

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

BRUNO MARCITELLI

BUZZ:
Identidade fictícia como processo de criação multimídia

UBERLