desse tipo catalogação eugênica onde a fotografia faz parte. Para mim, este trabalho usa destes contradições da fotografia, como bem destaca Annateresa Fabris (2005), a fotografia cria em si mesma uma grande armadilha conceitual, ao mesmo tempo que sua estrutura técnica propõe uma conexão com um referente e uma realidade em um instante no tempo, ela mesma se contradiz com a própria verdade, já que é uma representação daquele instante e não o instante em si.

Esses conflitos reforçam e impulsionam minha produção e vejo como ela tem uma importância como um ponto possível para uma discussão acadêmica, isso pelo seu escopo que se enquadra em questões que já vinha sendo discutidas pela pós-modernidade, e principalmente no que se refere a arte neste contexto (CAUQUELIN, 2005, p 129).

A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas, quanto o são todas as imagens. Devem ser decifradas por quem deseja captar-lhes o significado (FLUSSER, 1998, p 34).

Com base nisto, ao usar representações definidas como substituições do referente (BARTHES, 1984) e, ao mesmo tempo, questionar a veracidade dessas imagens em mostrar a fragilidade das técnicas de origem mecanicista.

Acredito que, no percurso do meu trabalho, caminhei no cenário da Arte Contemporânea, como descrito por Cotton (2013), desde o início, até o presente. Minha trajetória começou no laboratório preto e branco, e durante a graduação na pesquisa sobre reveladores preto e branco e cor. Na segunda metade da graduação tive contato com a linguagem do vídeo e produzi algumas experiências. Uma delas foi levar a visualidade dos trabalhos analógicos que estava desenvolvendo, para dois vídeos de longa duração. O trabalho de pesquisa foi contemplado com uma

bolsa PIBIC de Iniciação Científica, quando se deu a primeira parceria com o meu atual orientador, Fernando Fogliano. Vejo que nos meus trabalhos há ciclos, que criam redes de conexões entre eles. O que me dá um certo alívio, admito, pois vejo que mesmo com espaços significativos de tempo, eles continuam conectados, coerentes com minha visão de mundo.

Um aspecto importante de minha produção está relacionado ao colecionismo. Apesar de não colecionar imagens, algumas vezes fotografo coleções. O conjunto resultante das imagens, admito, não deixa de ser uma coleção. Não obstante, posso afirmar que os meus interesses não estão nas coleções, mas na intenção dar novas narrativas a elas e em suas catalogações. Acredito que minha prática converge para o que Jean Baudrillard (2015) chama atenção, quando critica o ato de colecionar, afastando-me da mera posse dos objetos e da simples acumulação.

A coleção emerge para a cultura: visa objetos diferenciados que têm frequentemente valor de troca, que são também “objetos” de conservação, de comércio, de ritual social, de exibição, — talvez mesmo fonte de benefícios (Idem, p.112).

Assim como o autor, considero que “tanto quanto por sua complexidade cultural, é pela falta, pelo inacabado que a coleção se separa da pura acumulação” (Idem, p.112). Estou próximo do sentimento de guardar, regulamentar, normatizar, e do interesse pela ausência, que solicita daqueles que das coleções estão próximos a procurar pelos objetos ausentes, ensejando um discurso social: “todavia é preciso se render à evidência: raramente é a presença do objeto, mas frequentemente sua ausência que leva a tal discurso” (Idem, p.112). O que reside nas minhas séries é possibilidade narrativa a que as ausências potencialmente conduzem.

A falta com efeito é sempre exigência definida deste ou daquele objeto ausente e esta exigência ao se traduzir como procura, paixão, mensagem aos outros, basta para quebrar o encantamento mortal da coleção onde o indivíduo se abisma em pura fascinação (Idem, p.112).

Essa perspectiva se aproxima da criação de uma biblioteca, algo que se refere ao conhecimento, ou a uma coleção de linguagens, elementos que possam ser usados com uma gramática. Criar um *gabinete de curiosidades*¹ com uma coleção de peças

¹ Os gabinetes de curiosidades podem ser considerados como os precursores dos atuais museus de arte.

exóticas. Essas questões vêm pautando minhas séries desde 2008 e, desde lá venho caminhando nesse ambiente de coleções (museus e coleções particulares). Para descrever um pouco sobre essa parte da minha pesquisa, escolhi séries anteriores que possuem algumas características que suscitaram a concepção da série Efemérides. Elas possuem particularidades que presentes nas práticas de arquivo/coleccionismo/sequenciamento como prática de produção.

O trabalho ***Museu de História Natural*** (2009) que gostaria de apresentar primeiramente, trata-se de uma série composta por imagens de animais em museus de zoologia e em coleções particulares. Esse projeto tem relação com minha primeira empreitada acadêmica, que passou pela biologia e engenharia genética². A série do mesmo modo traz a relação que tenho com meus sonhos. Não busco sua interpretação literal mas a expressão das emoções experienciadas e trazidas novamente à lembrança ao acordar. Meus sonhos são muito *reais*, pois tenho estímulos muito parecidos como quando estou acordado. Sinto gostos, cheiros, sensações táteis, auditivas, leio e assim por diante. Por ter uma visão cética sobre esses eventos, ou seja, não considero tais experiências na esfera do misticismo ou espiritualismo. Os vejo como sugestões criativas para interpretar experiências vividas no cotidiano que posso levar para meus projetos.

Em um desses sonhos, ou *viagens*, chame como quiser, fique à vontade; mais do que o *tema*, o que me chamou a atenção foi que eu estava numa sala repleta de objetos, a sala era grande com janelas que iam do chão até o teto, uma espécie de museu. O curioso do sonho era havia um lençol em mim, assim como aqueles fantasmas de desenho animado. Isso fazia com que eu visse as coisas de uma forma no mínimo particular, como se houvesse uma bruma ou uma névoa. O sonho em si, não era algo esclarecedor, tampouco revelador, mas, depois de pensar sobre ele na manhã seguinte, me veio a ideia de construir ou modificar uma lente de câmera para gerar imagens que pudessem produzir aquela estética. Paralelamente a construção de lentes, eu já estava estudando uma maneira de modificar os

² Tenho uma formação incompleta em Licenciatura em Biologia e Engenharia Química, o que me garantiu um trabalho de 4 anos (1997-2001) no projeto genoma brasileiro. Minhas experiências profissionais anteriores à fotografia são muito diversas, (que passaram por ser garçom a pintar enfeites de geladeira) e foram motivadas por questões econômicas (sempre fui uma pessoa de periferia e sem dinheiro ou bens, por esse motivo fui obrigado por uma necessidade básica iniciar minha carreira no trabalho muito cedo, com 12 anos tive a sorte de trabalhar num estúdio desenhando. Mas não vou estender isso). Com relação a Biologia gostaria de deixar registrado que não sou Biólogo ou tão pouco um Biólogo que virou artista ou qualquer combinação de Artista/Biólogo que queiram fazer. Para mim sou um artista interessado em Ciências, qualquer que seja ela. Meu trabalho está ligado a Ciência que vem do latim ***scientia***, que pode ser traduzido por “conhecimento”.

software das câmeras digitais. A série *Museu de História Natural* é, portanto, o resultado de dois conjuntos distintos de pesquisa: o primeiro envolvia a construção de lentes usando elementos ópticos de qualquer origem (nesta série usou-se uma tampa transparente de xampu); o segundo, centrado em modificações de *software* em câmeras digitais. As imagens não têm pós-tratamento ou retoque, e a estética apresentada é a soma da lente com elemento de baixa qualidade e com o *software* modificado da câmera. As obras, que foram capturadas em Museus de Zoologia do interior de São Paulo e em coleções particulares, possuem escala próxima da dos objetos fotografados. Ela possui 95 imagens, incluindo insetos, esqueletos, e animais taxidermizados ou em recipientes com solução de formaldeído. Desde 2009 este trabalho já foi exposto em São Paulo, Londres, Oslo e Portugal. Algumas das obras estão em processo de aquisição pelo Museu da Cidade de São Paulo e fazem parte de acervos de colecionadores.



Figura 1: Balearica pavonina 110x73cm - Museu de História Natural - 2009



Figura 2: Panthera leo: cranium 56x43cm – Museu de História Natural – 2009



Figura 3: Exaerete frontalis 14x14cm ou 80x80cm - Museu de História Natural - 2009



Figura 4: Balaenoptera bonaerensis: cor 80x80cm - Museu de História Natural - 2009

Outra série que contribuiu para a elaboração da presente pesquisa, é o conjunto de imagens ***Desambiguação (2014)***. Essa série segue a mesma rotina de catalogação do *Museu de História Natural*. Desta vez a ênfase recai sobre a narrativa ficcional e na semântica. Enquanto na série anterior, quando meu objetivo era criar uma leitura da estética usando um assunto mais familiar e identificável (itens relacionado com a natureza e ao colecionismo dos museus), na série *Desambiguação* busquei firmar minha pesquisa no universo da imaginação, e na invenção de histórias centradas em uma visão íntima das minhas experiências. O ponto principal do conjunto é a retomada de uma prática de quando estava com 8 anos de idade. Era um jogo criado por mim, que consistia em inventar novos nomes para tudo a minha volta, as palavras eram direcionadas a utensílios caseiros e coisas cotidianas. Em 2014, eu modifiquei o jogo para a série *Desambiguação* (Figuras 5 e 6) que consistia em usar as imagens fotográficas para relacioná-las ambigualmente a palavras. Um jogo invertido daquele original, de quando era criança e inventava palavras. Criei dois polípticos, e neles, objetos não relacionados como os nomes originais são fotografados para dar novas imagens, escolhi representar as constelações e algumas estrelas. No caso das constelações usei 88 ovos de codorna, e para as 48 estrelas mais brilhantes vistas da terra usei dentes humanos. Nessa série, cada imagem dos polípticos trazem as denominações, em latim, das constelações e das estrelas. Assim como nas pesquisas anteriores, eu estava continuando minha investigação sobre os procedimentos básicos da fotografia. Os dois polípticos foram fotografados usando uma câmera de grande formato (5x7 polegadas) com objetiva construída por mim, diferente daquela usada na série *Museu de História Natural*. A objetiva da série *Desambiguação* é constituída de vidro óptico e, portanto de melhor qualidade, que confere nitidez maior para as imagens produzidas.

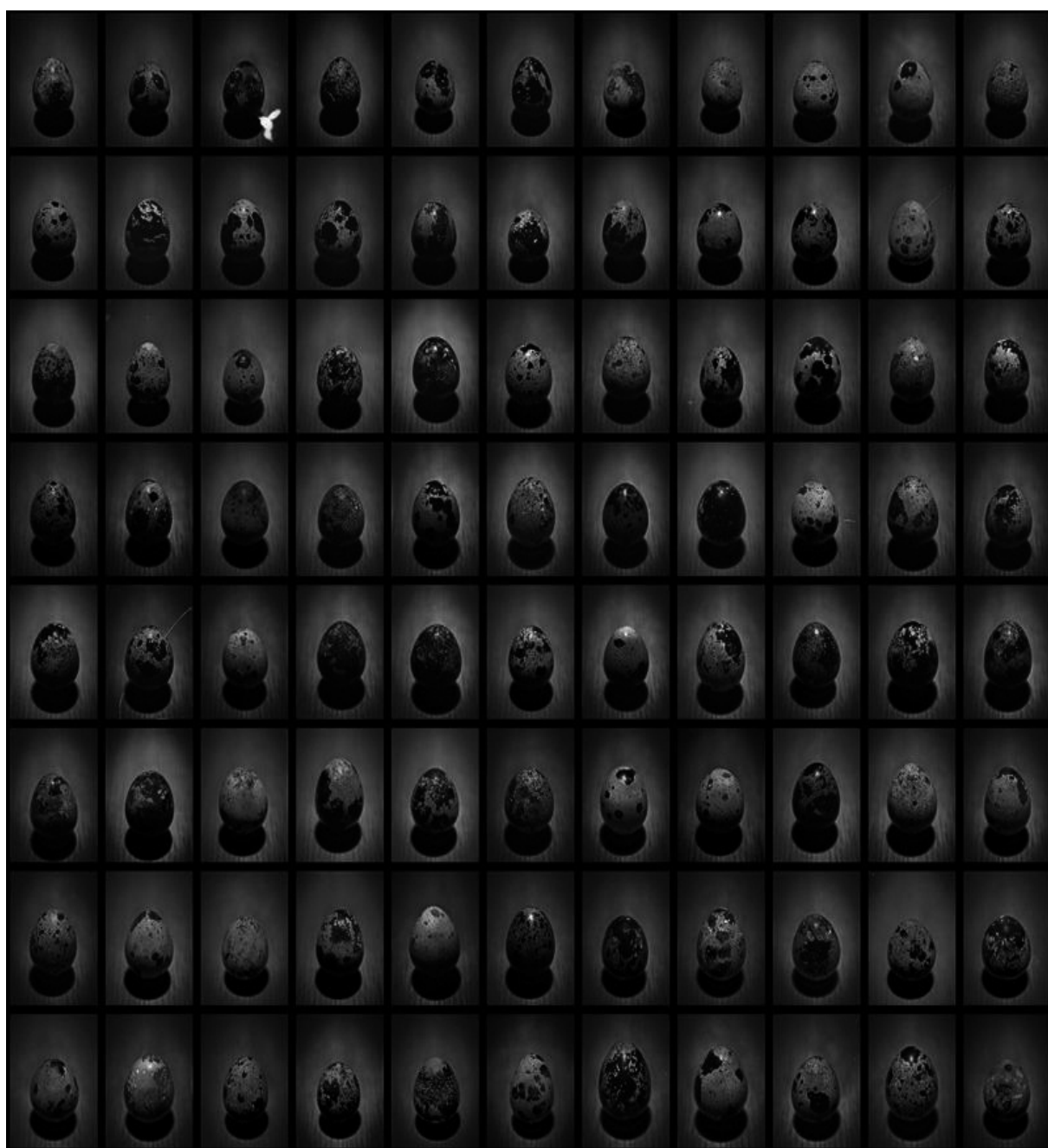


Figura 5: Constellatio - Desambiguação - 2014



Figura 6: Lúcidē - Desambiguação - 2014

Outra prática trazida das séries, *Museu de História Natural* e *Desambiguação*, para *Efemérides*, foi o uso das regras tipográficas. Nas duas primeiras, usei a técnica para os enquadramentos uma regra de posicionamento de letras no papel, usadas na tipografia e confecção de livros. Uso esse recurso como se as imagens fossem caracteres de uma fonte (Figura 7 e 8).

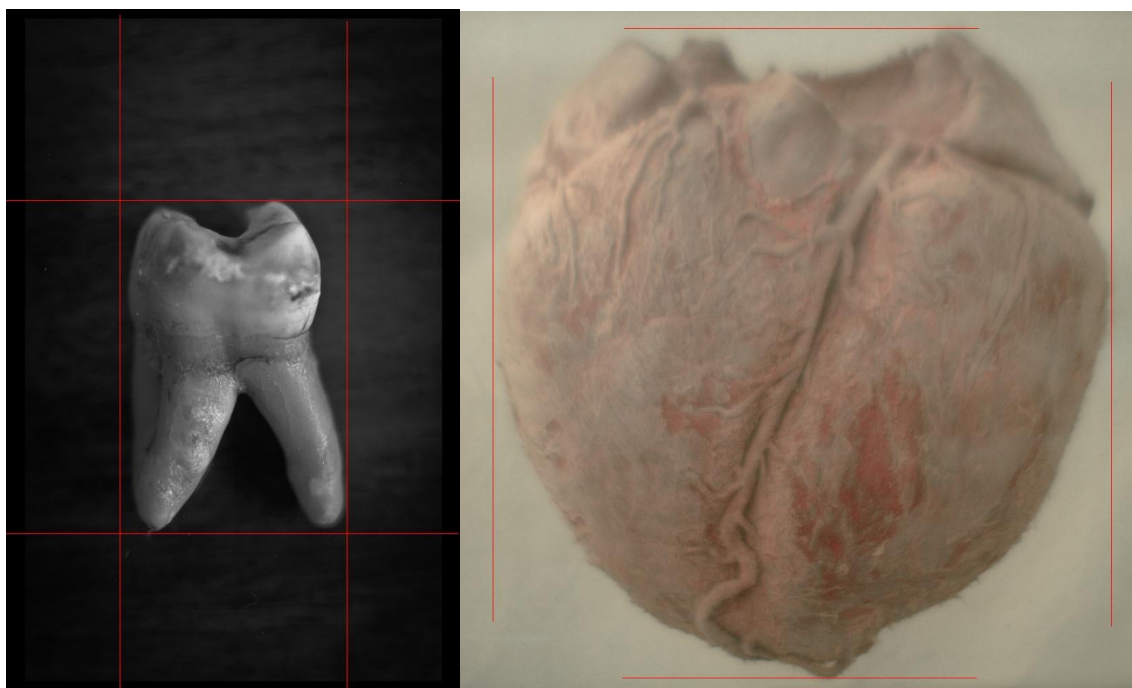


Figura 7: Esquema de enquadramento para série *Desambiguação*

Figura 8: Esquema de enquadramento para a série *Museu de História Natural*

Todas as séries que produzi até o momento usam uma ou mais dessas regras de composição tipográfica, seja no momento de fotografar, ou na finalização, para serem impressas. Crio a partir daquelas regras as minhas próprias para compor, e isso cria camadas que se agregam às narrativas que crio.

Na série *Efemérides* uso algumas proporções utilizadas para formatar páginas, essas proporções estão relacionadas a notas musicais. Elas são usadas há anos para compor páginas de livros, ou na arquitetura, por exemplo.

Uma página – como um edifício ou uma sala – pode ter qualquer tamanho e proporção, mas algumas são mais agradáveis que outras, e algumas têm conotações bem específicas.

[...] Os escribas e os seus tipógrafos, assim como os arquitetos, têm configurado espaços visuais há milhares de anos. (BRINGHURST, 2011, p.159-160).

As séries supracitadas reforçam minha pesquisa dentro dos processos fotográficos e minha intenção, naquele momento, em seguir minhas discussões na fotografia. Não obstante, as pesquisas esboçam minha busca por outros elementos para construir narrativas que vão além das proposições fotográficas, que tornam essas séries importantes para *Efemérides*. Elas forneceram alguns elementos iniciais que contribuem para o estágio atual de minha pesquisa, objetivo deste mestrado. Nelas, identifico que já havia uma intenção em criar camadas narrativas, mesmo que subliminares na obra. Acredito que esse percurso fez parte de um conjunto de decisões tomadas influenciado por um ambiente contemporâneo favorável à fotografia, algo que Cotton (2013) descreve em seu livro sobre a importância da fotografia para a arte contemporânea. Ela vê nela um meio em constante transformação de acesso para muitos artistas, que a usam para expor suas inquietações. A autora vê nas histórias criadas por estes artistas uma forma de se destilar as possíveis narrativas em busca de uma imagem.

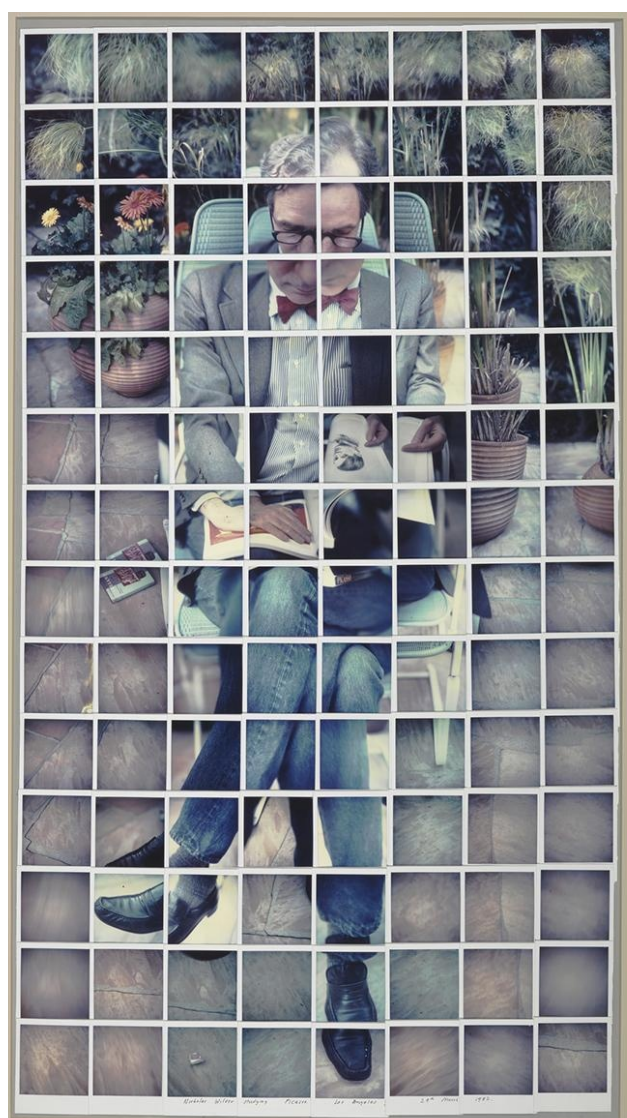
Nesse contexto, torna-se cada vez mais evidente que a fotografia artística contemporânea é impulsionada pelas escolhas sagazes e ativas de seus produtores, cujas obras conservam a brilhante natureza dialógica de uma forma de arte dentro de uma paisagem fotográfica mais ampla em permanente mutação (COTTON, 2013, p.8).

Essas práticas reforçam minha convicção sobre meu trabalho e como enquadrá-lo na produção artística contemporânea. A fotografia foi a plataforma para outros caminhos de minha produção. No quinto capítulo vou aprofundar-me sobre a questão da narrativa em meu trabalho e como ela se tornou ponto principal em minha produção.

2.1 – CONCEPÇÃO DA SÉRIE EFEMÉRIDES

Devo chamar a atenção de que esse mestrado é uma produção artística que difere das anteriores, por caminhar no ambiente acadêmico, que me conduziu a conciliar o rigor científico com a liberdade artística. Os relatos pessoais serão trazidos com o intuito de tornar evidente sua presença como elemento imaginário que compõe esta e as outras produções do meu trabalho. Busco, no teor *poético-teórico* a possibilidade de conexão entre eles para a criação da série *Efemérides*.

No final de 2015, em busca de material para minhas narrativas, estava imerso em uma coleção de anatomia humana quando fui colocado em contato com uma coleção incompleta de crânios humanos pertencentes a UNIFESP. Nesta coleção eu produzi uma série de imagens desses crânios. No final do estágio de revelação dos negativos, o fato da coleção não estar completa me fez perceber o quanto aquilo poderia abrir um outro campo narrativo a ser explorado. Decidi terminar a série dos crânios, que denominei **Multis**, dividindo o montante de 450 imagens capturadas em grupos de 5 imagens, formando 90 polípticos. Ao terminar todo processo de digitalização desses negativos, esbocei uma ideia, no campo da fotografia. Essa proposta, influenciada pela obra de David Hockney (1937) (Figura 9), consistia em compor um conjunto de colagens com as imagens dos crânios.



*Figura 9: Nicholas Wilder Studying Picasso –
Composição com Polaroids - 48 1/2 x 26 1/2" -- David
Hockney - Los Angeles 24 de Março de 1982*

Os primeiros testes foram profundamente frustrantes, o que me fez abandonar a prática da colagem. Mas, a ideia de compor novas imagens usando a fotografia ainda me parecia uma boa estratégia. Passei a planejar com mais cuidado. No terceiro capítulo pretendo descrever mais detalhadamente o processo. Ao aprofundar-me na questão da colagem percebi um caminho que estava além das técnicas fotográficas. Já distante da fotografia pura³, entendi que deveria olhar para aquelas imagens como fonte de informação. Entendi que poderiam ter outro papel na construção narrativa. As fotografias da série *Multis* fariam parte desse novo

³ A quintessência da criação fotográfica direta: apenas um objeto, luz e papel fotográfico, nada no meio, nada que se interponha por meio de manipulação.

projeto embora a fotografia não seria mais a técnica central na construção da obra. O trabalho que compõe esta pesquisa, a série *Efemérides*, marca uma mudança de estratégia *tecno-estética* no qual a narrativa assume a centralidade e a fotografia assume papel coadjuvante.

A intenção de criar possíveis apresentações para esse conjunto de informações oriundas de fontes diversas, utilizando as características contidas em outros planos, não visíveis, da estrutura dos arquivos digitais. Frieder Nake (2016) assim se refere as essa abordagem sobre a imagem digital:

Imagens como imagens digitais não são visíveis. Eles são, de alguma forma ainda a serem determinadas, dois-em-um! A imagem em tempos pós-modernos, em tempos de algoritmos e cálculos, existe em um modo duplo. Eu costumo chamá-lo de sinal algorítmico. Mas, no decorrer deste ensaio, usarei uma expressão mais simples. Eu vou dizer, a chamada imagem digital é uma superfície e subfície. Podemos lidar com isso como uma imagem digital apenas se considerarmos que é um par de superfície visível e uma subfície manipulável. A superfície é analógica, a subfície é digital (Idem, p.13, tradução nossa).

Os dados das imagens digitais passam a ser indícios da existência daquelas imagens faltantes da coleção de crânios, mesmo que, ao final, essas imagens nunca remetam às imagens faltantes. É a narrativa ficcional que se incumbe de trazer à experiência da construção daquelas imagens ausentes. Considero a fotografia incapaz de captar esse nível abstrato de existência ou em qualquer nível de realidade, e nesse ponto, exponho a fragilidade da fotografia quando ela é usada como verdade absoluta.

O realismo fotográfico e seus valores subjacentes são uma questão de fé. Porque não há nenhum indício racional convincente que garanta que a fotografia, por sua própria natureza, tenha mais valor como índice do que o laço feito em um dedo ou a relíquia (FONTCUBERTA, 2010, p.55).

Aproprio-me dessa fragilidade e utilizo componentes não visíveis das imagens de crânios para criar outras imagens que se distanciam da realidade objetiva.

Na arte, a poiética estuda apenas a conduta criadora... Passando da estética, cujo objetivo é imenso, à poiética, ocupada unicamente com a conduta humana no que ela tem de criador, remontamos não só de um objeto amplo a um objeto cerrado, mas, por uma mutação de consideráveis consequências, da filosofia da sensibilidade à da ação (Passeron, 1997, p 108).

Ao fazer isso abro mão do que é específico à fotografia e reúno outras formas narrativas em busca de uma Poética (Idem) que conecte todos os elementos que são materializados na série *Efemérides*.

2.2 – MATERIALIDADE EM EFEMÉRIDES

Nos anos de pesquisa sobre a materialidade da fotografia (analógica e digital) e que formaram a base para minha prática, fundada na premissa de o conhecimento dos materiais e seu domínio sobre os processos, mesmo que isso signifique trabalhar algumas vezes com o acaso, são essenciais no processo de concretização das ideias contidas no meu pensamento e nas narrativas que crio. Ter controle não significa engessar um processo, tampouco desprezar possibilidades não previstas, controlar é, para mim, estar ciente do que está acontecendo.

Ao considerar a coleção de fotografias da série *Multis* como matéria-prima para série *Efemérides*, as imagens dos crânios tornam-se parte principal na confecção e execução para as novas imagens, e como matéria em estado bruto a ser trabalhada, e se recorro às técnicas distantes das práticas fotográficas e mais próximas das tecnologias que envolvem programação e matemática. É no intuito de transformá-las em outro objeto, onde ele se torna a convergência de múltiplas linguagens: a fotografia, a literatura, arte generativa, matemática, etc. Cria-se, portanto, a necessidade de entender o que são essas imagens em termos da sua composição como uma fonte de informação, um mapa de coordenadas. A importância de compreender esses arquivos como fonte de matéria, me fez considerá-las como um elemento fluido, por conta das suas múltiplas possibilidades de leitura. A ideia de utilizar elementos que podem ter aspectos iniciais conflitantes, prática recorrente de artistas plásticos como Cildo Meireles (1948) em especial a instalação *Fontes* (Figura 10), que trata, em sua produção, da ambiguidade material, onde esta possui ao mesmo tempo a característica de matéria-prima e símbolo (AMARAL, 2001, p. 68).



Figura 10: Fontes, 6.000 réguas, 1.000 relógios, e 500.000 números de vinyl - Cildo Meireles - 1992

O que sempre me interessou em termos da materialidade fotográfica, está na prata, no processo de sensibilização, no procedimento químico para sua revelação e, quando digital, nos *pixels*, que se manifestam em telas ou nas superfícies dos papéis. *Grosso modo*, de maneiras diversas, tanto os pixels, quantos os grãos de prata, assumem papéis semelhantes na construção das imagens.

A materialidade da fotografia argêntica corresponde ao universo da química, ao desenvolvimento do aço e da ferrovia, à maquinaria e à expansão colonial incentivada pela economia capitalista. A fotografia digital, por sua vez, é consequência de uma economia que privilegia a informação como mercadoria, os capitais opacos e as transações informáticas invisíveis. Tem como material a linguagem, os códigos e os algoritmos; compartilha a substância do texto ou do som, e pode existir em suas próprias redes de difusão (FONTCUBERTA, 2015, p. 7).

Percebo que a fotografia é um meio e não um fim em meu trabalho, pois vejo que nela há um grande leque de caminhos possíveis, repleto de possibilidades experimentais. Essas possibilidades, nos últimos anos, vem me impulsionando para

outros caminhos em direção à compreensão da imagem. Isto me aproximou de componentes não ligados diretamente a fotografia, principalmente conceitos relacionados ao *pós-digital* para onde convergem inúmeras linguagens e materialidades. O que me levou à essência do arquivo digital: o número. Assim como a modelagem e queima estão para a cerâmica, os números estão para *Efemérides*. Por ora, basta dizer que, nesse projeto, o número ocupa posição destacada. Não menos importante em sua construção está presente meu encantamento pelo funcionamento dos processos, incluindo os fotográficos – analógicos e digitais – e na sua plasticidade material. Na série *Efemérides* fui buscar o que poderiam ser esses materiais, já que tinha certeza que gostaria de trabalhar no âmbito invisível e constituinte da imagem digital.

O artista e pesquisador Paulo Laurentiz (1953-1991), afirmava que a “matéria é a coisa física manipulada pelo artista, já a materialidade abrange o potencial expressivo e a carga de informação do suporte, é uma qualidade que um determinado meio dá à obra” (LAURENTIZ, 1991, p.102).

A potência simbólica e expressiva existente na materialidade, que abarca as práticas artísticas da contemporaneidade, se evidencia nas artes plásticas a partir da segunda metade do século XX quando se desdobram em trabalhos, como os de Joseph Beuys (1921-1986), que rompe com os tradicionais suportes da arte e passa a desenvolver trabalhos que contemplavam mais a propriedade da matéria que constitui a obra, no sentido que “antes da matéria e, se se pode dizer assim, antes da forma, antes de dar a forma, Beuys convida a aprender das próprias substâncias as potencialidades que elas encerram” (BORER, 2001, p. 15). Segundo Borer, aquele artista possibilitou, com seu trabalho, uma abertura para um novo olhar na produção artística. Ele concede à matéria um caráter de significação e potencialidade independentes. Essa nova agenda propõe transferir uma presença para o material que passa a compor o trabalho, criando uma proximidade e/ou conexão entre um objeto de arte a um organismo vivo, por exemplo, que é mutável e em constante transformação. Da mesma maneira, em *Efemérides*, o pixel expressa valores simbólicos, presentes na estrutura sua narrativa, impregnados nas subfícies das imagens.

Essa relação descrita por Borer a respeito do trabalho de Beuys, sobre essa modificação sobre a agenda nas artes é um dos pontos que retomo no próximo capítulo juntamente a ambientação histórica dos eventos que antecederam e prepararam o cenário para *Efemérides*.

3 – OS CENÁRIOS

3.1 – CENÁRIO HISTÓRICO ANTERIOR A MINHA ENTRADA NO CAMPO DA ARTE

No capítulo anterior pretendi conectar a presente pesquisa, que envolve a produção da série *Efemérides*, ao meu trajeto artístico que a antecedeu, em especial os trabalhos que contribuíram para a construção desta série. Neste capítulo, o meu objetivo é estabelecer algumas relações desse trajeto com aspectos históricos e conceituais importantes para a pesquisa. Meu intuito é criar uma conexão sobre o que produzi, até o momento, com o pensamento e à produção contemporânea no campo das artes. Miro principalmente aquela produção na qual sua mediação e concretização apresentem em sua gênese as tecnologias – analógicas e digitais – de forma mais evidente em seu momento histórico. Para contextualizar a produção da série *Efemérides* nesse cenário, considere importante iniciá-la num momento histórico particularmente significativo para arte contemporânea que antecedeu o momento artístico no qual dei início a minha carreira na arte e que antecede inclusive o “momento no qual a natureza da visualidade se transforma provavelmente de modo mais radical (CRARY, 2012, p.11)”. Trata-se do período em que se discutia a própria “morte da arte”, e momento quando se “denuncia a morte do pensamento metafísico como um todo, inclusive na filosofia (FIANCO, 2012, p.378),” e surgem importantes transformações conceituais que vieram a influenciar muitos dos aspectos da minha produção e da arte contemporânea.

Arthur Danto assume um papel importante nessa discussão, pois sua visão baseia-se numa “leitura da história da arte” e reconhece que nela há, “um pensamento completamente hegeliano”, e argumenta: “que o fim da arte consiste na tomada de consciência da verdadeira natureza filosófica da arte” (DANTO, 2006, p.34).

No despontar dos anos 1980, tornou-se evidência incontestável aquilo que apenas se insinuava nos anos 1960. Foi justamente nesse contexto que as teses do fim da arte, proclamadas por Danto e outros autores, assumiam uma franca oposição em relação à linha hegemônica da crítica de arte nos Estados Unidos, representada pela figura emblemática de Clement Greenberg, o famoso crítico oficial do modernismo. Uma vez que essa crítica pertencia a uma arte crepuscular, Danto surgiu como arauto da arte que nascia depois do fim da arte (SANTAELLA, 2009, p.139).

Sublinhe-se que aquela discussão, iniciada na década de 1980, estava relacionada com o fim de um modo de ver, ou o conjunto de valores, que orientavam as narrativas que vinham sendo construídas na arte nesse longo período até meados da década de 1960. Danto e outros autores não se referiam a morte da arte, propriamente dita, mas o ponto de vista defendido por eles “de que, qualquer que fosse a arte que se seguisse, ela seria feita sem o benefício da narrativa legitimadora, na qual fosse vista como a próxima etapa apropriada da história. (DANTO, 2006, p. 5)”. Ele se referia ao nascimento de um novo paradigma, que não seria uma continuação daquela estratégia narrativa, que esta, que seria denominada pós-modernismo, seria algo novo e que apontaria para outros caminhos.

O fim da arte é o fim de uma narrativa histórica que colocava o critério de arte ou não arte na vinculação da obra a um determinado estilo predominante, o que será substituído por esse período de pluralidade de estilos e de universalidade de produção artística.

[...] no qual essa multiplicidade de estilos é entendida como um impedimento para que se continue a pensar em termos de uma narrativa mestra, ou seja, um critério e um estilo correto para avaliar e classificar o que seria ou não arte e para diferenciar arte boa de arte ruim. Isso cria, então, a verdadeira necessidade de uma reflexão filosófica sobre arte, que não seja apenas a reprodução de um discurso ideológico alheio, mas que seja capaz de transitar por entre seus critérios imanentes (FIANCO, 2012, p.378).

Particularmente importante nesse contexto é o diálogo entre Arthur Danto (1924-2013) e Clement Greenberg (1909-1994). Sussekind (2014) reflete sobre esse embate e traz à discussão como Danto, em sua abordagem crítica, contesta os modelos estabelecidos na história da arte, quando o autor faz uma análise sobre seus rumos naquele período:

As reflexões de Arthur Danto sobre a tese do fim da arte, retomando em novo contexto o célebre tema hegeliano, assumem essa dupla tarefa de discutir os rumos da arte contemporânea e de pensar os limites das narrativas que procuram explicar e classificar o

que os artistas produzem. Seu questionamento dos modelos teóricos põem em xeque tanto a concepção tradicional, que marcou o desenvolvimento da história da arte desde o Renascimento, quanto a crítica renovada no século XX a partir das exigências impostas pela produção artística moderna (SUSSEKIND, 2014, p.1).

Fianco (2012) completa esse pensamento sobre a obra de Danto:

Nesse sentido, quem desaparece não é propriamente a arte, mas sim a sua “narrativa legitimadora”, possibilitando que a estética crie sua própria autoconsciência e inaugurando especificamente a filosofia da arte, que será pensada mediante critérios que lhe sejam imanentes e não mediante critérios exteriores, criados pela filosofia isoladamente e depois aplicados a ela pela força dos conceitos e do ambiente cultural (Idem, p.378).

É importante para compreensão das questões que Danto levantou, entender que o autor faz uma distinção clara entre estilo⁴ e momento histórico. Da mesma forma que “moderno” não é simplesmente um conceito temporal, significando, digamos, “o mais recente”, tampouco “contemporâneo” é um termo temporal, significando tudo o que esteja acontecendo no “presente momento”, mas o autor pondera ao defender que ao longo do tempo “a história da arte evoluiu internamente, a contemporânea passou a significar uma arte produzida dentro de certa estrutura de produção jamais antes vista em toda a história da arte” (DANTO, 2006, p. 5).

A intenção de Danto está em refletir sobre um momento de crise, marcado por indefinições e incertezas que dominaram o campo das artes naquele período marcado pela ruptura. Da mesma forma enxerga que o autor se depara com, pelo menos, dois desafios:

O primeiro desses desafios o levou a pensar a “transfiguração do lugar-comum”, como a caracterização de uma distinção entre objetos artísticos e não artísticos sem se basear em critérios formais ou visuais. O segundo desafio o levou a definir a arte contemporânea como sendo “pós-histórica”, no sentido de não mais adequar-se a uma narrativa progressiva que determina ou limita a produção artística. (SUSSEKIND, 2014, p.7).

Danto busca estabelecer uma teoria para se obter respostas sobre uma possível definição para “determinados objetos ou ações como obras de arte, mas também de

4 Neste capítulo estaremos nos referindo ao 'estilo' na arte em inúmeros momentos. A palavra estilo define um conjunto de características que define um conjunto de obras de arte ou um período artístico. A arte contemporânea a que estamos nos referindo distingue-se pela ausência de estilos. Portanto, quando estivermos nos referindo ao estilo na arte contemporânea, estaremos nos referindo àquela ausência de padrões identificáveis. O padrão contemporâneo é caracterizado pela ausência de padrões.

compreender a nova relação que as obras estabelecem com a história” (SUSSEKIND, 2014, p.7).

A questão do pós-histórico é crucial, pois por meio dessa agenda, a arte contemporânea passa a ser caracterizada por uma mudança de perspectiva – o declínio da Visão Objetiva (FLORES, 2011, p. 29). A crise das ideias racionalistas sobre a objetividade, a verdade objetiva e universal em favor do multiperspectivismo e da subjetividade. O conceito de universal perde força nos processos artísticos e narrativos.

Do ponto de vista da teoria da história em geral e do papel da narratividade em especial, observamos que as categorias “universalidade” e “contingência” se mostram problemáticas na medida em que a “crise dos paradigmas” é, sobretudo, uma crise de aplicação das categorias. (BERBERT JÚNIOR, 2017, p.161).

A pós-modernidade, diante da fragilidade gerada pela falta de limites definidos na arte daquele momento, fez crescer o sentimento de insegurança e, por consequência, o conflito ante as inúmeras possibilidades do mundo contemporâneo. Flores (2011) vê nisso a causa mais importante de uma crise que persiste até os dias de hoje:

Se as múltiplas e heterogêneas manifestações pós-modernas pudessem ser reduzidas a um denominador comum, este seria o da dicotomia indivíduo/cultura. Na cultura pós-moderna, o indivíduo se vê reduzido a um sujeito ontologicamente “fraco”, que não consegue se afirmar completamente por medo de cair no univocismo totalizador do pensamento racionalista contra o qual ele se rebelou. (IDEM, p. 252).

Essa crise parece estar longe do fim. O artista não assume um caráter definido, oscilando entre o moderno e o pós-moderno hesitando entre os dois paradigmas. Dentro dessa estrutura surge um sentimento de não definição dentro da arte, ou seja, há até os dias atuais a falta de um “estilo identificável” entre o que se vem produzindo. Danto considerava que esse é o principal ponto em comum da arte contemporânea.

[essa falta de estilo identificável] ... na verdade é a marca das artes visuais desde o final do modernismo, que como o período se define pela falta de uma unidade estilística, ou, pelo menos, do tipo de unidade estilística que pode ser alçada à condição de critério e utilizada

como base para o desenvolvimento de uma capacidade de reconhecimento [...] (DANTO, 2006, p. 15).

Berbert Júnior (2017) consegue elencar as linhas de raciocínio dos principais pensadores sobre esse assunto e os embates que isso gerou em torno dessa discussão.

É nesse debate que a reflexão sobre o papel da narratividade torna-se o centro de uma disputa que, tendo como eixo principal uma crise de paradigmas, revela uma crise de orientação, uma vez que não há mais consenso sobre o lugar do significado na teoria da história (BERBERT JÚNIOR, 2017, p.17).

O autor enumera algumas dessas rupturas que geraram a crise instaurada com o rompimento das narrativas com a verdade.

[...] podemos constatar a ruptura entre as seguintes categorias: 1) particularidade e universalidade; 2) narratividade e objetividade. Esse segundo tipo de ruptura leva a uma terceira que se liga às categorias de conjuntura e estrutura. O conjunto dessas rupturas insere-se em outra mais abrangente, qual seja: narratividade e referência. O produto final dessas rupturas é a crise que se instaura quando rompido o vínculo entre a narratividade e a verdade (BERBERT JÚNIOR, 2017, p.162).

O termo “pós”, para estes autores, abarca o sentimento de que as grandes narrativas e os seus objetivos tinham mudado e que não cabiam mais num contexto modernista. Para citar alguns pensadores, Lyotard, Danto e Belting, já tinham observado essa dissonância, da pós-modernidade de repudiar a abdicação do passado como prática, preceitos referentes ao “mito de ruptura modernista”, que era muito “mais limitado do que dá a entender o alarde que o cerca” (CRARY, 2012, p.14). O prefixo “pós” aponta para algo depois do moderno, embora com certa hesitação e senso de inadequação semântica, sugerindo algo emergente e derivado, ainda que claramente delineado e formulado como um termo positivo em si mesmo. O pós-moderno, como seus afiliados pós-modernismo, pós-modernidade e pós-modernização, tira seu ímpeto da modernidade. (VENN e FEATHERSTONE, 2006, p. 462).

Fica claro para mim, que os autores estavam sugerindo um fracasso, por parte do modernismo, ao adicionarem o termo “pós” ao moderno. Isto é, ao remontar o

percurso da arte e entender que a “condição pós-moderna” (LYOTARD, 2011) pode significar a perda de confiança nas metanarrativas que vinham sendo construídas.

Entendida inicialmente como um novo estilo na arquitetura e nas artes, a expressão “pós-moderno” também reverberou na dança, música, fotografia, cinema até tomar conta de quase todas as práticas e teorias culturais, alcançando a política e até mesmo as ciências. Essa reverberação foi grandemente devida à efervescência do debate, nos inícios dos anos 1980, envolvendo filósofos de fama internacional. Em 1979, Jean-François Lyotard publicou *A condição pós-moderna*, que funcionou como um grande marco no deslanchar desses debates (SANTAELLA, 2009, p.140).

Sobretudo, vê-se naquele momento, que as mudanças eram impulsionadas pela descrença nas ideias que surgiram do Iluminismo ocidental do século XVIII e propunham uma direção linear para a história e um horizonte em expansão de possibilidades nas “grandes histórias” do progresso, ciência, direitos humanos e cidadania (Cf. VENN e FEATHERSTONE, 2006).

[...] disposição geral da modernidade em definir os elementos de um discurso num discurso sobre estes elementos combinam-se com o restabelecimento da dignidade das culturas narrativas (populares), já no humanismo renascentista, e diversamente no iluminismo, no *Sturm und Drang*, na filosofia idealista alemã, na escola histórica na França. A narração deixa de ser um lapso da legitimação (LYOTARD, 2011, p. 54).

Flores (2011), usando o campo das artes, mais especificamente da fotografia e da pintura, aponta que mesmo com essas mudanças significativas trazidas pela pós-modernidade, ainda persistem alguns aspectos que não caberiam neste contexto contemporâneo, elas agem como resíduos acumulados em todo o trajeto da arte até o momento.

O efeito acumulado de tantos séculos de representação *natural/ótica* é tão grande que, ainda agora, na alvorada do século XXI, persiste a mesma atitude de compreender as imagens “realistas” como algo natural: as imagens funcionam como *apresentações*, e não como *representações* da realidade (FLORES, 2011, p. 31).

A autora reforça essa ideia que na pós-modernidade, a arte ainda é regida por conceitos antagônicos estabelecidos na modernidade.

Embora novos conceitos e valores pós-modernos tenham se incorporado à teoria, à crítica e às práticas das artes a partir de uma perspectiva pós-moderna (a morte do autor, a apropriação, a hibridização dos gêneros, o pós-estruturalismo, a crítica institucional, a politização da arte etc.), eles não foram suficientemente poderosos para acabar com o *status quo* moderno (IDEM, 2011, p. 215).

Todavia, este ambiente contemporâneo regido por esse choque de múltiplas possibilidades e indeterminações, causadas, principalmente, pela aleatoriedade e causalidade, podem ser um ambiente fértil para a produção artística.

Desde as vanguardas, o panorama é de uma miscelânea de ideias, crenças e práticas presas entre a modernidade e a pós-modernidade (IDEM, 2011, p. 215).

Marcel Duchamp (1887-1968), que inicia as vanguardas, quando rompe com as estruturas artísticas ao “substituir o essencial do meio, material tinta, por seu substituto industrial, o tubo de tinta” (FLORES, p.213). Esse gesto fez com que a pintura tenha uma modificação em sua agenda, que até aquele momento tinha em sua base, buscar propostas em uma formalidade e materialidades inspiradas em “pensamento auto reflexivo pictórico” (IDEM). Para Flores a partir da ação de Duchamp, a pintura, e conseqüentemente os outros campos da arte contemporânea, têm uma virada “puramente linguística” (IDEM). Os desvios poéticos de Duchamp que, subvertem a hierarquia entre materialidade e conceito, são “atentados ao conteúdo e à forma” (FIGUEIREDO, 2007, p.31)

Duchamp, com sua obra, soube problematizar a questão da arte, não somente como uma questão estética, mas também como questão de ordem crítica. Os deslocamentos de seus *readymades*, possibilitados pela utilização de objetos do cotidiano e imagens de domínio público (confiscadas de livros, revistas e material impresso) inseridos no contexto das artes, rompem com a ideia da aura da obra de arte e questionam o papel do artista, avalizado frequentemente por sua maestria técnica (IDEM).

Alain Border (2001) similarmente segue na mesma direção, quando considera a definição sobre a arte:

Pode bem ser que a “obra de arte” mais marcante do século XX seja o urinol. Depois dele – do urinol –, a arte será simplesmente o que eu decidir, uma “obra de arte” ou o que for, tão logo eu o afirmar. O mais banal dos objetos se torna sagrado a partir da minha decisão de colocá-lo num museu, assim, em um único *lance* (como se diz no xadrez), cai por terra o museu (o lugar onde a convenção é exposta) (BORDER, 2001, p.11).

Posso afirmar que os interesses, no início de minhas atividades artísticas, dialogavam com as ideias resultantes das reflexões acerca do período em que a arte rompia com o modernismo, que Fianco (2012) sintetiza:

Por fim, a pós-historicidade em arte não é apenas uma produção desse campo específico nem mesmo suas consequências se restringem a ele; a necessidade de autocrítica e autorreflexão de todas as áreas do conhecimento humano é um dos fenômenos mais interessantes e promissores da pós-modernidade, na qual a criatividade, a flexibilidade e a tolerância são valores cada vez mais importantes (FIANCO, 2012, p.382).

Uma avaliação sobre a arte no final do milênio, colocando o urinol de Duchamp (Figura 11) ao lado da banheira (Figura 12) de Joseph Beuys (1921-1986) para contrapor o senso de que “o século XX deveria ser reduzido a Duchamp e Malevitch” (BORDER, 2001, p.11).

[...] Beuys propõe nada menos que cruzar a linha supostamente intransponível, superando a aporia à qual o ato de Duchamp aparentemente conduz. Foi mesmo explicitamente contra Duchamp que Beuys estruturou o seu projeto: sonhando com um confronto, uma espécie de provocação a um duelo [...] (BORDER, 2001, p.11).



Figura 11: Fonte – Marcel Duchamp - 1917/1964



Figura 12: Não intitulado [banheira] – Joseph Beuys - 1960

A contradição a que se refere Border implica em considerar que as mudanças conceituais na arte não se limitaram ao urinol. A banheira de Beuys simboliza a contínua trajetória de mudanças até os dias de hoje e, certamente em direção ao futuro.

3.2 – RAÍZES CONCEITUAIS DO MEU TRABALHO

A produção artística Efemérides se estabelece no campo onde meus trabalhos se imbricam com as múltiplas linguagens, no cenário de convergência tecnológica, num ambiente de transformação das mídias, que migraram de sistemas analógicos para digitais. A distribuição das informações digitalmente produzidas e em escala colossal, se dá de forma controlada e sistemática, calculada e estendida. O contínuo desenvolvimento dessas novas tecnologias, impõe, em paralelo, uma contínua mudança de hábitos. Para Crary essas mudanças são mais significativas do que as havidas nos próprios dispositivos tecnológicos ocorridos no final século XX.

Essa caracterização geracional supostamente confirma que, em algumas décadas ou antes disso, uma fase de transição terá se encerrado e haverá bilhões de indivíduos dotados de níveis similares de competência tecnológica e pressupostos intelectuais básicos. Estabelecido o novo paradigma, haverá inovação, mas nesse cenário ela ocorrerá no interior dos parâmetros conceituais e funcionais estáveis e duradouros dessa era “digital”. No entanto, a realidade bastante diversa de nosso tempo se caracteriza pela manutenção calculada de um estado de transição contínuo (CRARY, 2014, p. 33).

Percebendo a importância dessas mudanças, minha preocupação deixou de ter seu foco nas tecnologias propriamente, para dirigir-se para o sentimento por elas provocado. O uso das tecnologias deixam de ser uma influência do momento e tornam-se uma questão dependente das necessidades impostas por minhas motivações. Isso implicava considerar os aspectos subjetivos envolvidos na interação com as tecnologias. Como consequência, assumiu relevância no meu trabalho a questão narrativa.

Minhas práticas, desde então, tendem a confluir para questões que envolvem diretamente a narrativa, que tem origem na linguagem, de forma a suscitar uma produção que se estabelece no ciclo criativo do pensamento abstrato e a

concretização técnica – a obra de arte (FOGLIANO, 2013, p.87). A partir dessa dinâmica, busco atribuir centralidade e protagonismo para a primeira, e a função de suporte e mediação para a segunda - questão que retomo no último capítulo da dissertação. Trato de considerar a tecnologia, em todo seu espectro, no papel de plataforma para a narrativa. Considero a tecnologia a serviço da expansão dos limites da produção artística, que não mais se define em termos das tecnologias, eliminando a compartimentação modernista das artes e suas linguagens.

A “deslimitação” do conceito tradicional de obra artística através de várias formas de borramento de fronteiras e a mudança metodológica em direção à categoria de experiência desafiaram as narrativas modernistas e com elas os juízos críticos sobre a arte, a filosofia e da história da arte. As produções realizadas a partir da década de 1960 dissolveram os limites entre os gêneros artísticos estabelecidos pelo projeto modernista apoiado num desenvolvimento histórico homogêneo e contíguo (REBENTISCH, 2011, p. 219).

Essa deslimitação inclusive corrobora com a observação dos autores Best e Kellner (1997, p. 242) que consideram este aspecto inclusivo bem como no campo da ciência, quando observam o pós-modernismo caracterizado muito mais em termos construtivos ou revisionários do que desconstrutivo ou eliminativos.

Na arte contemporânea o passado é visto como algo disponível, e o que fixa o sentido dessa arte “são as inter-relações entre as diferentes áreas do conhecimento humano” (CANTON, 2009b, p. 49), O passado da arte é “para qualquer uso que os artistas queiram lhe dar” (DANTO, 2006, p.7). Couchot (2003) define essa agenda pós-moderna como um movimento que “considera as coisas como um reservatório de empréstimos indiferenciadas, espécies de *ready-mades* históricos prontos para o uso” (IDEM, p.307). Nessa nova relação com passado os artistas que não veem mais nos museus um ambiente de arte morta sem função, “mas como opções artísticas vivas” (DANTO, 2006, p.7) e não lineares.

Nessas obras, assim como em *Efemérides*, há uma intencionalidade de contar histórias, mas sem um compromisso de criar “narrativas cujo o sentido seja fechado em si mesmo” (IDEM, p.16). *Efemérides* é uma obra aberta, um dos aspectos que podem caracterizar a arte contemporânea. Nela há uma busca pela ambiguidade, onde se busca pela possibilidade de compartilhar ou de criar um jogo de troca com quem vê, lê e interage com a obra.

Visando a ambiguidade como valor, os artistas contemporâneos voltam-se consequentemente e amiúde para os ideais de informalidade, desordem, casualidade, indeterminação dos resultados; daí por que se tentou também imposto o problema de uma dialética entre “forma” e “abertura”: isto é, definir os limites dentro dos quais uma obra pode lograr o máximo de ambiguidade e depender da intervenção ativa do consumidor, sem contudo deixar de ser “obra” (ECO, 1991, p. 23).

Ainda que existam limites tecnológicos em sua estruturação, a obra de arte não possui limites para sua interpretação. Sua criação não possui o compromisso de explicar suas intenções, ao contrário, o artista deixa de forma intencional que a narrativa seja aberta, fazendo com que a obra seja compartilhada a partir de uma dinâmica de troca, sem que se perca as intenções originais do artista.

Entendendo-se por “obra” um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenem, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas (IDEM, p. 23).

No contexto contemporâneo da arte, considero que, para o artista, fica a incumbência de propor, através de seu trabalho, as narrativas e compartilhar com o público, que fica responsável em construir outros possíveis significados. Essas narrativas, além de criar uma conexão de via dupla como o público, modificam o sentimento de lugar e pertencimento que as estruturas de tempo possuem quando rompem com a cronologia passado-presente-futuro, colocando-as em outro status (CANTON, 2009b, p. 25). Estes jogos “que misturam justaposição, sobreposição e repetição, configuram outras formas de produzir histórias e criar sentido” (IDEM).



Figura 13: *Flower-Shell* - Max Ernst - 1927 - óleo sobre tela - 19 x 24 cm

A não linearidade, característica nessas práticas, aparece na intersecção e colagem, onde há um entrelaçamento entre as diversas formas de manifestação artísticas. Técnicas, tecnologias e linguagens integram-se para atender as demandas da narrativa. Ao olhar dos artistas como Max Ernst (Figura 13), elas se tornam aptas para serem trabalhadas juntas, sobrepostas.

Um exemplo sobre o uso de artifícios narrativos não lineares está presente na série *Ti-City Drive-In* (1993), de Hiroshi Sugimoto, sobre os *drive-ins* dos EUA. O artista encapsula toda extensão de um filme de cinema dentro de um único fotograma. Sugimoto (Figura 14), ao fotografar aqueles extintos cinemas nos convida a rever aquele momento da cultura americana.



Figura 14: Ti-City Drive-In - Hiroshi Sugimoto - 1993

O trabalho do Sugimoto é um exemplo emblemático para a discussão que se pretende aqui, onde se discute deslocamento das tecnologias em detrimento das narrativas que assumem sua posição de centralidade. “A sobreposição em um único negativo dos inúmeros fotogramas do filme, projetados a 24 quadros por segundo, ocasiona, na perspectiva do registro o apagamento da imagem” (FATORELLI, 2013, p. 106). O apagamento das imagens projetadas é o aspecto que mais me interessa nesse trabalho, pois discute o limite da reflexão sobre a arte contemporânea a partir das tecnologias, aqui representadas pela tela em branco.

3.3 – PÓS-DIGITAL E A ESTRUTURA ATUAL DA MINHA PRODUÇÃO

Não se pode avançar nessa discussão sem trazer para a cena o conceito de pós-digital. Assim como todos os pós-ismos contemporâneos, recaem sobre ele muitas críticas e desconfianças. Ademais, falta um senso crítico consolidado acerca das questões que envolvem a tecnologia, parte disso é efeito de sua complexidade, que pode ser atribuída igualmente a uma “tecnofobia” (MACHADO, 2010, p.37). Porém, podemos considerá-lo pragmaticamente com um termo capaz de expressar um:

desencantamento contemporâneo com sistemas de informação digital e dispositivos de mídia, ou um período em que nossa fascinação por esses sistemas e gadgets se tornou histórica – assim como a era *pontocom* finalmente se tornou histórica (CRAMER, 2014, p.3).

Galloway (2012) considera o efeito da tecnologia como ferramenta de linguagem para narrativas produzidas no contexto do assim chamado pós-digital, que vai além das telas como sugere a série de Sugimoto. Josephine Bosna reputa Galloway como um dos primeiros autores a discutir a produção artística com tecnologias digitais desprendido dos modelos firmados para a arte eletrônica que, viam nelas o aspecto de remediação, isto é, como complementos tecnológicos (BOSNA, 2014, p.3). Para o autor, os avanços tecnológicos permitem o surgimento de linguagens que englobam e complexificam as existentes. Ao estilo pós-digital pode ser atribuído o aumento na diversidade artística, decorrente do aumento dessa complexidade, que abrange tanto a técnica e tecnologia quanto as linguagens, como bem percebia Danto.

[...] o contemporâneo é, de determinada perspectiva, um período de desordem informativa, uma condição de perfeita entropia estética. Mas é também um período de impecável liberdade estética. Hoje não há mais qualquer limite histórico (DANTO, 2006, p. 15).

Jonathan Crary, concordando com autores contemporâneos como Galloway, reflete sobre algumas práticas em relação às novas tecnologias e meios de consumo que, em um curto período, ressignificaram cânones culturais.

Um dos pressupostos mais tediosamente repetidos em discussões a respeito da cultura tecnológica contemporânea é que teria ocorrido um deslocamento histórico em um intervalo de tempo relativamente curto, no qual as novas tecnologias de informação e comunicação teriam suplantado um amplo conjunto de formas culturais mais antigas (CRARY, 2014, p. 56).

Na arte pós-digital a linguagem quer ser negligenciada⁵, ou seja, apropriada precisamente para que possa funcionar como jogo metafórico, “um sistema sintático e semântico projetado para especificar e articular. Esse é um sentido em que a linguagem, que em si não está necessariamente ligada à visão ótica, pode, não obstante, ser ‘visual’” (GALLOWAY, 2012, p.62). Ao considerar a metáfora como prática, busca-se uma visão aproximada e subjetiva de uma forma ou evento, ou, em outras palavras, tem-se a experiência estética como objetivo.

⁵ No texto original “overlooked”.

Retomando a importância da subjetividade da experiência frente ao objeto artístico, ou como Galloway sintetiza, a tecnologia e seus efeitos, é importante considerar a rápida modificação na tecnologia exerce influência na sociedade também pelo ritmo célere de suas inovações. A invenção acelerada de novos dispositivos e produtos tecnológicos, como os telefones celulares, altera padrões comportamentais, reformulando incessantemente valores e hábitos. A ideia de que estamos em meio a uma fase de transição, passando de uma “era” a outra, e apenas no começo da nova, é frequentemente repetida. Isso pressupõe um interlúdio incerto de adaptações sociais e subjetivas que podem se estender por uma ou duas gerações, antes que uma nova era de relativa estabilidade se firme. (CRARY, 2014, p.57)

Há uma relação cada vez maior entre as necessidades individuais e os programas funcionais e ideológicos onde todo novo produto está embutido. Esses “produtos” não são apenas os aparelhos ou instrumentos físicos, mas os diversos serviços e interconexões que rapidamente se tornam o padrão ontológico dominante ou exclusivo da nossa realidade social (IDEM, p. 37).

Os processos culturais estão se desenrolando com tamanha velocidade que se tornaram imediatos, tirando-nos a oportunidade de qualquer aprofundamento para além da superfície das telas.

As metáforas da “rede” e da “convergência” nas subculturas criativas (por exemplo, músicos, artistas, designers, escritores) são vistas como operações ao vivo ou em condições recebidas e refeitas, não apenas abstrações. A partir dessa perspectiva mais recente, viver em hibridismo remixado é, portanto, uma obrigação, não uma escolha, uma vez que é a base para a participação em uma cultura viva, em rede e globalmente conectada (IRVINE, 2013).

Os modelos de pensamento, ou hábitos culturais que o indivíduo traz consigo são necessários à compreensão de objetos da arte. Experiência dos processos e eventos necessitam aprofundamento para serem abarcados para além da superficialidade das telas (BOSNA, 2014, p.6). Não obstante, devemos considerar que o modelo de arte nesta discussão é apenas uma tentativa de ver estruturas para além da objetividade. A partir das discussões aqui trazidas, propôs-se considerar a importância da subjetividade para a visualização e entendimento das obras de arte dos nossos tempos e, portanto, equilibrar a busca pela precisão e objetividade, atendendo a modelos precisos, com a diversidade da experiência do sujeito

(BOSNA, 2014, p.11). A arte de nossos tempos não se submete à clausura dos modelos.

As transformações inauguradas pelas vanguardas estabeleceram o cenário do início do terceiro milênio. Dali em diante a arte sofreu profundos impactos decorrentes do vertiginoso avanço das tecnologias. Isso certamente proporcionou o cenário no qual emergiu o presente panorama artístico, onde meu trabalho dos últimos anos, e a série Efemérides, fazem parte. Por essa razão considere necessário fazer este retrospecto. Para posicionar-me, estabelecer relações conceituais entre o que faço e penso com aqueles importantes acontecimentos. Percebo hoje o quanto as relações entre campos conceituais e teóricos como filosofia, ciência, tecnologias e a arte, já na década de 1960, marcaram o início de transformações e a reorganização de forças que amalgamaram o cenário contemporâneo. As tecnologias, desde o início do século XX, influenciam decisivamente as mídias e o comportamento das pessoas e das sociedades e, certamente constituem do mesmo modo as condições de contorno para Efemérides. Meu percurso no campo das artes e o desenvolvimento desta pesquisa conectam minha intuição e razão, permitindo-me perceber a importância da arte e do papel do artista na construção de uma compreensão mais aprofundada e crítica da realidade.

No próximo capítulo descrevo os caminhos técnicos para a série Efemérides e como os a discussões aqui apresentadas são fundamentais para, com eles, construir a sua base narrativa.

4 – PERCURSOS E PROCESSOS

Parte das preocupações no mestrado foi pesquisar a existência de ferramentas disponíveis que pudessem utilizar os dados da tabela que constituirá *O Registro*⁶ no qual está baseada a narrativa da série Efemérides como *input* para a geração dos seus desenhos, imagens e diagramas. Foi necessário encontrar aplicativos que pudessem gerar mais informações para, a completar os dados para do *O Registro*. A primeira vista era esperado que os resultados pudessem ser obtidos com uso de ferramentas de inteligência artificial (IA). Interessava-nos experimentar esse novo campo de conhecimento como uma possível ferramenta artística. No decorrer dos ensaios houve um desapontamento com os resultados devido a dois fatores que nos acompanham quando se é artista em neste país. Falta incentivo financeiro para arte, e principalmente para pesquisas no campo de arte. Não posso deixar de registrar que parte de não ter continuado minha pesquisa nesse campo foi a falta de apoio financeiro. Cheguei a fazer testes obtendo resultados promissores, que geraram imagens muito interessantes e que constituíram a série *Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim* (2017). Gostaria de lembrar meu interesse por tecnologias e técnicas, com elas tento construir minhas narrativas. Na série Efemérides o uso das ferramentas disponíveis de IA não permitiram a utilização dos dados do *O Registro*, uma das condições necessárias para ela, motivo que me fez desistir de utilizá-la. No entanto, a experiência com essa tecnologia me permitiu vislumbrar interessantes alternativas para utilizá-la em projetos de arte generativa reconhecendo, assim como Philip Galanter (2003), que o uso de computadores na produção artística não retira do artista sua centralidade no processo criativo. Artistas generativos expressam razões para manter a fé em nossa capacidade de compreender o nosso mundo, para eles o próprio universo é um sistema generativo. IA, e outras tecnologias computacionais, oferecem aos artistas a possibilidade de “recuperar nosso senso de lugar e participação nesse universo” (Galanter, 2003). Apesar de não utilizar IA diretamente na série Efemérides, os resultados obtidos nos estudos influenciaram decisivamente na concepção dos procedimentos utilizados na produção dos desenhos do crânios.

⁶Item central para criação da narrativa de *Efemérides* será explicado nos capítulos 4 e 5.

A seguir descrevo mais detalhadamente como se desenvolveram as pesquisas ao longo do período desta pesquisa.

4.1 – PRIMEIROS TESTES COM DEEP DREAM GOOGLE

Ferramentas que possuem IA em sua estrutura são ligadas a um ramo das ciências da computação que utilizam aprendizado profundo (*deep learning*) ou aprendizado de máquina (*machine learning*) para um computador realizar determinadas funções. A função que me interessou foi a envolvida nas convoluções⁷ matemáticas que combina infinitas vezes os dados fornecidos para se chegar a um resultado.

Usar dessas características parecia um caminho que poderia conduzir para a geração das obras a partir de outras imagens, ou outros dados, conduziria ao uso de ferramentas que tivessem em sua estrutura a IA, portanto, para os primeiros testes escolhi utilizar uma ferramenta que estivesse a facilmente a disposição. Inicialmente parecia que este era o cerne deste projeto, criar imagens a partir das imagens que eu já tinha. Em minha pesquisa inicial, pensei criar uma ferramenta que pudesse fazer essas convoluções utilizando a tecnologia de *Machine Learning*. Existem inúmeras alternativas compartilhadas na rede, via *Github*⁸. Contudo percebemos que isso envolveria um profundo e complexo conhecimento de tecnologia da informação (TI) que exigiria um tempo de aprendizagem incompatível com o período disponível para pesquisa. Muitas delas não funcionam adequadamente se não houver um *hardware* adequado. Em vista disso, iniciamos uma busca por outro *software* que pudesse fazer algo parecido, e que nos desse resultados satisfatórios. Encontrei uma ferramenta simples, *open source* da Google (*Deep Dream Generator*) que gera imagens a partir de outras no estilo determinado pelo usuário. A ferramenta mostrou-se promissora inicialmente, confirmando o potencial do *Machine Learning* como uma tecnologia adequada para aquele estágio da pesquisa.

⁷ Em matemática, particularmente na área de análise funcional e processamento do sinal, convolução é um operador linear que, a partir de duas funções dadas, resulta numa terceira que mede a soma do produto dessas funções ao longo da região subentendida pela superposição delas em função do deslocamento existente entre elas. O conceito de convolução está ligado à integral de superposição na Óptica de Fourier, à integral de Duhamel na teoria das vibrações, ao Teorema de Borel no estudo de sistemas lineares invariantes no tempo, ao conceito de média móvel, às funções de correlação e de autocorrelação em estatística e em processamento de sinais, e a diversos conceitos usados em análise de imagens, como digitalização, alisamento, embaçamento e aberração cromática. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Convolu%C3%A7%C3%A3o#Defini%C3%A7%C3%A3o>

⁸ <https://github.com>

O *software* da Google possui duas ferramentas diferentes. Uma chamada *Deep Dream*, e outra chamada de *Deep Style*. A primeira é baseada no algoritmo original de *Deep Neural Network* (Rede Neural Profunda) intensamente utilizada em arte psicodélica e abstrata. A segunda é uma modificação matemática mais sofisticada do primeiro algoritmo, ele dá a imagem resultante, algumas características, que têm níveis que podem ser alterados, a partir de uma imagem escolhida como estilo. Essa ferramenta confere a imagem final o estilo de um pintor desejado para dar as fotografias dos usuários. Apesar dos resultados triviais obtidos com tal ferramenta, há de se reconhecer os potenciais impactos dessa tecnologia, pelo seu aspecto altamente inovador e que potencializa muitas discussões em campos que vão estéticos e éticos.

Ainda é cedo para dizer quais serão os caminhos da IA na arte, contudo vem ganhando espaço na arte contemporânea e em seu *mainstream*, indo além das brincadeiras com imagens de animais de estimação no mundo virtual. Em 2018, uma obra de arte gerada por IA (Figura 15) foi vendida pelo valor de U\$ 432.500, valor que atingiu quase 45 vezes a estimativa esperada em um leilão, tornando a *Christie's Auctions & Private Sales*⁹, fundada em 1766, a primeira casa de leilões a oferecer uma obra de arte criada por algoritmo.



Figura 15: Retrato gerado por Inteligencia Artificial do coletivo Obvious - 2018

⁹ <https://www.christies.com>

A obra foi criada pelo coletivo *Obvious*¹⁰ e abaixo transcrevo a descrição contida no site do grupo:

Obvious é coletivo de amigos, artistas e pesquisadores, impulsionado por uma sensibilidade comum em relação a questões limitadas ao crescente advento da Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina. Um dos nossos objetivos é explicar e democratizar esses avanços através de nossas obras de arte. O projeto em que estamos trabalhando hoje começou há um ano com a descoberta das *Generative Adversarial Networks* (GANs), que são algoritmos de Aprendizado de Máquina que geram imagens. Essa tecnologia nos permite experimentar a noção de criatividade em uma máquina.

Minha pesquisa, com algumas proposições artísticas compartilhadas como o coletivo, não conseguiu o respaldo tecnológico e financeiro, contudo vejo que a pesquisa caminhou onde pode e trouxe resultados interessantes com as ferramentas disponibilizadas pela Google, em um prévio teste com as duas, a *Deep Style* se mostrou mais adequada.

4.2 – DEEP DREAM GENERATOR – DEEP STYLE

Apresento a seguir algumas explicações simples sobre a ferramenta *Deep Style*. Por ser uma ferramenta de uso exclusivo online, para usar a ferramenta é preciso um cadastro com e-mail e senha. Dentro do perfil, o usuário pode colocar outras informações pessoais, isso determina o quão as imagens terão qualidade (dimensões e resolução) quanto a quantidade de imagens possíveis de serem criadas em uma hora¹¹. Todas as imagens geradas ficam no servidor do programa, e podem, ou não, serem compartilhadas para os outros usuários, caso desejado. Pode-se usar algumas das sugestões do programa como estilo para as imagens, além disso pode se usar uma imagem que você mesmo fez *upload*. As imagens sugeridas seguem os estilos mais importantes e conhecidos na pintura (Figura 16).

¹⁰ <http://obvious-art.com/about-us.html>

¹¹ Termos de uso da ferramenta *Deep Dream Generator* <https://deepdreamgenerator.com/terms>



Figura 16: Painel para escolha de estilo no Deep Dream Generator

Existem três formatos de resolução para as imagens finais, todos baixos para o padrão de impressão recomendável, chamados de “Normal”, “Medium” e “HD”, com 0,36 megapixels, 0,6 megapixels e 0,96 megapixels respectivamente.

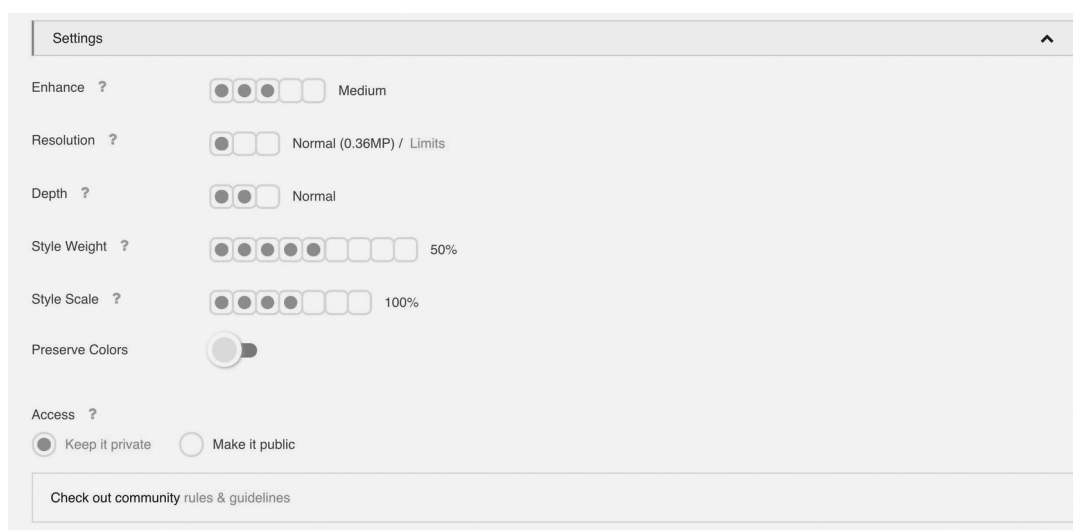


Figura 17: Painel para escolha de resolução e controle de efeitos no Deep Dream Generator

O caráter de rede social, algo inevitável atualmente, está presente no programa. Isso faz com que a página tente criar conexões entre os usuários e força os que desejam obter um número maior de imagens por hora. Além da limitação de controles, o nível de engajamento com o programa cria categorias de usuários que determinam a quantidade de imagens, sua qualidade e o uso diário permitido (Figura 17).

User Levels			
Hello Dreamers			
As many of you already know, generating Dreams is a very heavy computational task and this is why we cannot support unlimited generation of Dreams. This is the reason to have the "User Levels" system. It helps us to distribute our computing resources across the community.			
Dreams generated in your account			
Last 1 hour:			
Last 24 hours:			
Likes sent last 24 hours: 0			
Newbie	Member	Dreamer	Deep Dreamer
Requirements Email Confirmed: Yes	Requirements Dreams: 10 Public Dreams: 5 Account Days: 3	Requirements Dreams: 50 Public Dreams: 20 Account Days: 7 Likes: 200	Requirements Public Dreams: 50 Account Days: 21 Likes: 900
Limits per hour <u>Deep Style:</u> Normal - 5 Medium - 0 Hd - 0 <u>Thin Style:</u> Medium - 6 Hd - 1 Fhd - 0 <u>Deep Dream:</u> Medium - 6 Hd - 1 Fhd - 0	Limits per hour <u>Deep Style:</u> Normal - 6 Medium - 2 Hd - 0 <u>Thin Style:</u> Medium - 15 Hd - 5 Fhd - 0 <u>Deep Dream:</u> Medium - 15 Hd - 10 Fhd - 0	Limits per hour <u>Deep Style:</u> Normal - 10 Medium - 3 Hd - 1 <u>Thin Style:</u> Medium - 20 Hd - 15 Fhd - 5 <u>Deep Dream:</u> Medium - 20 Hd - 15 Fhd - 5	Limits per hour <u>Deep Style:</u> Normal - 20 Medium - 5 Hd - 2 <u>Thin Style:</u> Medium - 30 Hd - 15 Fhd - 10 <u>Deep Dream:</u> Medium - 30 Hd - 15 Fhd - 10
*Daily limit (past 24 hours): is 3 times the hour limit.			
*Note: We might change some of the limits in the future			

Figura 18: Painel com o regulamento de uso do Deep Dream Generator

A política de uso para o *software* (Figura18) foi um dos seus aspectos que me fizeram desistir de sua utilização neste trabalho, contudo não foram empecilho para criação de algumas imagens que serviram de preparação do terreno para o que estava por vir. Usando apenas dois controles, *Style Scale* e *Style Weight*, que definem o quanto o estilo vai alterar a imagem original, chegou-se a resultados interessantes, quando se obteve dois conjuntos de imagens. O primeiro relacionado diretamente com as imagens dos crânios, apresentados abaixo (Figura 19), e o segundo, uma série de autorretratos, descritos a seguir.



Figura 19: Imagem do primeiro resultado com as imagens de crânios no Deep Dream Generator - 2017

4.3 – A SÉRIE QUEM SOU EU SE NÃO VOCÊ EM MIM

O interessante de um trabalho que envolve qualquer natureza de pesquisa são as várias possibilidades que surgem no seu percurso. Por ter uma vivência no ambiente de pesquisa científica, de certo modo, fui treinado a observar as nuances que uma pesquisa possui, e ficar atento aos apontamentos para outros caminhos que possam surgir. Gosto de manter um sentimento de descoberta, onde cada erro ou acerto vai montando um cenário de aprendizado. Portanto olho com apreço os resultados que vão surgindo a cada nova etapa de um trabalho, e me encanta quando consigo retirar algo daquilo e que possa sobreviver de forma independente da ideia inicial. A série *Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim* (2017) é algo que se enquadra nesse aspecto. Quando percebi que a ferramenta do Google não se encaixava dentro do que eu pretendia para série *Efemérides*, logo vi que poderia usar os poucos recursos dessa ferramenta para uma outra possível série, sem ter uma expectativa de ter um resultado e mais interessado em testar a ferramenta em outro contexto. Simultaneamente ao meu projeto pessoal, há inclusive uma interação promovida pelo ambiente de pesquisa nos grupos de pesquisa da universidade, faço parte de dois desses grupos cAt e GIIP. Nesse ambiente de discussões e de troca surgiu a oportunidade de conhecer outros pesquisadores e de compartilhar e trocar experiências.

No que se refere a essa série, *Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim*, que discute sobre a individualidade, humanidade, personalidade e os mais variados aspectos que esses assuntos possam ter, me surgiu a ideia de usar a ferramenta do Google para gerar uma sequência de retratos. Essa proposta me proporcionou a participação em uma residência artística de 4 semanas no Sesc Itaquera, para testar a ferramenta com os visitantes que pudessem se interessar pela minha pesquisa. Nesse período os resultados foram interessantes e permitiram concluir pela inadequação da ferramenta para série *Efemérides*.



Figura 20 Desenho feito pelo visitante



Figura 21 Retrato do visitante com a aplicação do Deep Style usando o desenho ao lado

Como prática, na residência, criei uma rotina para os visitantes interessados. Eles faziam um desenho ou uma textura usando material de desenho e pintura, que era digitalizada. Depois eu fotografava o visitante num fundo branco e as duas imagens alimentavam o programa *Deep Dream Generator*, onde aquele desenho, feito pelo visitante, era aplicado sobre seu retrato como um estilo (Figuras 20 e 21).



Figura 22 Retrato com a aplicação do retrato da figura 23



Figura 23 Retrato com a aplicação do retrato da figura 22

Durantes os testes propus algumas variações, uma delas foi usar um retrato sobre o outro, como se pode ver nas imagens acima (Figuras 22 e 23). O resultado não foi muito animador, em uma primeira avaliação. Contudo, pensei que poderia criar uma narrativa refletindo questões que são muito pertinentes nos trabalhos contemporâneos e que do mesmo modo me acompanham. Acredito que, mais uma vez, Fontcuberta (2015) abarca muitas das questões contemporâneas em seus textos sobre a geração de imagens.

Pode-se argumentar que a vida cotidiana já nos empurra a uma multiplicidade de papéis sobrepostos e frequentemente enfrentados: nossas diferentes áreas de atividade, a família, o trabalho, o lazer, a sexualidade, a política, o esporte etc. impulsionam em cada um de nós comportamentos específicos. Até que ponto uma combinação dessas atitudes conforma uma identidade diferenciada? (FONTCUBERTA, 2015, p.197)

A pergunta que me surgiu foi: Até que ponto sou eu? Até que ponto são os outros em mim que me fazem ser eu? Desta maneira, após a residência artística, e diante dos resultados ali colhidos, criei a série que *Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim*, que usa um auto retrato onde vou aplicando a cada resultado um retrato de uma pessoa próxima. Dentro desta prática de criar imagens com informações sobrepostas e possuem um ciclo centrado em seu criador, onde cabe a afirmação de Martin Heidegger (1889–1976):

Na visão usual, o trabalho [artístico] surge de e por meio da atividade do artista. Mas por que e de onde vem o artista, e o que ele é? Pelo trabalho; porque dizer que o trabalho dá crédito ao mestre significa que é o trabalho que primeiro deixa o artista emergir como mestre de sua arte. O artista é a origem do trabalho. O trabalho é a origem do artista. Nenhum é sem o outro (HEIDEGGER, 2001, p. 17).

Onde o autor bem como defende que a existência de cada um, arte e artista, são feitas por um outro componente, que é a Arte.

No entanto, nenhum deles é o único suporte do outro. Em si mesmos e em suas inter-relações, o artista e o trabalho existem cada um deles em virtude de uma terceira coisa que é anterior a ambos, a saber, a que também dá ao artista e à obra de arte seus nomes - arte (HEIDEGGER, 2001, p. 17).



Figura 24: Sequência 40 de auto retratos alterados pelo Deep Style

Naquele ano eu fazia 40 anos, então me pareceu conveniente considerar, além de Heidegger, esse fato nessas sequências nas quais utilizei a técnica *Deep Style*. As imagens acima (Figura 24) são o resultado da transformação do meu auto retrato, feito com uma câmera de *smartphone*, onde rostos de pessoas próximas (Figura 25) (minha esposa, filha, meus pais, familiares e amigos) são integrados ao meu.

Assim como as outras séries, esta série resultante modifica o propósito principal da técnica, e mesmo nesse caso, em que a ferramenta não abre possibilidades para um controle mais preciso, consegui gerar uma sequência de imagens trazendo uma narrativa que pretendeu discutir aspectos da nossa identidade.



Figura 25: Imagens usadas no Deep Style e seu resultado

As imagens, olhando por esse prisma, representam a transformação e construção de minha individualidade influenciada por essas pessoas dentro de mim. Metaforicamente cada uma das imagens geradas são as camadas de minha personalidade dentro desse universo criado por mim. Vejo aqui da mesma maneira uma possibilidade de trilhar o mesmo caminho de artistas contemporâneos que questionam a eugenia subvertendo as técnicas fotográficas.

Isso porque a lição desses artistas contemporâneos não supõe apenas a problematização da eugenia e da fisionomia. Essa problematização é importante para suas respectivas premissas artísticas, mas é até anedótica em um contexto de análise da verdade documental (FONTCUBERTA, 2015, p.187).

Técnicas que, por sua vez, buscavam firmar a visão objetiva da fotografia. Essas técnicas tinham como premissa que a fotografia seria capaz de capturar a essência criminal de uma pessoa, ou trazer nos traços do retratado características de sua personalidade ou quão eram inteligentes, escolhi trilhar esse caminho ao me apropriar da estrutura de retrato de documentos de identidade, mas que vai distorcendo de forma quimérica meu rosto. Desta forma, a última imagem da

sequência da série *Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim*, apresenta uma forma distorcida do rosto inicial, e pode ser a representação de como sou influenciado por essas pessoas em minha vida. Não há como separar o Eu dessas imagens, apesar de possuírem alguns traços que indicam a foto original, contudo não sou mais eu mas tão pouco menos eu no final. A própria estrutura do *software* afirma que minha existência está ali, pois os *pixels* de minha imagem estão na imagem final, mas por sucessivas convoluções matemáticas há os elementos da imagem usada como estilo.

Por essa incapacidade do próprio *software* de não me dar possibilidade de mensurar o quanto há de cada imagem no final, aproxima sua relação com a realidade, pois quanto há dos outros em nós? Dentro desse contexto, entre outras coisas, percebi que as imagens, depois de 40 aplicações do *software*, possuíam uma semelhança com o trabalho do pintor Francis Bacon (1909-1992). Campo que pretendo explorar com essa série num futuro próximo.



Figura 26: Anna - *Quem Sou Eu Se Não Você Em Mim* - 2017

4.4 – SALA DOS MILAGRES

O ambiente de experimentação proporcionado pelos grupos de pesquisa com os quais me envolvi, logo no início do mestrado, contribuiu para que este trabalho tomasse rumos inesperados e proveitosos. Uma parceria que surgiu como fruto da proposta para *workshop* colaborativo do **7º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa em convergências Arte, Ciências, Tecnologia e Realidades Mistas**¹², ocorrido de 21 a 25 de outubro de 2017 no Instituto de Artes da Unesp, Campus São Paulo. Naquele evento, a partir da pesquisa e da contribuição poética dos integrantes, em um ambiente de experiências híbridas e diferentes olhares, nasceu a proposta do projeto *Ex-Votos*, e a instalação *Sala de Milagres*. Desde então, a proposta vem se desdobrando em outras produções, com o empenho do coletivo em continuar o processo de experimentação e discussão que essa obra suscita (CARVALHO et al, 2018a, p.156). Nesse coletivo, o COM.6, a importância está na relação pessoal de cada integrante, centrada nas questões do *corpo*. Cada um de nós, dentro das respectivas áreas de conhecimento, vêm trabalhando com aquelas questões, quer sejam relacionadas à religiosidade e cultura, ou com as tecnologias disponíveis e suas implicações na identidade.

Nesse contexto de pesquisa coletiva, tive a chance de compartilhar aspectos de minha pesquisa e de aprender com os outros integrantes outras abordagens para ela. Um dos trabalhos que desenvolvemos juntos, o *Ex-Votos*¹³, possui entre seus conceitos a estrutura de funcionamento do *software Extentio*, de autoria de Sergio Venancio¹⁴ (descrito no item a seguir), que utiliza imagens captadas por câmera de vídeo e desenha a imagem capturada. O que se propôs para esse trabalho foi colher uma série de retratos de pessoas que quisessem doá-los, tais retratos, um a um, são projetados na cabeça de um manequim e desenhada pelo *software*. Os retratos são mesclados, já que o tempo de projeção de cada retrato é menor do que o tempo total de produção do desenho (Figura 26). O trabalho tem caráter ritualístico e

¹² <https://7encontrosite.wixsite.com/7encontrogrupos/sobre-o-7o-encontro>

¹³ Link para vídeo do trabalho: <https://www.youtube.com/watch?v=sDnnzGeFZgo>. Informações adicionais sobre o trabalho: <https://goo.gl/UPb8L6>

¹⁴ Mestrando em Artes Visuais (ECA-USP). Membro do Grupo de Pesquisa Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos (ECA-USP). Docente no Curso de Especialização em Design Gráfico (IA Unicamp). Membro do coletivo COM.6.

“ganha caráter de artefato ao materializar as imagens compostas em forma de desenho processadas pelo software” (CARVALHO et al, 2018b, p.5).



*Figura 27: Resultado de sobreposição de retratos desenhados pelo
Extentio*

Minha contribuição foi propor algo similar ao que almejava para Efemérides, obter uma imagem que fosse uma combinação de outras imagens. O que convergiu com as demandas do coletivo.

4.5 – O SOFTWARE *EXTENTIO*

O *software Extentio*, desenvolvido pelo artista e pesquisador Venancio, tem como funcionalidade criar desenhos a partir de vídeos ou imagens de forma generativa. O *software* faz parte do trabalho artístico-computacional de Venancio, em que um sistema computacional faz desenhos de observação (Figura 27) com certo grau de autonomia, seguindo um conjunto de regras estabelecidas pelo autor.

O projeto *Extentio* traz atualmente um *software* que captura imagens através de uma câmera digital e que, por meio de técnicas de visão computacional, extrai destas imagens

informações úteis para a geração automática de retratos desenhados (VENANCIO JÚNIOR, 2019, p. 193).

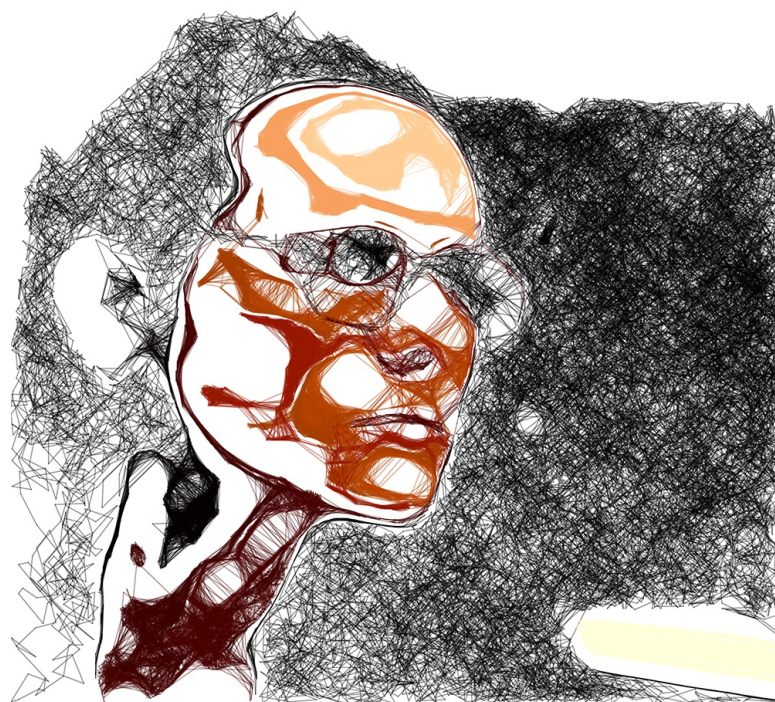


Figura 28: Retrato 628_952_d14, 2018. Imagem digital, dimensões não definidas (VENANCIO JÚNIOR, 2019, p. 19).

Venancio me permitiu acesso ao código do *Extentio*, para que eu pudesse testá-lo com os dados criados para *O Registro* da série *Efemérides*. Trabalhei no conjunto de instruções para a parametrização do sistema de *input* de dados, foquei em pontos que obedecem estruturas matemáticas criando algo similar a uma gramática. O *software* continuou executando sua função de desenhar, assim como previsto por Venancio, contudo segue uma lista de regras determinadas pelo conjunto de dados narrativos, armazenados no *O Registro* de *Efemérides*. Esse conjunto de regras modifica de forma pontual o *software*, permitindo que suas funções atendam a um outro conjunto de possibilidades estéticas e narrativas.

O conjunto de imagens resultantes desses testes permitiu o aprimoramento do conjunto de dados criados para *O Registro*, ao passo em que ia me familiarizando com o funcionamento de *Extentio*, refinava os meus próprios dados. Ou seja, dentro da estrutura complexa do *software* encontrei uma maneira de construir outras camadas para os dados que já havia criado. Isso igualmente me direcionou, inspirado pelo caráter generativo do próprio *Extentio*, a entender que poderia

explorar os dados independentemente do *software* utilizado, conduzindo para o que viria a ser a instalação *Efemérides*.

A seguir descrevo são os como desenvolvi os componentes que são produzidos previamente para alimentarem o *Extentio* na produção dos desenhos da série *Efemérides*.

4.5.1 – DADOS DO O REGISTRO E EXTENTIO

Como descrito anteriormente, o *software Extentio* apresentou-se promissor por sua natureza aberta possibilitando o aprimoramento do conjunto dos dados prévios que constituem *O Registro* de *Efemérides*. Ao familiarizar-me com sua estrutura, percebi que poderia criar outras camadas de significados para os dados que poderiam trazer outras condições narrativas para aqueles elementos prévios, para serem processados pelo *Extentio*. Pude entender que tinha uma possibilidade ímpar para trazer à tona, práticas em que eu já trabalhava, de forma implícita, em outras séries. Uma das possibilidades que vislumbrei, por exemplo, foi explorar a necessidade do *software* de ter as coordenadas para uma região da tela onde iniciar os desenhos. Outro exemplo consiste em quando utilizei escalas musicais para criar parâmetros que influenciam o tempo de execução do *Extentio* para a elaboração de um desenho.

Esses foram alguns dos exemplos que me indicaram como poderia explorar suas características, não somente a partir dos dados internos do *software*, em sua esfera algorítmica.

A perspectiva dada pela possibilidade de trabalhar com informações “internas e externas” ao programa *Extentio* levou-me a conceber a rotina que antecede a produção do desenho abaixo (Figura 29).

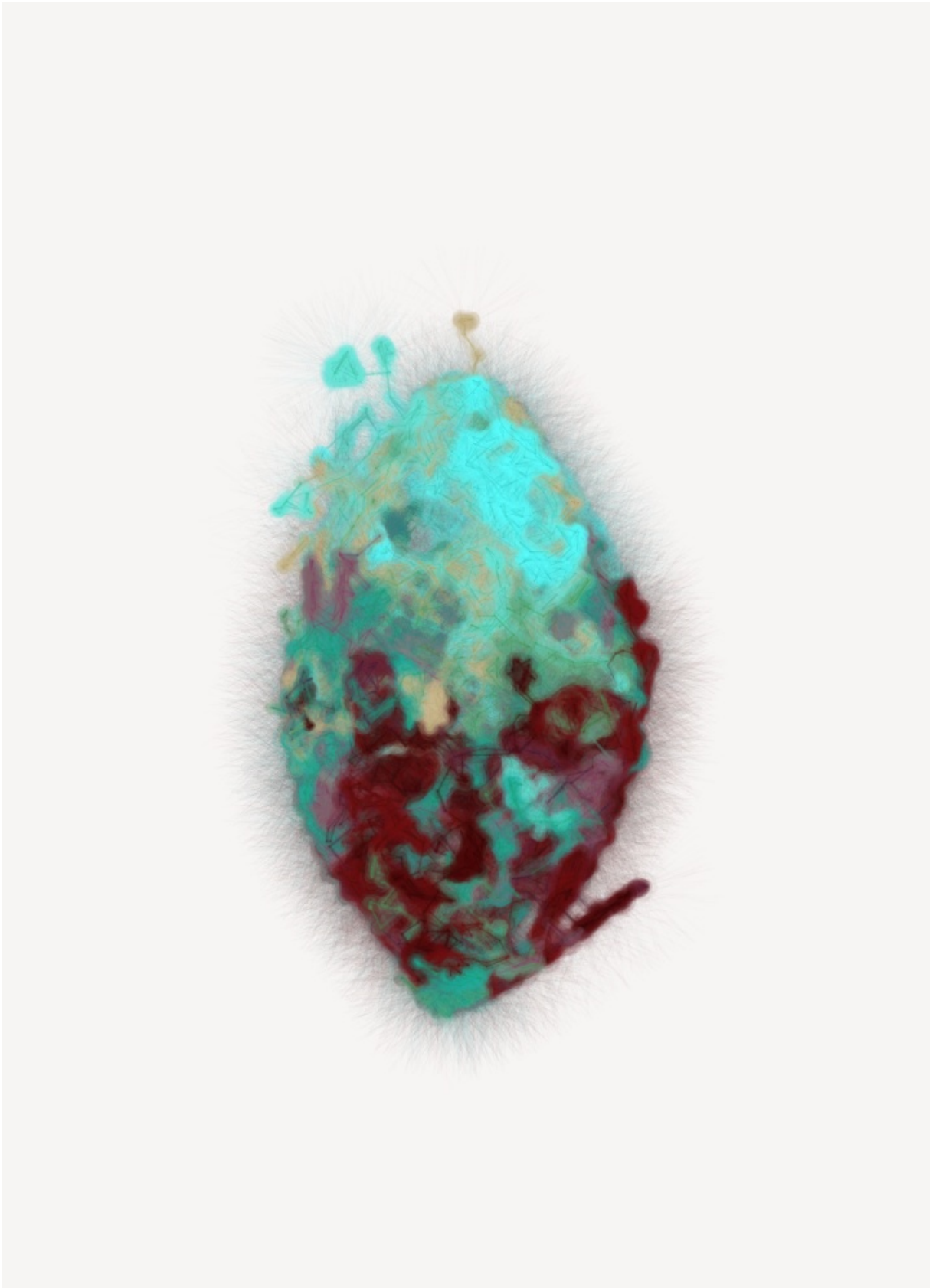


Figura 29: Imagem gerada por Extentio - Aglomerado 9 Ciclo 1 Movimento 24 Período 3 – 2018

As informações constituem os materiais para compor esses desenhos, assim como a tinta o é para a pintura. Percebi que poderia compô-los com informações oriundas de outras imagens carregadas de simbolismos relevantes para a narrativa de *Efemérides*, como cores vindas de imagens do *Hubble* (Figura 30), texturas, obtidas através de microscopia eletrônica (Figura 31), de tecidos vegetais de quando trabalhei no projeto Genoma, ou desenhos de grãos de pólen (Figura 32) que desenhei, com auxílio de lupa, na época em que cursava Biologia.

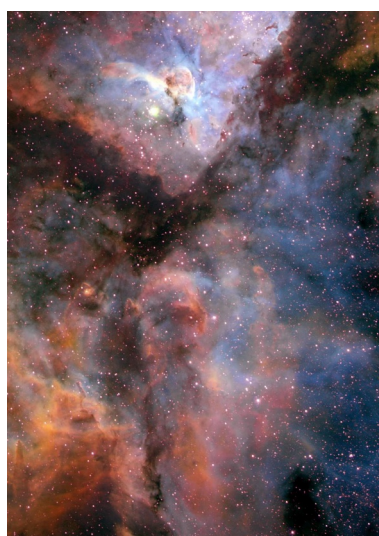


Figura 30 Imagem de nebulosa

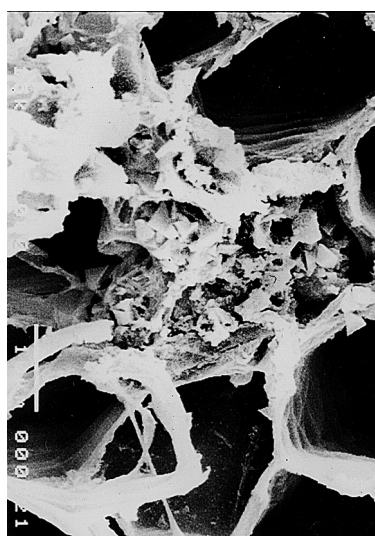


Figura 31 Imagem de tecidos de tabaco por microscopia eletrônica



Figura 32 Desenho de pólen a lápis

Nesse processo, decidi posicionar manualmente a distribuição dos fragmentos das imagens de crânio através de desenho à mão (Figura 46) utilizando dados de geolocalização contidos no *O Registro*, e não mais atribuir essa definição ao *Extentio*, que utiliza automaticamente parâmetros aleatórios para esse fim, o resultado é similar ao anterior (Figura 33), contudo usando mais das minhas decisões.

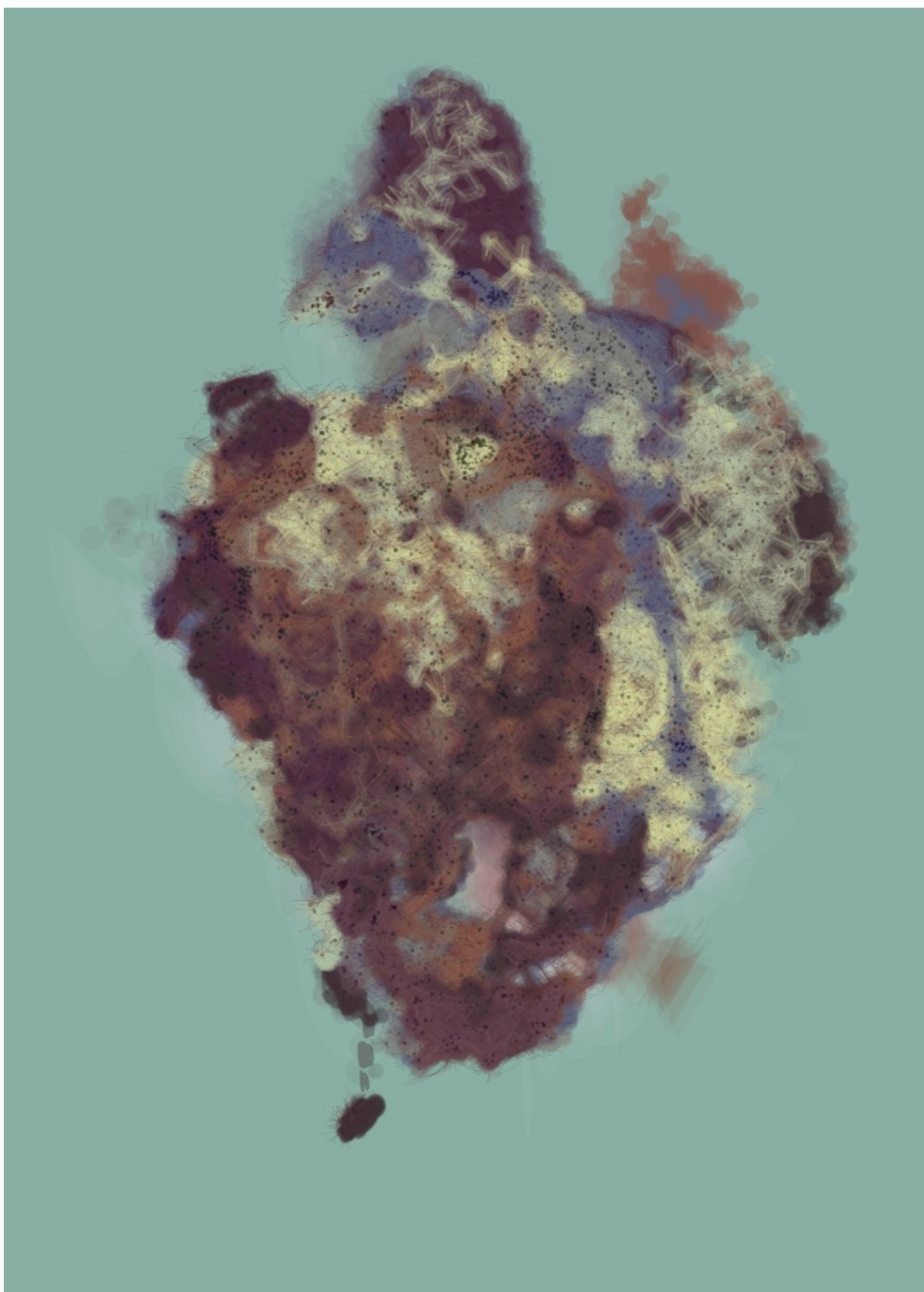


Figura 33: Imagem gerada por Extentio - Aglomerado 9 Ciclo 1 Movimento 24 Período 3 - 2018

À medida que se tornavam progressivamente complexas as condições para a elaboração e uso dos dados do *O Registro* da série *Efemérides*, percebi que o potencial narrativo da obra tinha grande influência das relações simbólicas que os dados possuíam. Esse fato estava em convergência a centralidade da narrativa, aspecto que ficou evidente durante as leituras realizadas para a discussão conceitual desta pesquisa.

4.6 – NUMÉRICO E GRAMÁTICO

Nessa etapa da pesquisa tentei agregar o meu processo como um todo. Vi a oportunidade de trazer para este trabalho, algo que sempre ficou em camadas que muitas vezes não eram acessadas para aqueles que veem minhas imagens em uma exposição. Vejo aqui a chance compartilhar algo que acredito que seja a parte muito, senão a mais, importante do que faço. Mesmo em trabalhos que aparentemente não seja visível o que chamo, em minha rotina, de exercício matemático, os números e a gramática sempre estiveram lá. Esses elementos são muito importantes pra mim e me acompanham em todos os meus projetos.

A matemática não está aí para impor trabalhos forçados a ninguém; ao contrário, seu único propósito é o prazer. Ela está aí para garantir o prazer daqueles que gostam de examinar o que estão fazendo, o que fizeram ou o que farão, talvez na esperança de fazê-lo ainda melhor (BRINGHURST, 2011, p.161).

Desde criança isto está presente, a curiosidade e esse fascínio por regras que parecem jogos. Inventá-las sempre foi o mais interessante. Aos oito anos adorava inventar palavras, tanto que a prática provocou problemas na escola. Para cada palavra que a professora ditava, ou colocava na lousa, eu inventava uma. Isso se tornou, digamos, um obstáculo na minha alfabetização, pois ninguém entendia o que eu escrevia (muitas vezes nem eu). Minha mãe e eu chegamos a um acordo, que esse esporte era perigoso naquele momento, pelo menos.

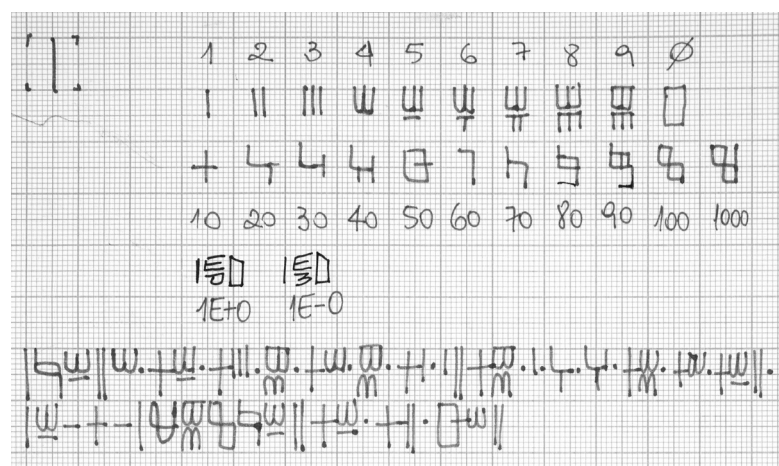


Figura 34: Sequencia numérica

Outro fato que acho importante em minha vida, e que tem influência na metodologia do meu trabalho, é o fato de eu ser um canhoto adestrado. Dizer que fui canhoto, é meio estranho, pois ainda sou um canhoto que usa a mão direita para a maioria das coisas, 98% delas. A minha impressão é que meu cérebro é preguiçoso, e terceiriza sua parte física e motora. O aspecto que me influencia dessa experiência em minha vida, é que tive de praticar muita caligrafia para ter uma letra adequada com a mão direita e isso, em vez de provocar repulsa, tornou a escrita, criar letras, e posteriormente criar alfabetos, motivo de grande prazer. Isso me aproximou do trabalho linguístico na obra de J. R. R. Tolkien (1892-1973)¹⁵, de quem sou profundo admirador. Mas nem tudo foram flores, nunca consegui jogar bola e sofro de dislexia leve, provavelmente causada por esse adestramento.

¹⁵ Foi um premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico, nascido na África, que recebeu o título de doutor em Letras e Filologia pela Universidade de Liège e Dublin, em 1954, e autor das obras como O Hobbit, O Senhor dos Anéis e O Silmarillion. Em 28 de março de 1972, Tolkien foi nomeado Comandante da Ordem do Império Britânico pela Rainha Elizabeth II.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	55	57	58	59	60
61	62	63	64	65	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	102	103	104	106	107	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118
119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136
137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154
155	156	157	158	159	161	162	163	164	166	167	168	170	171	174	175	176	177
179	180	181	182	184	185	186	187	188	190	191	193	194	195	196	197	201	208
209	210	212	213	214	215	219	220	223	224	225	227	228	230	231	232	233	234
235	236	242	244	245	246	247	249	251	253	254	256	257	258	259	260	263	264
266	270	280	282	284	285	287	288	289	290	292	301	304	306	310	311	313	314
315	317	319	322	323	324	325	327	344	346	347	349	349	350	351	353	355	357
358	359	360	361	362	363	364	368	369	371	372	373	374	375	376	377	378	379
380	381	382	383	384	388	391	392	396	402	403	404	406	407	408	409	410	411
412	413	419	420	421	423	424	425	427	430	431	433	434	435	436	437	438	439
442	443	454	455	458	462	464	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477
478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	491	492	493	494	495	496
497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	1	2	3	4

Figura 35: Tabela de distribuição dos números dos crânios para o jogo de sequências

19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22
4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23
7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13
11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21
19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22
4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23
7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13
11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21
19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22
4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23
7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13
11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21
19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22
4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23
7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13
11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21
19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22	19	8	18	5	9	22
4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23	4	15	1	12	14	23
7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13	7	20	17	6	2	13
11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21	11	24	3	16	10	21

Figura 36: Tabela que faz parte do jogo para sobrepor tabela acima (Figura 35)

Essa influência é permanente em minha produção, e na série *Efemérides*, estão distribuídas em vários momentos fundamentais para a construção narrativa. As práticas de inventar regras ou jogos (Figuras 35 e 36), por exemplo, surgiram quando precisei selecionar as imagens de crânios que seriam usadas como referência para criar um determinado crânio ausente.



Figura 37: Exemplo de uso da fonte True Type dos números criados

O uso de elementos alfanuméricos (Figura 37), constituem um outro exemplo, e aparecem nas obras da série que vão para a instalação *Efemérides*, descrita no próximo capítulo.

5 – ESPECIFICAÇÕES DA INSTALAÇÃO DA SÉRIES EFEMÉRIDES

Conduzi esta pesquisa num ambiente de experimentação, brevemente descrito no capítulo 3, que levou até a instalação *Efemérides*, que descrevo a seguir. Sublinho a importância de dou para minha decisão de conduzir o trabalho dentro de um trajeto afastado da objetividade e mergulhado na ficção. Com esse entendimento, evidencio minha relação com as narrativas ficcionais explorando a tecnologia como um aspecto das linguagens para propor uma interpretação aberta, pautada na intuição. Entendo que o uso das tecnologias relacionado à expansão de horizontes que se conectam a imaginação para permitir a interação e a interpretação do mundo.

Tecnologias, como as palavras, constituem ferramentas para interagir no mundo. Enquanto as palavras alteram as mentes, as tecnologias reorganizam materiais, produzem vestígios de nossa existência, dão suporte a toda sorte de narrativas indo da música às artes visuais, dos textos literários aos fílmicos. Através delas contamos histórias capazes de expandir a imaginação, a sensibilidade, e criamos novos e mais complexos modelos de realidade expandindo nossa consciência (FOGLIANO, 2013, p.84).

A produção de *Efemérides* seguiu uma linha, que partiu das minhas práticas dentro da fotografia até os elementos que formam as imagens digitais, e me fizeram olhar para as imagens de crânios como dados que passaram a ter um caráter de coordenadas para a criação de novas imagens.

Isso abriu um novo campo de experimentações, no qual a fotografia assume outro papel que pertence ao universo da simulação numérica. Isso engendra uma nova dimensão do real, a que Edmond Couchot denomina “um analogon purificado e transformado pelo cálculo” (COUCHOT, 2003, p.173), essa nova entidade é diferente da cópia, da representação e da duplicação. Esse analogon, se comparada com a realidade como a vemos, tem um modo de existência paradoxal: apresenta uma aparência perceptível, faz parte dessa realidade, mas é totalmente constituído por cálculos, distinguindo-se por isso da realidade inicial. É nessa linha tênue que fez com que eu conduzisse o trabalho para esse universo das imagens numéricas que comportam duas maneiras distintas de configuração visual.

[..] A imagem transforma-se, desse modo, em imagem-matriz, o que lhe confere uma qualidade particular. Seu controle morfogênético não se baseia nem no plano – como na pintura e na fotografia –, nem na linha – como na televisão –, e sim no ponto. A estrutura

matricial da imagem permite ter acesso direto a cada um de seus elementos e agir sobre eles (FABRIS, 2007).

5.1 – A INSTALAÇÃO EFEMÉRIDES

Chegamos ao ponto da pesquisa onde organizo o processo prático que envolve este trabalho, apresentarei o resultado dos mecanismos narrativos que formam a pesquisa que originam a série *Efemérides*. Conjuntamente é o meu intuito preparar terreno para o próximo capítulo, onde abordo os elementos que pertencem aos processos narrativos. Neste capítulo apresento a instalação *Efemérides*, que é composta por mapas, desenhos e esculturas (Figura 38).

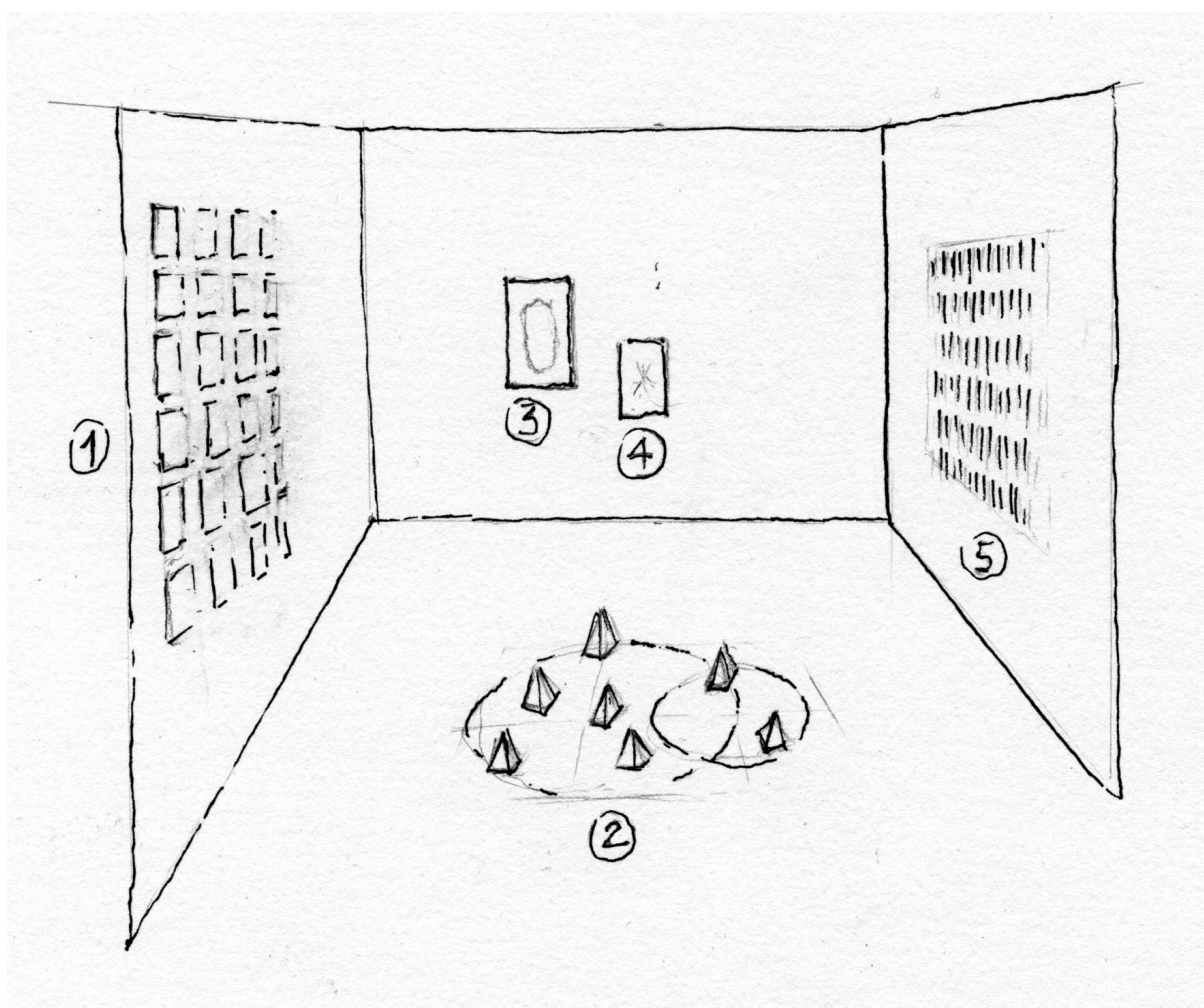


Figura 38: Croqui da distribuição das obras na instalação *Efemérides*

No esquema acima (Figura 38) são representadas os conjuntos que formam a instalação. Cada um deles é a representação de dados contido no *O Registro*.

5.2 – CRIAÇÃO

O conceito central de *Efemérides* tem fundamento no conjunto de dados oriundos do universo produzido para as imagens da série *Multis* (2015), apresentada no capítulo anterior. Nesse universo as imagens fotográficas assumem outra configuração, deixam de ter um “corpo” e passam a ser aglomerados de fragmentos de informação. Esses aglomerados possuem posição e movimento dentro de regiões específicas num espaço tridimensional. As coordenadas desses aglomerados estão contidas em um registro, onde é possível identificar sua localização, tamanho, origem, direção, etc. Nesse registro é possível identificar o sentido e direção do fluxo de troca de informações entre os aglomerados. Os registros são complementados a partir de diferentes dados criados intuitivamente a partir de escalas musicais e tipográficas, unidades de medida de tempo, espaço, medidas relacionadas a pessoas algoritmicamente criadas¹⁶, posição dos astros no mapa astral¹⁷ dessas pessoas fictícias, parâmetros de escala de tempos baseados na tabela periódica, etc. Esses conjuntos de dados são parâmetros utilizados nos procedimentos generativos, uso do *software Extentio* descrito no capítulo anterior, criados para a produção dos desenhos, mapas e diagramas apresentados na instalação.

Na instalação o visitante, ao seguir o percurso proposto (Figura 38), encontra à sua esquerda, a parede número 1, um desenho de um mapa que segue o conceito de quarta dimensão de Bernhard Riemann, uma representação bidimensional apresentando a distribuição das 333 Superfícies que compõem o Universo de *Efemérides* (Figura 39). Ao lado desse mapa estão três jogos de desenhos. O primeiro deles representa o momento de início do fluxo de informações (Figura 40) e outros dois jogos, com os cortes XY e XZ (Figuras 41 e 42) dessas superfícies no mapa bidimensional.

¹⁶ Site *Fake Name Generator* <https://www.fakenamegenerator.com>

¹⁷ Site *Via Astral* <https://www.viastral.com.br>

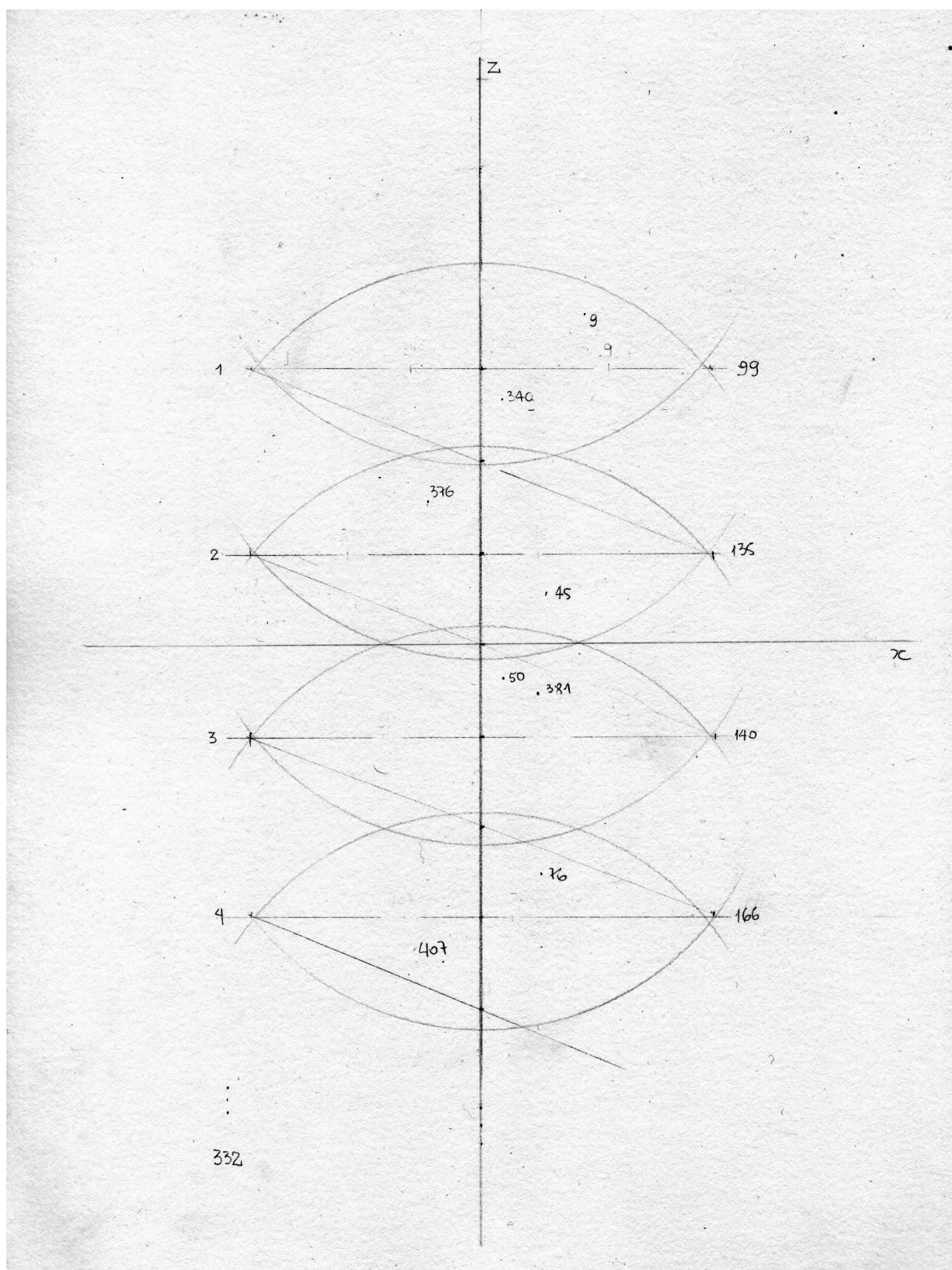


Figura 39: Mapa bidimensional do universo de Efemérides

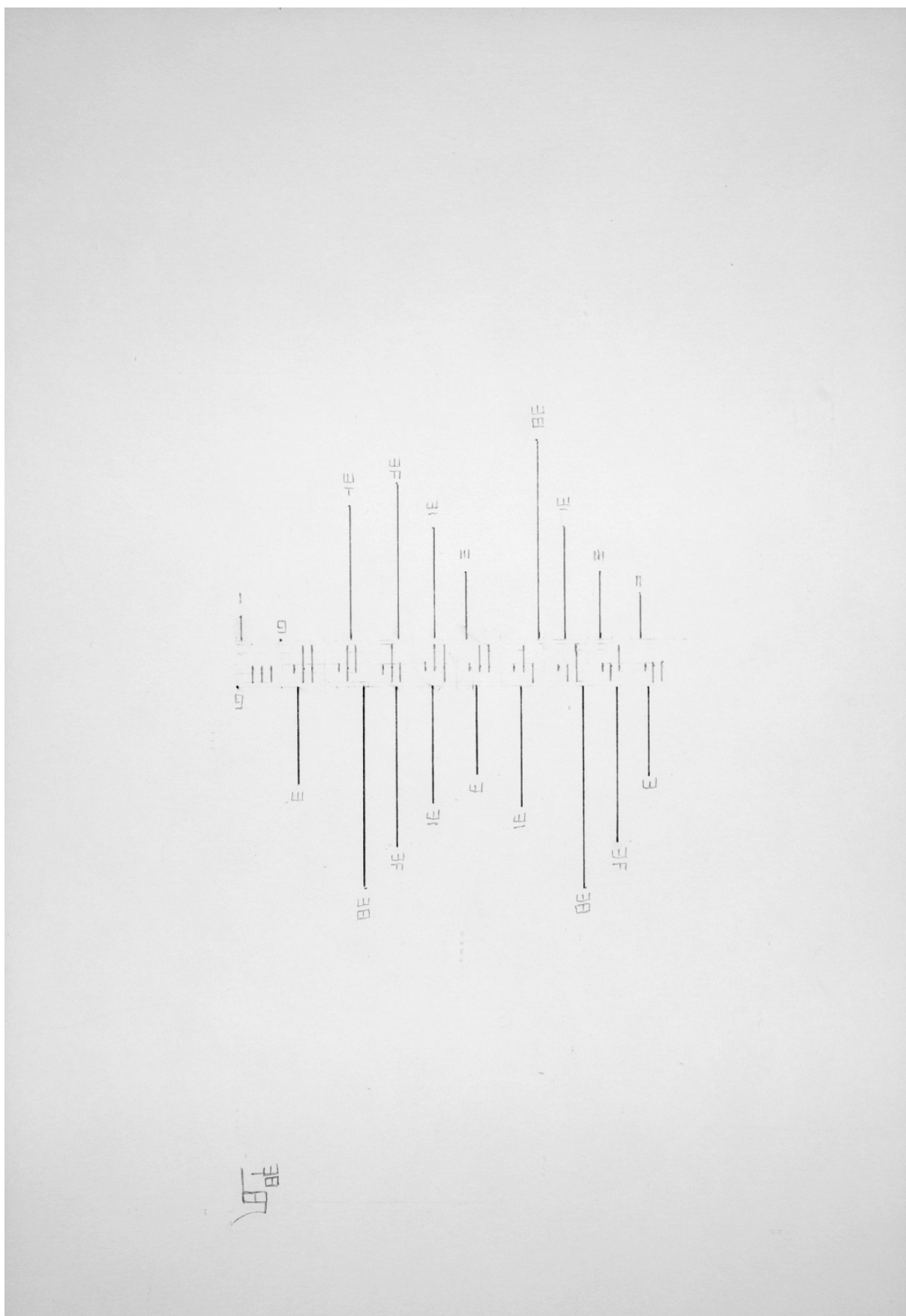


Figura 40: Representação do momento de início do fluxo de informações em Hairo

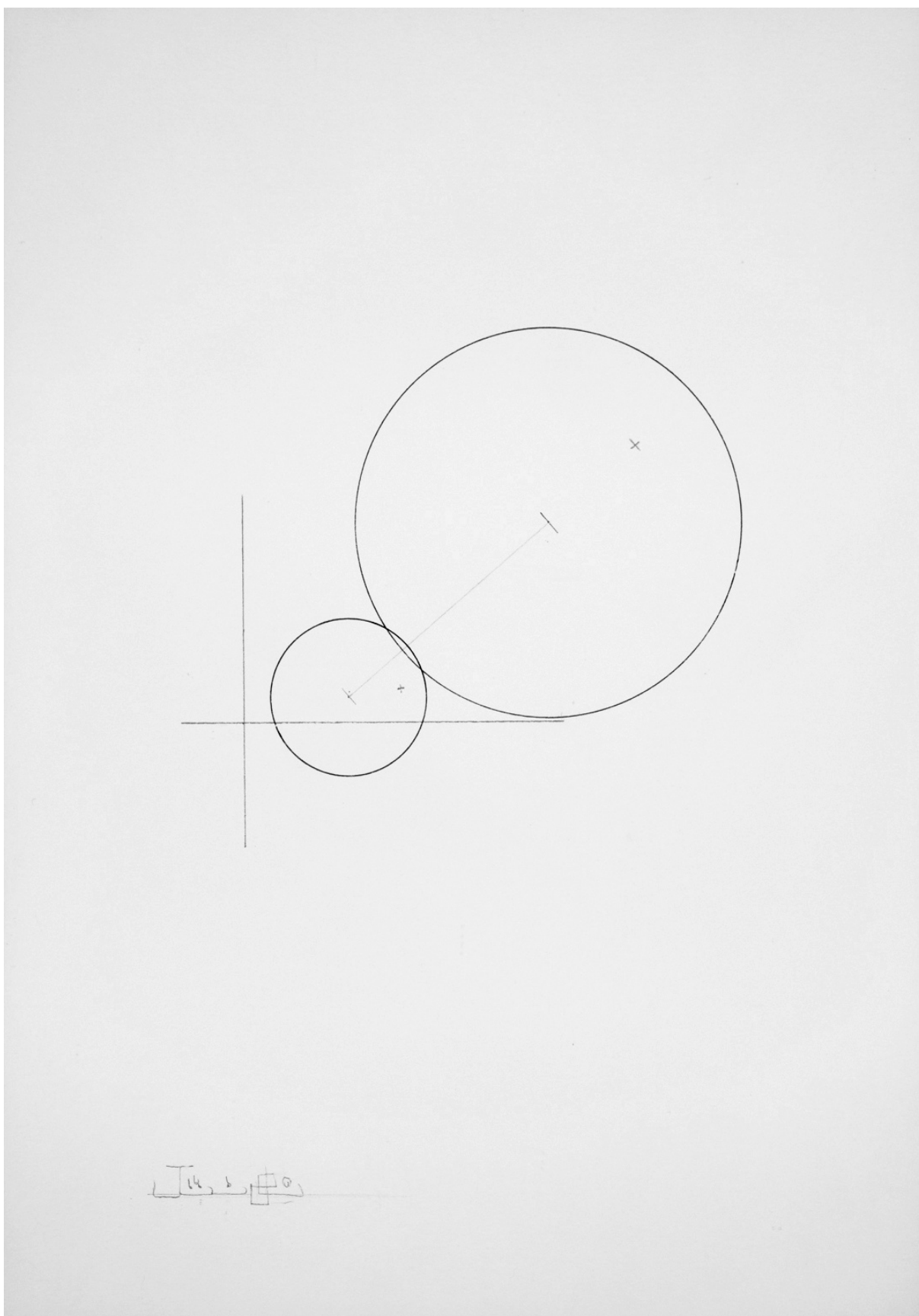


Figura 41: Representação bidimensional com os cortes XY com as posições dos aglomerados 9 e 340

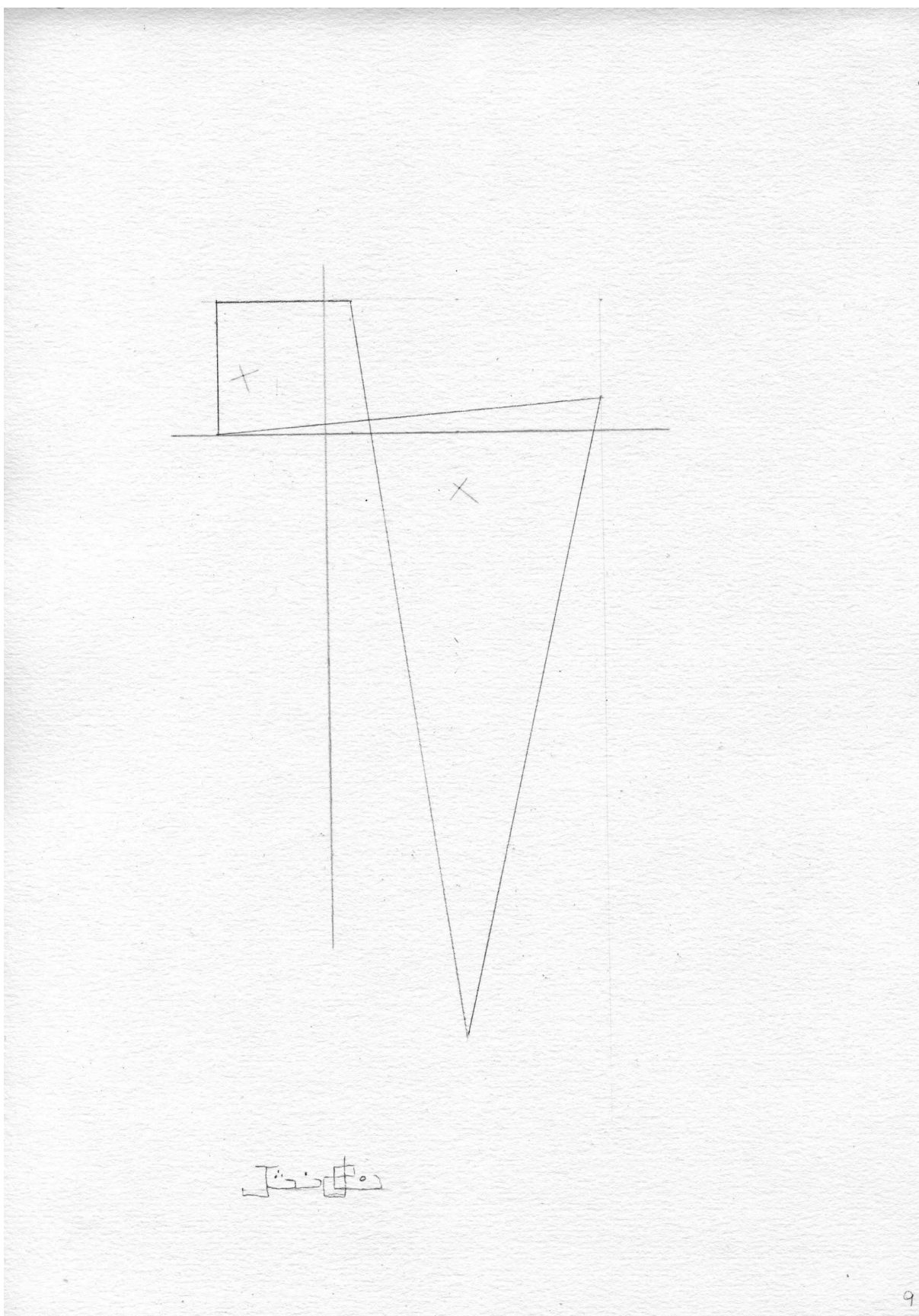


Figura 42: Representação bidimensional com os cortes XZ com as posições dos aglomerados 9 e 340

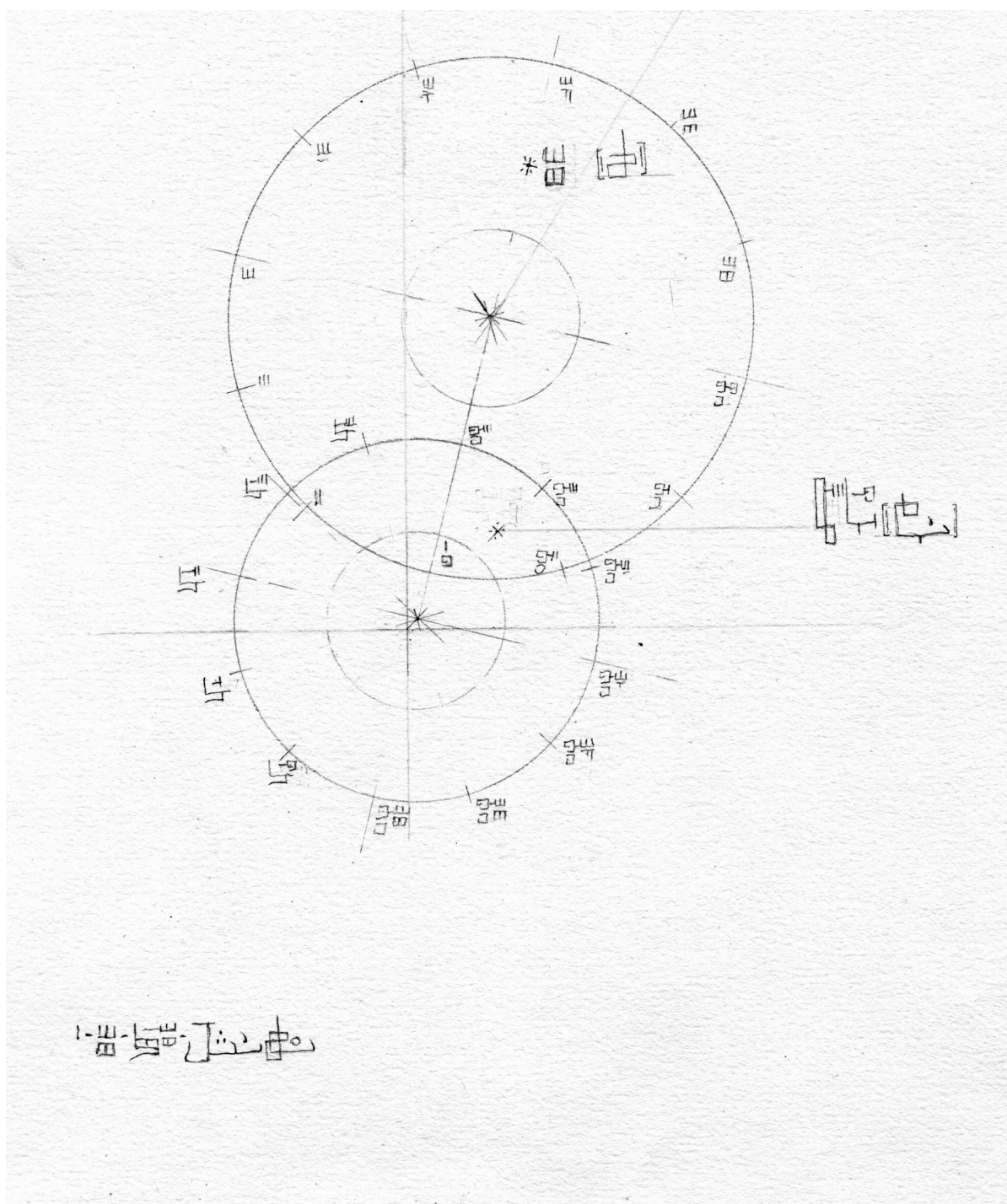


Figura 44: 24 posições da escala musical onde os aglomerados se movimentam

Na parede oposta à entrada encontram-se dois desenhos, os itens 3 e 4 do esquema (Croqui). O item 3 é uma representação XY, feito pela IA criada por *Cqalök*, dos aglomerados de informação (Figura 46) em uma determinada posição do tempo marcada no mapa anterior (Figura 44). O item 4 representa o mesmo grupo de aglomerados e esquematiza sentido e direção do fluxo de informações feitos por *Cqalök*. O esquema descreve quais são os aglomerados que estão enviando informações ao aglomerado número nove (ao centro) (Figura 45). Os aglomerados estão numerados usando o sistema alfanumérico criado por mim.

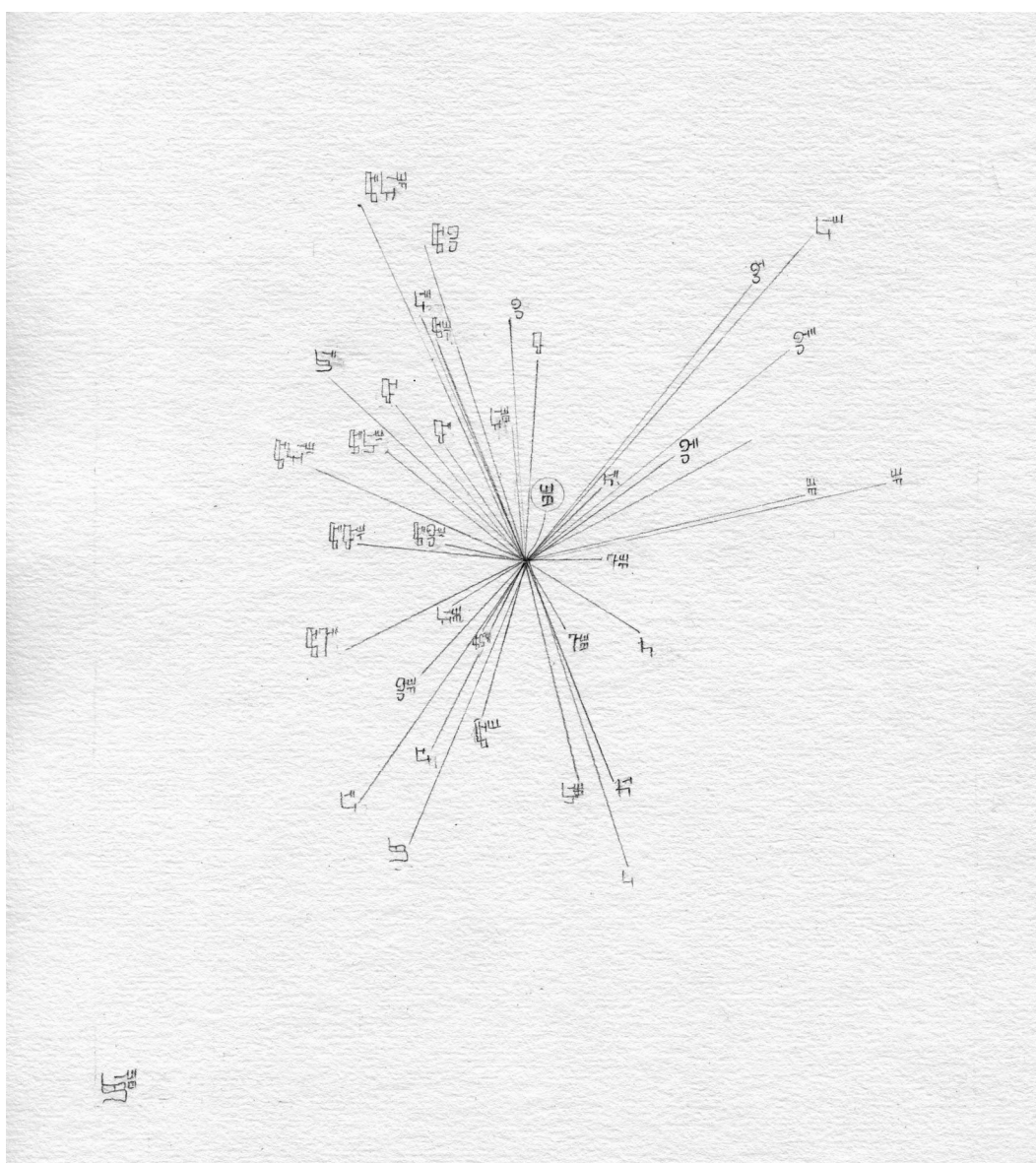


Figura 45: Interpretação esquemática de *Cqalök* para o fluxo de informação

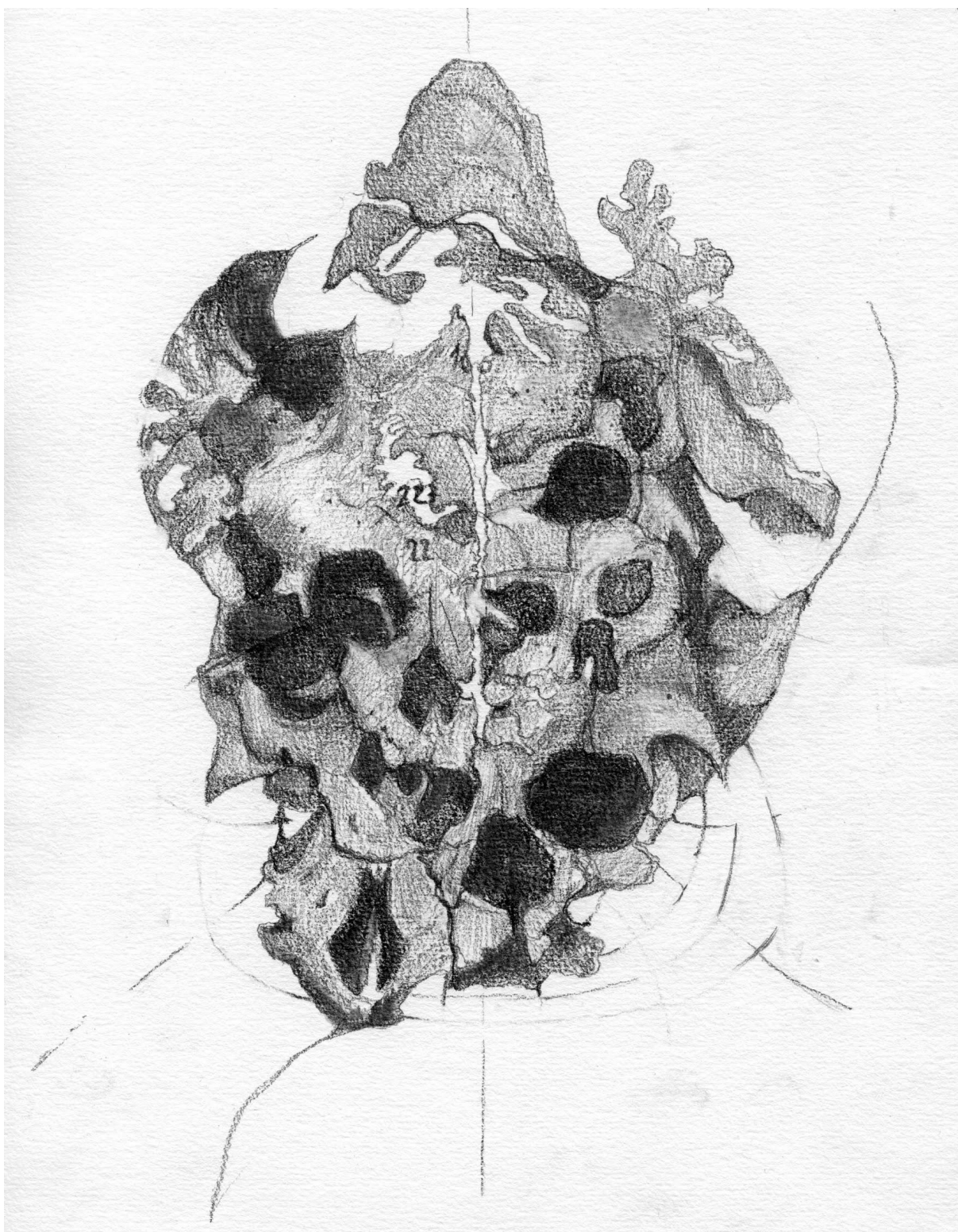


Figura 46: Representação do fluxo de informação interpretado pela IA criada por Cqalök

Na parede à direita encontram-se 118 itens (Figura 47) que representam as posições que os aglomerados ocuparão em decorrência de seu movimento próprio. Em cada um deles há um conjunto de informações que determinará, ou modificará, os parâmetros de posição, tamanho e velocidade dos aglomerados.

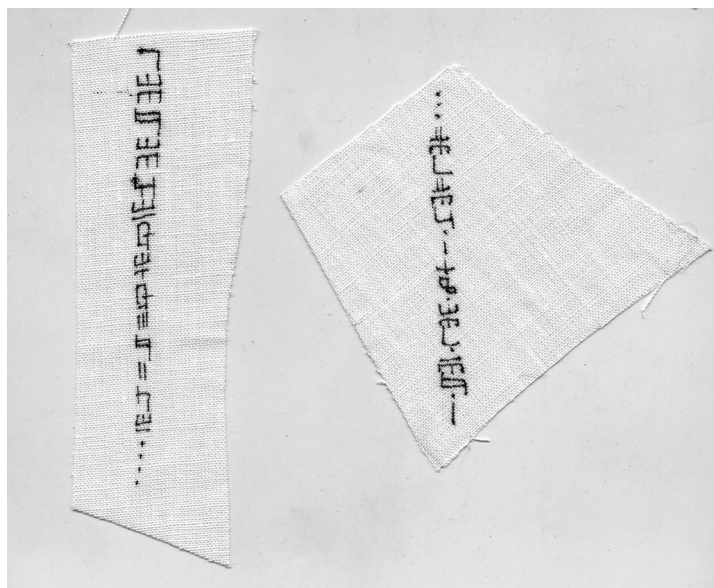


Figura 47: Tiras de tecido com as informações de cada uma das 118 posições dos aglomerados

Aos visitantes serão entregues cartões com o significado do sistema alfanumérico para aqueles que possam traduzir os textos nos desenhos. O projeto gráfico dos cartões segue aqueles utilizados nos cartões com linguagem de sinais (Figura 48). Haverá um texto curatorial e um áudio explicativo do processo envolvido nesta pesquisa.

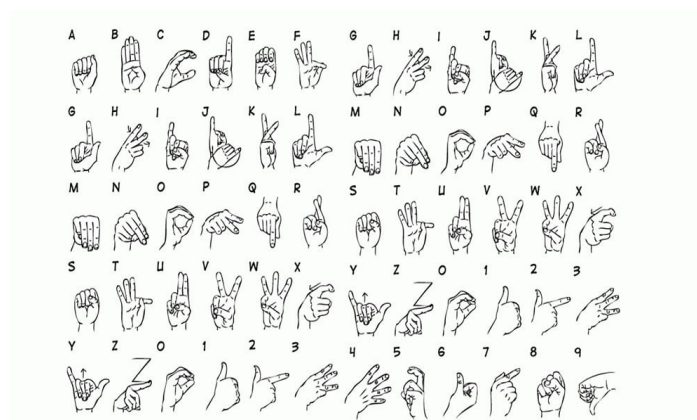


Figura 48: Linguagem de sinais

6 – DAS NARRATIVAS

Neste capítulo apresento os componentes narrativos que compõem a série *Efemérides*, que pertencem a uma narrativa ficcional. Por meio de um processo heurístico, envolto por experimentações, as técnicas e tecnologias escolhidas foram conduzidas para reforçarem a narrativa pretendida. No processo buscou-se um relacionamento equilibrado entre o pensamento científico e artístico.

Pode se constatar então fluxos/refluxos, tensões/distensões, aproximações/distanciamentos, somas/exclusões entre as diversas esferas e, portanto, entre os pensamentos científico e artístico. O fazer-pensar arte na universidade significa o estabelecimento de laboratórios vivos que vão de encontro ao esgotamento do campo dos possíveis mediante métodos heurísticos. Isto é crítico em relação ao modelo romântico, como cultura do ego expressivo, e aos mitos do inconsciente e da falácia da “linguagem própria”. O fazer-pensar arte socializa, assim, as poéticas e ilumina as práticas artísticas demonstrando que precisar o impreciso é sempre um possível (PLAZA, 2003, p. 45).

A ideia de criar um sistema temporal em forma de desenhos e representações numéricas, advém do mundo criado em minha imaginação com a intenção compartilhar com as pessoas onde essas imagens vivem. O conjunto de obras que compõem a série *Efemérides* faz parte desse processo em que conduzo sua narrativa.

Ao longo desta pesquisa percebi a inclinação de meu processo para as narrativas ficcionais. Tenho interesse nos elementos que compõem as narrativas fantásticas, em especial de natureza híbrida, que não distinguem barreiras entre as diferentes linguagens, uma característica da arte contemporânea.

A arte contemporânea, pós-moderna, incorpora esses valores, ao mesmo tempo em que rompe com a tradição do novo, do inédito e o sentimento vanguardista do início do século XX. Na pós-modernidade, a arte amplia seus interesses para as inter-relações entre as diferentes áreas do conhecimento, e faz crescer a heterogeneidade das manifestações artísticas envolvendo temas e técnicas múltiplas (FOGLIANO Et al., 2019, p.66).

Atrai-me a característica da literatura desse período, quando os autores ficcionais consideram as produções historiográficas como textos passíveis de serem recriados.

No pós-modernismo enfatiza-se o fato de que história, realidade, gênero, cultura, ciência são construídos por meio do discurso e a ficção nada mais faz do que retomar esses discursos e reescrevê-los (BOTOSO, 2011a, p.111).

E do mesmo modo as práticas narrativas em que cabe a definição do conceito de metaficção:

Metaficção é um termo dado à escrita ficcional que conscientemente e sistematicamente chama a atenção para seu status como um artefato, a fim de colocar questões sobre a relação entre ficção e realidade (WAUGH, 2001, p.2, tradução nossa).

A ficção lidando com as verdades revela uma perspectiva diferente sobre a noção de História que, assim como a fotografia, conforme discuti no capítulo 1, não se legitima mais fundamentada no discurso da objetividade. Ao abandonar a objetividade fotográfica assumi a ficção com alternativa narrativa. Ao elaborar acontecimentos reais e fictícios de forma similar, evito a distinção entre o ficcional e o real/verdadeiro:

Na verdade, não se deve restringir a história e a ficção ao binômio verdade/mentira, mas considerá-las como criações humanas que fornecem versões da realidade. Dessa maneira, podemos afirmar que a ficção pós-modernista é histórica e metaficcional, contextual e auto reflexiva, mas está sempre consciente de seu “status” de discurso, de elaboração humana (BOTOSO, 2011b, p. 24).

Acredito que, nesse jogo entre verdade/mentira, posso criar situações ilusórias que forneçam elementos para minhas narrativas. Inspiro-me em autores que exploram esses elementos ficcionais que tangenciam o “real/verdadeiro” e criam situações fantásticas que se imbricam aos fatos, produzindo um sentido de inexorável e paradoxal credibilidade. Couchot (2003), ao descrever os recursos tecnológicos do rádio a favor desses jogos possíveis, vê na narração de 1938¹⁸, de Orson Welles (1915-1985), um exemplo desse “efeito de ilusão narrativa: inscrever, incluir um acontecimento totalmente ficcional na trama temporal da realidade presente e confirmada como tal pelos próprios meios da ficção” (COUCHOT, 2003, p.71).

Além das questões históricas discutidas no capítulo 2, interessam-me identicamente as narrativas em que a perda da identidade dos personagens estejam ligadas a uma

18 <https://www.dw.com/pt-br/1938-p%C3%A2nico-ap%C3%B3s-transmiss%C3%A3o-de-guerra-dos-mundos/a-956037-0>

situação dramático-narrativa diferente daquela caracterizada na modernidade. Essa identidade não definida, características presentes desde pós-modernidade:

Para aqueles/as teóricos/as que acreditam que as identidades modernas estão entrando em colapso, o argumento se desenvolve da seguinte forma. Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito (HALL, 2015, p.14).

Essa situação de identidade não definida e fragmentária ainda está presente na contemporaneidade, contudo além do diverso e fragmentário, manifesta-se pelo conflito, como visto pelo filósofo coreano Byung-Chul Han (2017):

Hoje, o globo como um todo está se transformando em um único panóptico. Não existe um fora do panóptico; ele se torna total, não existindo muralha que possa separar o interior do exterior. Google® e redes sociais, que se apresentam como espaços de liberdade, estão adotando cada vez mais formas panópticas. Hoje, a supervisão não se dá como se admite usualmente, como agressão à liberdade. Ao contrário, as pessoas se expõem livremente ao olho panóptico. Elas colaboram intensamente na edificação do panóptico digital na medida em que se desnudam e se expõem. O presidiário do panóptico digital é ao mesmo tempo o agressor e a vítima, e nisso é que reside a dialética da liberdade, que se apresenta como controle (Idem, p. 115).

O aspecto de binaridade a que se refere Han, estava presente no que Hall já havia considerado quando viu em meio à “homogeneização global” o ressurgimento da ideia de “etnia” (HALL, 2015, p. 55), e outros essencialismos, criados para suprir uma demanda alimentada por versões extremas, contrárias àquela homogeneização. Esta constituíram uma forma de resgate do ser em uma relação diferente com o passado. Tal perspectiva mereceu similarmente consideração pelas autoras Stan e Colipcă:

De todas as crises que a pós-modernidade continua ou gera, a crise de identidade tende a ser considerada sintomática [...]

[...] No pós-modernismo, o indivíduo está se afastando da transcendência, e a perda da essência e o significado da própria existência não são mais considerados uma tragédia. Ele se volta para o passado em uma necessidade ontológica de regeneração espiritual, a dúvida

epistemológica modernista sendo substituída pela ontológica (STAN e COLIPCA, 2012, p. 325, tradução nossa).

Thomas Docherty (1996) identifica nos personagens a partir da pós-modernidade esse conflito de identidade, pois enxerga neles múltiplos *eus*.

As figuras pós-modernas são sempre diferentes, não apenas de outros personagens, mas também de seus supostos “eus”. Enquanto personagens anteriores eram como entidades “presentes para si” ou, para colocar isso em termos existencialistas, eram finalmente reduzidos ao status de uma individualidade essencial e, portanto, reificados como sinônimos, trocáveis como mercadorias, os personagens pós-modernos podem sempre dramatizar a ausência de si mesmos em si próprios (DOCHERTY, 1996, p. 60, tradução nossa).

Docherty considera esses personagens caracteristicamente repletos de contradições e que suas existências, por assim dizer, existem para reforçar suas próprias incoerências.

Os personagens pós-modernos tipicamente caem em incoerência: traços de caráter não são repetidos, mas contraditos; nomes próprios são usados, se forem, inconsistentemente; placas de sinalização que implicam gênero específico são confusas; um personagem aparentemente animado se transforma em um objeto inanimado; e assim por diante. Em cada estágio da representação do personagem, a finalidade do caráter, uma identidade determinada para o personagem, é adiada à medida que a proliferação de informações sobre o personagem leva à irracionalidade, incoerência ou autocontradição (Idem, 1996, p. 60).

Na literatura fantástica quem faz interessantes referências sobre os binarismos contemporâneos é o escritor inglês Terry Pratchett (1948-2015), autor de uma vasta produção de contos e romances. Publicou “A Cor da Magia” em 1983, livro de grande sucesso, inaugurando a série *Discworld*, que atingiu 41 livros até sua morte. No mundo descrito nessa série, o autor cria a cidade *Ankh-Morpork*, famosa pelo seu exemplo de multiculturalismo. O autor supera o mero idealismo de uma vida plural entre raças e explora as relações movidas pela ganância e conveniência da vida multicultural. Pratchett criava, com maestria, ambientes fantásticos e recriava simultaneamente ambientes históricos para que seus personagens se desenvolvessem. Utilizava dos recursos presentes e aceitos por nós como referência de realidade e os subvertia. Isso incluía desde leis da física, até as relações religiosas entre os personagens e suas deidades. O autor usava a magia para discutir questões profundas de diferenças de gênero, criando um ambiente

masculino acadêmico e urbano, e um feminino cotidiano e rural e para o uso da mágica.

A magia no Discworld parece, pelo menos à primeira vista, ser estritamente binária. Há os magos, associados a um ambiente acadêmico que é “civilizado, cosmopolita, o local da Arquitetura, do intelecto e da teoria”; quase invariavelmente, os magos que vemos em toda a série Discworld estão abrigados em universidades baseadas na cidade, pesquisando uma forma estritamente acadêmica de magia e raramente deixando suas torres de marfim. Por outro lado, existem as bruxas, caracterizadas como rurais e domésticas, baseadas em aldeias e lidando principalmente com os nascimentos, mortes e doenças que compõem o dia a dia de suas comunidades locais. Com uma exceção de cada lado, os magos de Discworld são exclusivamente masculinos e as bruxas exclusivamente femininas; Reforçando isso, suas respectivas formas de magia são dadas apropriadamente codificações de gênero (NUTTALL, 2018, p.23, tradução nossa).

Essa divisão binária da magia produz um rico ambiente crítico para as questões sociais de nossa vida contemporânea. Nesse ambiente mágico e fictício, Pratchett conduz narrativas complexas sobre a natureza social.

A série Discworld começou originalmente como uma paródia amorosa de alta fantasia e, ao se tornar um veículo cada vez mais sofisticado de comentários sociais e políticos, manteve e elaborou seu interesse em tradições narrativas e motivos de fantasia, contos de fadas e folclore. O universo Discworld opera na magia, mas a magia segue regras muito específicas e, como Pratchett e seus co-autores apontam em *The Science of Discworld*, pode, assim, ser distorcida e analisada de maneira científica (RANA, 2018, p.2, tradução nossa).

O autor, sem sombra de dúvida, é de longe a maior influência em meu trabalho na medida em que em seu mundo imaginário subverte-se a ordem natural das coisas. Exemplo dessa subversão ocorre quando o Pratchett revê as leis de Darwin para compor suas narrativas. Assim como ele, criei um jogo de regras para *Efemérides* que se concretiza com a existência do *O Registro*. Nessa estrutura de dados em forma de uma grande tabela, estabeleço o ambiente para que os eventos que narro ocorram. Os desenhos e mapas, codificados no *O Registro*, seguem regras de tempo espaços criados por mim. Conduzo a narrativa de *Efemérides* em um universo que possui leis próprias. Da mesma maneira que Pratchett atribui camadas significativas aos seus personagens, quando cria cenários paradoxais, eu, do mesmo modo, busco a elaboração e desenvolvimento fora de uma ordem esperada

para os eventos. Docherty (1996) vê nisso uma estratégia recorrente nas trajetórias narrativas pós-modernas.

Na caracterização pós-moderna, a trajetória narrativa parte da homogeneidade assumida da identidade em direção a uma heterogeneidade infinitamente proliferante, na qual o “caráter” ou figura difere constantemente de si mesmo, negando a posse de e por si mesmo e preferindo um compromisso com a alteridade (Idem, p. 63, tradução nossa).

Vejo semelhanças narrativas em *Efemérides* equitativamente aos procedimentos de atores que inventam histórias, ao criar eventos, fora do roteiro, para seus personagens. Mesmo que essas histórias estejam deslocadas dos roteiros originais, elas acabam construindo um trajeto para a personagem, compondo uma construção física e psicológica, com caráter mais convincente. Meryl Streep (1949), por exemplo, baseia-se na teoria da *ressonância empática*¹⁹, para criar estruturas físicas e emocionais para suas personagens, amplificando a experiência emocional no espectador.

A ressonância empática procura explicar por que algumas obras de arte parecem acertar o público e por que essas obras permanecem poderosas muito depois de terem sido introduzidas. Ao aplicar esse conceito às performances de Streep, descobrimos que doze de seus treze filmes indicados ao Oscar apresentavam um acorde emocional. Nós especulamos que as emoções de Streep evocam emoções semelhantes na platéia. O compartilhamento de emoções intensas entre uma atriz e os membros da platéia é uma experiência íntima. A experiência emocional íntima faz o filme parecer real (ADAMS-PRICE, 2006, p.98).

O processo artístico pode se tornar complexo e interessante por meio de acréscimos de camadas, como vimos. Assim como Pratchett, para criar camadas para o meu trabalho, uso, a exemplo de Streep, a ressonância empática, por meio das imagens de objetos reconhecíveis para propósitos diferentes de sua finalidade original.

Os objetos pessoais não precisam ser pessoas reais; eles também podem ser Deus, figuras históricas, personagens fictícios ou até ideias abstratas. Os auto-objetos são úteis no desenvolvimento porque ajudam as pessoas a se sentirem compreendidas e cuidadas

19 O conceito de ressonância empática está associado à perspectiva da auto-psicologia de Heinz Kohut (Bertelson; Lynch). Kohut postulou que os seres humanos têm uma necessidade psicológica de sentir afinidade ou semelhança com outras pessoas. Dizem que as pessoas com quem sentimos afinidade são auto-objetos (ADAMS-PRICE, 2006, p.98).

(Lynch), e facilitam a auto-compreensão, ajudando as pessoas a entender suas próprias experiências (Bertelson) (ADAMS-PRICE, 2006, p.98, tradução nossa).

Uso a ressonância empática a partir da série *OJardim*, onde as partes de cadáveres do corpo humano se tornam alguns dos nossos sentimentos ou personagens de uma história. Em *OJardim* a imagem de um cérebro humano ganha outro caráter representativo, onde ele recebe o nome *ACulpa* (Figura 49).



Figura 49: *ACulpa* - *OJardim* - 2014

Na série *Efemérides* as questões não se resumem em representar algo, nela não existe um final onde se possa classificar as imagens, sentimentos, ou tão pouco as discussões. As incertezas movem a narrativa que se dá em ciclos indefinidos e em constante movimento. Existe um movimento sem fim e não tenho a intenção de que se encerre, esse aspecto é uma característica da série.

Nunca há um ponto final em que o personagem possa ser reduzido ao status de uma qualidade essencial epistemologicamente acessível ou uma lista de qualidades ou “propriedades”. O que está em jogo nisso é toda a noção de “representação” (DOCHERTY, 1996, p. 60, tradução nossa).

6.1 – CENÁRIOS NARRATIVOS DA SÉRIE EFEMÉRIDES

Para a série artística *Efemérides* eu continuo a seguir o caminho para construir cenários fictícios possíveis. O caráter polissêmico desse trabalho faz com que existam muitos cenários possíveis para serem explorados e discutidos. Considerei, como primeiro cenário possível, a coleção de fotografias de crânios, que formam a série *Multis* (2015). Inicialmente estava em minha vontade de completar as 60 imagens faltantes, mas o projeto foi se transformando em algo voltado em criar um lugar para todas as imagens. Um lugar onde elas existissem para além de sua essência fotográfica. Fui buscar em minha coleção de imagens de crânios uma inspiração para o ambiente para presente trabalho. Tentei desenhar um universo para aquelas imagens que se distanciasse daquele da coleção da UNIFESP e se aproximasse da ficção. O interessante que esse percurso de tirar da coleção original da universidade o protagonismo tornou-se o percurso narrativo desse trabalho.

É claro para mim que a série *Efemérides* é uma história ficcional fruto de outra história ficcional. *Efemérides* é a ambientação onde existe a série *Multis*. Assim como um arqueólogo, fui construindo um ambiente a partir das informações que tinha para a série *Multis*. Nessa série tinha como premissa discutir as possibilidades do *multiverso*²⁰, onde cada um dos crânios deixa de ser uma representação dos crânios humanos e passa a ter o papel em representar os vários e possíveis universos. Por este motivo a série *Efemérides* carrega, além das informações contidas nessas imagens de crânios, um conceitos de espaço e tempo criados para série *Multis*. Com ela o meu intuito é expandir o universo ficcional que criei quando idealizei a série *OJardim*. Portanto, vejo que minhas séries estão dentro de realidades alternativas que são representadas pelos crânios da série *Multis* e que, por sua vez, são apresentadas em sua totalidade na série *Efemérides*. Criei um sistema que vem do micro para o macro, onde todas as minhas séries anteriores estão dentro de *Multis*, que por sua vez estão representadas em *Efemérides*. Como

20 [https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_\(ci%C3%A2ncia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_(ci%C3%A2ncia))

em uma *Matrioska*, até o momento havia apresentado as pequenas partes de meu trabalho e a partir de *Multis* começo mostrar algo maior.

Sob esse ponto de vista me aproprio de minha própria produção e percurso como elementos narrativos da série *Efemérides* e figuro possibilidades infinitas para o que posso produzir. Criei um caminho de ida e volta em todas as minhas séries, já que posso olhá-las de outra maneira, tomando como ponto de vista a série *Efemérides*.

Do mesmo modo, viabilizei com *Efemérides* a vontade de resgatar momentos marcados pelo uso da imaginação em minha vida, em especial na infância. Neste trabalho o uso desses elementos se materializa quando resgato o meu fascínio pela tipografia e pela música. Em meus trabalhos esses elementos já são presentes, aparecem nos formatos finais das obras, e quando uso suas regras matemáticas na tomada de decisão ou para definir proporções das obras.

Com intuito de construir um cenário para *Efemérides* quis dar mais ênfase aos elementos que ficavam em segundo plano nas outras séries. A matemática utilizada na tipografia e na música tornaram-se os elementos que dão origem ao *O Registro*. Igualmente foram esses os elementos que utilizei para manter a narrativa distante de ligações verossimilhança com as imagens de crânios humanos da minha série *Multis*.

Minha inspiração em usar esses elementos matemáticos vem indiretamente do universo criado por Jorge Luis Borges (1899-1986), digo indiretamente pois o que me interessou para dar início ao *O Registro* foi um trabalho algorítmico de Jonathan Basile, um pesquisador que criou o web site *libraryofbabel.info*²¹ onde você pode pesquisar a localização de qualquer informação textual numa versão virtual do conto *Biblioteca de Babel* (1944) criado por Borges. O que me interessou no trabalho de Basile, foi sua inclinação em entender o funcionamento da criação de Borges e me fez olhar para o que eu vinha criando como base para meus trabalhos.

Percebi que poderia dar mais ênfase o que formava os cenários de meus trabalhos. Por meio da obra de Basile, percebi que poderia utilizar os elementos matemáticos que eu já usava para manter a narrativa dentro de uma estrutura não linear, e sem um fim definido, em busca do fantástico e do impossível. Ficou igualmente evidente,

21 <https://libraryofbabel.info>

que eu deveria explorar o que Maurice Blanchot (1907-2003) apresenta em sua obra *O Livro Por Vir*:

A narrativa não é o relato do acontecimento, mas o próprio acontecimento, o acesso a esse acontecimento, o lugar onde ele é chamado para acontecer, acontecimento ainda porvir e cujo poder de atração permite que a narrativa possa esperar, também ela, realizar-se (BLANCHOT, 2005, p.8).

A narrativa em *Efemérides* conduz a um cenário ficcional com base numa leitura pessoal de dados matemáticos, que foram escolhidos e modificados intuitivamente, de forma a criar um ciclo gerador de autonomia:

A narrativa é movimento em direção a um ponto, não apenas desconhecido, ignorado, estranho, mas tal que parece não haver, de antemão e fora desse movimento, nenhuma espécie de realidade, e tão imperioso que é só dele que a narrativa extrai sua atração, de modo que ela não pode nem mesmo “começar” antes de o haver alcançado; e, no entanto, é somente a narrativa e seu movimento imprevisível que fornecem o espaço onde o ponto se torna real, poderoso e atraente (BLANCHOT, 2005, p.8).

Na afirmação de Blanchot, encontro parte do trajeto deste trabalho, pois era exatamente esse ambiente de imprevisibilidade ao qual esta pesquisa foi conduzida. Isso corrobora com a maneira como produzi as obras desta pesquisa. Elas falam de algo sem nenhuma relação com uma realidade concebida no que aceitamos como real. Exploro as mesmas ferramentas que utilizamos explicar nossa realidade, mas proponho usá-las para gerarem dados fictícios com finalidade de atender à narrativa. O que busquei foi um ciclo de elementos ficcionais retroalimentando outros elementos ficcionais. Isto é, ao passo que eu criava um elemento para *O Registro*, ele alimentava outro grupo de elementos e vice-versa.

Ao passo que eu ia descobrindo os caminhos que eu deveria seguir para a pesquisa, fui utilizando os mesmos caminhos para compor sua narrativa, o que envolve a criação de uma linguagem. *Efemérides* aos poucos se transformou em uma busca pela origem de todos os meus trabalhos, e sua construção passa a ser a própria série *Efemérides*.

Essa visão é compartilhada pela maioria dos escritores contemporâneos e é mostrada no modo de construção das metanarrativas pós-modernas como um processo de sua própria criação, onde sua *Ursprung* (o que pode ser traduzido do Alemão como origem) e sua criação são uma, e são a mesma coisa (CRUZ, 2014, p.11).

Criar e desenvolver essa história exigiu de mim uma nova abordagem narrativa. Esse novo caminho foi bem-vindo, pois ele representa o conceito narrativo que eu buscava para *Efemérides*, e me colocou em contato com outros aspectos de minha produção e semelhantemente em outros campos artísticos.

Isso me conduziu a criar uma personagem feminina chamada *Cqalök* (número 26 em *ithkuil*²²) que está perdida em uma viagem ao espaço. Ela está presa num sistema em que se encontram os aglomerados de fragmentos de informação. Todos os gráficos e elementos apresentados na instalação são os relatórios e interpretações no ponto de vista de *Cqalök*. Ao se mostrar incapaz de interpretar todos os dados, *Cqalök* criou uma tripulante que possui inteligência artificial. Essa IA foi treinada para interpretar as informações de forma a produzir inferências de diversas daquela que a personagem poderia, uma interpretação diferente de sua criadora, um ponto de vista artístico dos eventos. Os componentes decorrentes do aprendizado construído no trajeto de *Efemérides* são atribuídos como algo pertencente a minha personagem *Cqalök*, e todo processo de desenvolvimento do conhecimento aqui apresentado passa a ser desta personagem.

A complexidade dessa possibilidade narrativa não pôde ser explorada em todas suas consequências, pois percebi que não seria exequível no trajeto da pesquisa. Vi que ela valia muito e que eu deveria deixá-la para outro momento, quando pudesse explorar melhor todos os seus aspectos. Contudo, na instalação *Efemérides* as personagens são as que apresentam as obras. Desde o croqui da distribuição que determina a posição dos elementos no chão da instalação, até o conjunto de informações em um desenho feito pela tripulante IA, criada a partir das anotações de *Cqalök*. O material apresentado na instalação é um pedido de ajuda de *Cqalök*, e seu caráter não conclusivo expõe a dúvida da personagem com relação aos eventos presenciados por ela, e que nos propõem uma leitura aberta do que ela nos envia.

Isto evidencia as incapacidades das partes envolvidas: das personagens, nossas e dos aparatos com base na objetividade. Todas não possuem capacidades de nos

22 O *ithkuil* (*Iṭkuil*) é uma língua experimental construída criada pelo norte-americano John Quijada (1978-2016) publicada na internet a partir de 2004, cruzamento entre uma linguagem filosófica a priori e uma linguagem lógica. O *ithkuil* tem seu próprio sistema de escrita logográfico, chamado *içtaïl*, um script morfofonêmico fontes:
<https://www.languagesandnumbers.com/como-contar-em-ithkuil/pt/ithkuil/>,
http://www.ithkuil.net/00_intro.html

apresentar uma verdade absoluta e que represente a realidade. A realidade será aquela que cada um escolher diante dos dados apresentados por *Cqalök*.

A exposição desse material toma um corpo narrativo que dependerá do empenho dos visitantes em decifrá-lo. Isso segue os preceitos narrativos inaugurados no pós-modernismo, onde o leitor imerge na narrativa e passa a ter um papel ativo em sua criação.

Da mesma forma, o leitor adquire o status de autoria no sentido de que cada história contém uma chave para uma multiplicidade de leituras em que a interpretação constitui verdades individuais sem um centro. A arte, como a origem do artista e do trabalho, é a sensação de que cada história contém uma chave para uma multiplicidade de leituras em que a interpretação constitui verdades individuais sem um centro (CRUZ, 2014, p.12).

As personagens montam uma narrativa dos eventos que não conseguem ver a olho nu, mas usando como referência os dados colhidos dos eventos externos à nave. Esses eventos são gerados em consequência dos dados contidos no *O Registro*. *Cqalök* percebe um estado caótico se os eventos são analisados em pequena e escala, mas como padrões regulares, se percebidos em grande escala. *Cqalök*, com e sua tripulante IA, necessitam interpretar os dados para dar-lhes sentido, buscando alguma leitura dos eventos a eles relacionados.

6.1.1 – O REGISTRO: O CORPO E O TEMPO

Na instalação *Efemérides*, sem perder o elo com as imagens fotográficas da série *Multis*, coloco minha produção em outra dimensão além da bidimensionalidade fotográfica. Busco usar esse elemento que lhe pertence, mas que não pode ser visto. Vilém Flusser (1920-1991) define a imagem em seu glossário como uma “superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente” (Idem, 1985, p.5). Desta forma, olho para *Efemérides* como uma abordagem narrativa criada com os elementos invisíveis que compõem a série *Multis* e que constituem *O Registro*. Percebi, ao longo da minha vivência no mestrado, que *Efemérides* é o universo de existência destas e todas as minhas imagens.

Os eventos causados pelo *O Registro* são usados por *Cqalök* para criar seus textos, relatórios e mapas. A partir dessa possibilidade, eu passo a investir meu esforço em

criar esses mapas a partir dos dados contido em *O Registro*, mas pelos olhos dessa personagem fictícia.

O Registro é um conjunto de dados originados em decorrência de uma série de acontecimentos que são apresentados como fragmentos de informações advindas de várias fontes. Informações cujos valores são traduzidos intuitivamente em forma de números. Esses números são novamente traduzidos por *Cqalök* sob a forma de desenhos, gráficos e mapas. A personagem segue um padrão subjetivo de análise, compondo relatórios.

Inspirado em *Ainulindalë*²³ de J. R. R. Tolkien (1892-1973), o primeiro item para *O Registro* foi uma escala musical, um trecho do solo de Ritchie Blackmore (1945) na canção *Gates of Babylon* (1978). Escolhi essa música, pois ela é um exemplo que utiliza uma escala dominante frígio^{24 25}, não possuo formação musical técnica para explicá-la, mas aproprio-me da estrutura matemática interessante e muito usada por guitarristas do *Hard Rock* e minha escolha está relacionada com Blackmore, guitarrista ídolo de meu pai, que moldou meu gosto musical. Outro motivo para escolha dessa música é que pretendia usar uma escala musical com 24 notas para compor uma das regras do *O Registro*. Escolhi olhar para obra de Blackmore pela sua importância em minha vida pessoal.

Ritchie Blackmore - Gates of Babylon

mf

full

7 8 11 8 11 8 8 6 7 8 6 7 6 6 7 6 6 7 6 6 7 6 8 9

Figura 50: Trecho do riff em partitura e tablatura da música *Gates of Babylon*

23 <https://en.wikipedia.org/wiki/Ainulindal%C3%AB>

24 O modo frígio forma-se estabelecendo como tônica a terceira nota da escala diatônica, pode ser classificado como um modo menor, possui a seguinte configuração intervalar

25 Neste artigo algumas informações interessantes sobre escalas:
<https://henriaug.wordpress.com/estrutura-intervalar-e-relacoes-dos-sete-modos/>

A imagem acima é uma representação em tablatura e partitura da sequência de Blackmore para um pequeno solo em *Gates of Babylon* (Figura 50), ao identificar as notas, eu as transcrevi em frequências, notadas em Hertz, montando a seguinte sequência numérica:

164.813782, 174.614105, 207.652344, 174.614105, 207.652344, 174.614105, 174.614105, 207.652344, 220.000000, 174.614105, 220.000000, 174.614105, 220.000000, 174.614105, 207.652344, 220.000000, 207.652344, 174.614105, 207.652344, 220.000000, 207.652344, 174.614105, 415.304688 e 164.813782

A partir dessa escala fiz uma outra relacionada com o tempo de rotação de cada planeta no sistema solar, resultando na seguinte sequência:

6879.2, 10087.2, 86164, 88620, 35733, 38517, 62035, 57974

Essas foram as primeiras sequências que criei, estabelecer relações entre elas. Essas escalas foram decisivas para o abandono *Deep Style – Deep Dream Generator*, pois como descrito no capítulo 3, o *software* não permite esses dados como *inputs*. Criar e combinar escalas se intensificou quando iniciei os testes com o *Extentio*. Por sua estrutura aberta esse *software* me possibilitou criar mais escalas e fazer relações mais complexas entre elas.

Como intuito era construir uma narrativa, e explorar as características de *Extentio*, a primeira variável que modifiquei no *software* de Venancio foram os itens aleatórios. Em vez de executar o programa de forma aleatória, estabeleci, dentro da escala musical de Blackmore, uma sequência ordenada como um improviso musical. Isso manteve a característica essencial do *software*, mas permitiu estabelecer limites por meio de um jogo de regras, no caso uma música. Isso foi ampliando o escopo narrativo do trabalho, uma vez que esse procedimento estabeleceu a mecânica do universo de *Cqalök*. O movimento dos aglomerados de fragmentos de informação, que a personagem tenta decifrar, são conduzidos por uma escala musical pertencente ao meu imaginário infantil. Como dito antes, há nesse sistema uma retroalimentação.

A sequência de Blackmore se transforma no relógio de 24 posições – situado no chão da instalação. Cada um dos 510 aglomerados de fragmentos de informação (oriundos dos crânios de *Multis*) fica nessa posição pelo tempo determinado pela

segunda escala, baseada na rotação de cada planeta no sistema solar. Num sentido não lógico e intuitivo, as posições das notas são posições num espaço que são ocupadas por esses aglomerados por um dado tempo.

Depois de ter engendrado a mecânica das relações de tempo e espaço de *Efemérides* senti a necessidade ter um “algo” a ser transformado. Primeiramente pareceu-me interessante estabelecer um tempo a ser percorrido por esses aglomerados, dando finitude a aquele improviso musical. Para determinar esse lapso temporal, usei como referência o tempo *Unix Time*, que possui início e fim. Esse lapso de tempo criado para operar no sistema Unix, foi desenvolvido por Kenneth Thompson (1943) e Dennis Ritchie (1941-2011), em 3 de novembro de 1971²⁶.

Comecei a criar datas de nascimento, que indicariam o instante, no Tempo Unix, que indicariam origem temporal dos aglomerados. Para criar 333 datas diferentes encontrei um aplicativo para criá-las automaticamente, prática corrente do nosso tempo para gerar perfis falsos de Bots²⁷, que encontrei o site *Fake Name Generator*, apresentado no capítulo anterior. Todavia, há em mim um sentimento de não desperdício, não consegui deixar de pensar em atributos físicos para essas pessoas e suas datas de nascimento. Fui buscar algo que estivesse relacionado ao corpo humano. Chamo a atenção que o corpo humano já estava inicialmente presente nos crânios, mas que foi desconstruído. Retomar esse corpo aqui atende a dois pontos importantes, um relacionado ao tempo expresso pelas datas de nascimentos dessas pessoas fictícias, e o segundo em nossas práticas culturais de definir padrões estéticos a partir de medidas corporais, peso ideal, busto ideal, etc.

Apresentarei apresentei aqui apenas as três relações numéricas fundamentais utilizadas para a construção do *O Registro*: a música, as órbitas planetárias e o corpo humano. Combinadas produziram uma tabela com 333 instantes no Tempo Unix que interferem 57 configurações dos aglomerados. Esses três itens primordiais do *O Registro* combinados criaram todos outros que se seguiram. Os três fazem forte relação com a *Morte*, pois determinam, cada qual seguindo sua regra, um trajeto a ser repetido por um período finito de tempo. Esse ciclo pertence a outros de maior amplitude. Nesse sentido mesmo o fim é efêmero, pois assim que um ciclo

26 https://web.archive.org/web/20080518013206/http://cm.bell-labs.com/cm/cs/who/dmr_1stEdman.html

27 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bot>

termina, outro se inicia. Efeméride e efêmero têm a mesma etimologia. Enquanto o primeiro termo aponta para algo que se repete cíclica e regularmente, o segundo aponta para a finitude das coisas.

Quando levantávamos a cabeça para ver a Lua à noite, ela brilhava fixamente sobre um mundo do qual sentíamos a vastidão, a efervescência, sobre bilhões de pessoas. A consciência se dilatava no espaço total do planeta, na direção de outras galáxias. O infinito deixava de ser imaginário. Por isso era inconcebível dizer que iríamos morrer um dia (ERNAUX, 2017. p.266).

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para fazer as últimas considerações a respeito desta pesquisa, gostaria retomar alguns pontos que fizeram parte deste trabalho, partindo do seu estágio inicial até o presente. No seu princípio, ao ser submetido ao mestrado, em meados de 2016, a ideia do projeto, era propor completar minha coleção fotografia de crânios Multis com novas imagens. Tentei deixar claro com essa dissertação que isso foi se transformando ao longo da pesquisa apontando para outras possibilidades. O que se tornou claro para mim é que eu poderia levar o trabalho mais longe de uma imagem fotográfica poderia. Ao longo do trajeto houve um crescente desejo de obter imagens longe do que se esperava de uma imagem fotográfica.

Contudo, eu não queria deixar de lado a Fotografia, pois foi nela que iniciei minha pesquisa em 2004 quando estava influenciado pelo estado de espírito da virada para o século XXI, que a autora Annie Ernaux traduz bem em seu livro *The years* (2017).

Enfim, chegamos ao ano 2000. Tirando os fogos de artifício e uma euforia urbana previsível, não houve nada de especial. Ficamos decepcionados, o bug previsto era uma farsa. [...] Nada mudou, exceto o insólito número 2 que agora ficava no lugar do 1, fazendo a caneta se equivocar ao escrever a data nos cheques (ERNAUX, 2017. p.245)

E igualmente empenhado em entender os processos históricos daquele momento, tentei conduzir o trabalho para uma discussão sobre a capacidade da fotografia em conjunto com técnicas computacionais para representar uma “realidade inventada”. Mostrei minha intenção de que essa produção fosse capaz de confrontar com as expectativas criadas em volta da representação da realidade esperada de uma

imagem fotográfica. Estes pontos fizeram parte do meu questionamento acerca das ferramentas de representação que possuem uma origem na objetividade.

Usei a fotografia digital como um dado matricial para apresentar resultados que pertencem ao campo subjetivo. Nos desenhos, mapas e imagens resultantes da recontextualização das informações contidas na imagens enxergo uma maneira de distituir das imagens da série Multis de sua objetividade.

Fiz uso de ferramentas tecnológicas, e elas abriram outros campos para minha discussão que conduziram para as imagens oriundas do campo dos dados numéricos. Está claro para mim que a série Efemérides se apropria das imagens da série Multis como fonte de dados numéricos, e vai além, pois abre um novo campo narrativo para novos projetos.

Além disso, o desenrolar da pesquisa me possibilitou entender pontos chaves de minha produção anterior. Obtive uma melhor compreensão do meu trajeto que derivava da produção fotográfica para o campo mais aberto e diversificado das artes plásticas. Todas as séries, mesmo com suas particularidades, tinham em seu corpo uma narrativa única construída pelo percurso percorrido por mim nesses anos. Cada qual com sua autonomia, mas sincronicamente, desvendaram e imbricaram-se em novos modos de olhar. Isso conduziu-me para outros campos de reflexão, que possibilitaram abordagens metodológicas e operacionais para a construção deste trabalho. A pesquisa de mestrado, e tudo o que envolveu a construção deste trabalho, está em consonância com os fazeres teóricos e práticos, reflexivos e artísticos, desenvolvidos no período desta pesquisa e que se transformaram em experiências indissociáveis que condicionam meu olhar para novas possibilidades aqui abertas.

8 – BIBLIOGRAFIA

ADAMS-PRICE, Carolyn; CODLING, Jim; GOODMAN, Mark; KERN, Kevin; KLEINMANN, C. M.; OPPENHEIMER, Bonnie; RAY, Rebekah; ROBERTS, Porter; SMITH, Pete. *Empathic Resonance and Meryl Streep. Journal of Popular Film and Television*. 34. 98-107. 10.3200/JPFT.34.3.98-107, 2006.

AMARAL, M. E. M. C. Clivagens da matéria: uma abordagem nas artes plásticas. Dissertação (Mestrado em Artes). 2001. 367f. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2001.

BARTHES, Roland. A câmara clara. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. O sistema dos objetos. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015 (ed. original 1968)

BEST, Steven; KELLNER, Douglas. The postmodern turn. Nova York: The Guilford Press, 1997.

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BORER, Alain. Joseph Beuys / Alain Borer. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001

BOSNA, Josephine. Post-Digital is Post-Screen: Arnheim's Visual Thinking applied to Art in the Expanded Digital Media Field. 2014.

<http://www.aprja.net/post-digital-is-post-screen-arnheims-visual-thinking-applied-to-art-in-the-expanded-digital-media-field/>

BOTOSO, Altamir. Pós-modernidade e literatura na América Latina. Fólio – Revista Travessias, v. 5, n. 1 (2011a).

– A reescritura, a paródia e o hibridismo como marcas pós-modernas do romance histórico contemporâneo. Fólio-Revista de Letras, Vitória da Conquista 3.2: 11-27, 2011b.

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico – Versão 3.2*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

CARVALHO, Agda; POLICARPO, Clayton; FERRI, Edilson; MALVA, Daniel; ALONSO, Miguel; VENANCIO, Sergio. *O corpo expandido e a sala dos milagres*. DAT Journal Design Art and Technology, v. 3, p. 156-167, 2018a.

– *Sala dos Milagres: receptáculo de mentes coletivas*. #17.ART, 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2018b.

CANTON, Kátia. *Da política às micropolíticas*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009a.

– *Do moderno ao contemporâneo*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009b.

– *Tempo e memória*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009c.

CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins, 2005

COTTON, Charlotte. *A fotografia como arte contemporânea*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

CRAMER, Florian. *What is 'Post-digital'?* 2014.

<http://www.aprja.net/what-is-post-digital/?pdf=1318>

CRARY, Jonathan. *Técnica do Observador: Visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

– *24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

CRUZ, Décio Torres. *Postmodern Metanarratives - Blade Runner and Literature in the Age of Image*. New York: Palgrave Macmillan, 2014.

DANTO, Arthur C. *Após o fim da arte*. São Paulo: Edusp/Odyseus, 2006.

DOCHERTY, Thomas. *Alterities: Criticism, History, Representation*. Oxford University Press, 1996.

ECO, Umberto. *Obra aberta. Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

ERNAUX, Annie. *The years*. New York: Seven Stories Press, 2017.

FIANCO, Francisco. Após o fim da arte, de Arthur Danto. *História: Debates e Tendências* – v. 12, n. 2, Jul./dez. 2012, p. 377-382.

FATORELLI, Antonio. *Fotografia contemporânea: entre o cinema, o video e as novas mídias*. Rio de Janeiro: Senac Nacional. 2013

FONTCUBERTA, Joan. *O beijo de Judas: fotografia e verdade*. São Paulo: Ed. G.Gilli. 2010.

– A câmera de pandora: A fotografi@ depois da fotografia. São Paulo: Ed. G.Gilli. 2012.

FLORES, Laura González. *Fotografia e Pintura Dois Meios Diferentes?* São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011. – (Coleção Arte&Fotografia)

FOGLIANO, Fernando. *Cultura e Tecnologia: A Automação nos Processos Criativos das Narrativas*. *Revista da Anpoll* 1.35: 77-98, 2013.

– Arte e Interação: linguagem e produção de significado. *ARS* (São Paulo) 2015: 134-152.

FOGLIANO, Fernando, MALVA, Daniel e FURQUIM, Melina. *Arte: estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade*. *ARS* (São Paulo) 17.35: 59-77, 2019.

GALANTER, Philip. *What is generative art? Complexity theory as a context for art theory*. In GA2003–6th Generative Art Conference. 2003.

GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.

HEIDEGGER, Martin. *Poetry, Language, Thought*. New York: Perennial, 2001.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HAN, Byung-Chul. Sociedade da transparência / Byung-Chul Han ; tradução de Enio Paulo Giachini. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2017.

IRVINE, Martin. *Postmodern to Post-Postmodern: The Po-mo Page*. 2013.

<http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/pomo.html>

KELSO, J. A. Scott. *Dynamic Patterns: The self-organization of brain and behavior*. Cambridge: MIT Press, 1997.

LAURENTIZ, P. *Holarquia do pensamento artístico*. São Paulo: Editora UNICAMP, 1991.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. 13. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011. 131 p.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. 3.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

– *A ilusão especular*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2015.

NAKE, Frieder. *The disappearing masterpiece*. In *xCoAx 2016: the fourth conference on Computation, Communication, Aesthetics, and X*. Eds. Verdicchio, Mario, et al. Bergamo, 2016.

NUTTALL, Alice. *Be a Witch, Be a Woman: Gendered Characterisation of Terry Pratchett's Witches*. In: Rana M. (eds) *Terry Pratchett's Narrative Worlds. Critical Approaches to Children's Literature*. Palgrave Macmillan, Cham, 2018.

PASSERON, René. *Da Estética à Poética*. Porto Arte, Porto Alegre, IA/UFRGS, v. 8, n. 15, nov., 1997.

PLAZA, J. *Arte/ciência: uma consciência*. Revista Ars, Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da USP, ano 1, n. 1, 2003. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000100004>>. Acesso em: 03 Março. 2019.

RANA, Marion. *Shedding the 'Light Fantastic' on Terry Pratchett's Narrative Worlds: An Introduction*. In: Rana M. (eds) *Terry Pratchett's Narrative Worlds. Critical Approaches to Children's Literature*. Palgrave Macmillan, Cham, 2018.

ROUILLÉ, Andre. A fotografia entre o documento e a arte contemporânea. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

REBENTISCH, Juliane. Autonomy and progress in contemporary art. In: ALBERRO, Alexander (ed.). What is contemporary art today –International Symposium. Universidad Pública de Navarra, 2011.

SANTAELLA, Lucia. O pluralismo pós-utópico da arte. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 7, n. 14, p. 130-151, 2009.

<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202009000200010>.

STAN, Steluța; COLIPĂ, Gabriela Luliana. *Deconstructing and Reconstructing Identity*. Philosophical Frames and Literary Experiments, Procedia – Social and Behavioral Sciences, Volume 63, 2012, Pages 325-330, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.10.045>.

SUSSEKIND, Pedro. *Greenberg, Danto e O Fim da Arte*. Kriterion, Belo Horizonte, v. 55, n. 129, p. 349-362, Junho 2014.

<http://dx.doi.org/10.1590/S0100-512X2014000100019>.

VALENTE, Agnus. Heurística híbrida e processos criativos híbridos: uma reflexão sobre as metodologias da criação no contexto do hibridismo em artes. In: FIORIN, E, LANDIM, PC, and LEOTE, RS., orgs. *Arte-ciência: processos criativos* [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, pp. 11-28. Desafios contemporâneos collection. ISBN 978-85-7983-624-4. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

VENANCIO JÚNIOR, S. *Arte e inteligências artificiais: implicações para a criatividade*. ARS (São Paulo), v. 17, n. 35, p. 183 – 201, 12 maio 2019.

VENN, Couze e FEATHERSTONE, Mike. Modernity. Theory, Culture & Society. Vol 23, Issue 2-3, pp. 457 – 465, Maio 2006 <https://doi.org/10.1177/0263276406064829>

WAUGH, Patricia. *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. London and New York: Taylor & Francis e-Library, 2001.

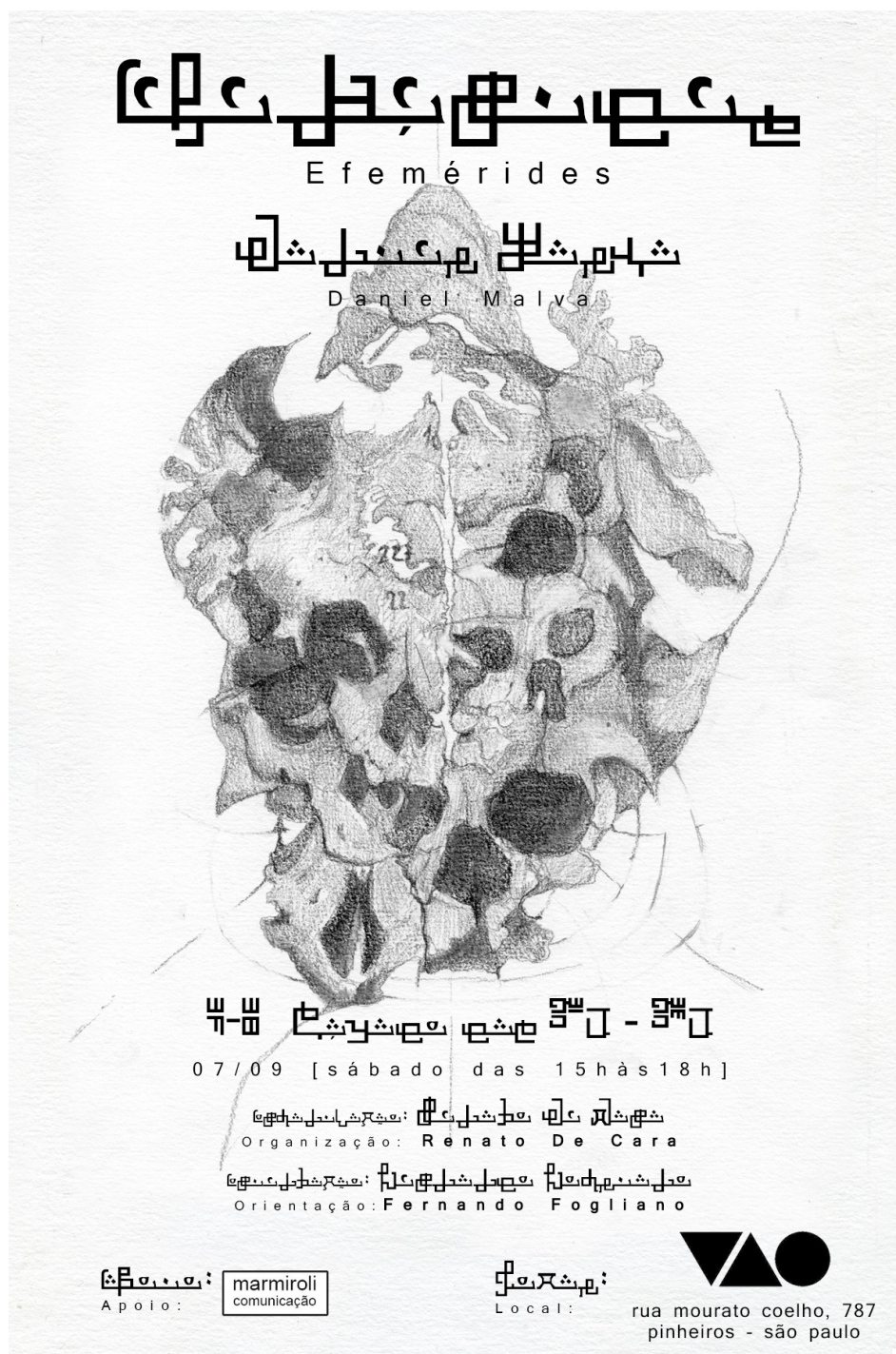


Figura 51: Cartaz da exposição Efemérides

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	---

Home	Celestial Magnitude	Lunar Position	D24																							
1	0	0	10	29	72	48	8	12	52	49	31	33	69	11	70	73	30	7	17	51	13	32	50	71	34	68

D12												Sign Position (Past, Present and Future)				Pos	Celestial Position in 0°				Seas
90	104	127	215	256	162	145	82	225	106	110	247	492	161	340	9	99	Sol	hairo			

Season Name		Sideral Period	Name Magnitude	ICGID	Code Name	Birth Date	Birth Hour	Ho_nas
hairo		74.0E-3	12.0	DX-85RK	DoMC	07-10-1985	15:12:54	1

Cidades	BaseLt (y)	BaseLg (x)	Zero Point	Id_Mili	Id_Sec	Id_Horas	Id_Dias
Prague	50.088E+0	14.421E+0	497545974	1066589447	1066589	296275	12345

Id_Dias	Id_An	Pl_An_Nas	Data_Ini	Data_Fi	Car_Dr	BustP	WaistP	HipsP	BustC	WaistC	HipsC
12345	34	Saturno	2009	2019	10	34	24	35	86	60	89

Height	Weight Kg	Weight lb	mm	mm	cm	mm	Hair Colour	Ethnicity	Breasts	Breasts	Robyn
166	49.8952	110.23	136	30	1.6	41	2f170b	Caucasian	Small	Real	1.483333

Breasts	Robyn	1/Robyn	Escala Fenty	Jlo	Escala Lynn	Khury	Escala Cardo	Covers
Real	1.483333	0.674157	0.65597767844	0.518072289	0.657553290	0.8935742972	0.7445394660	539

Figura 53: Detalhe do "O Registro"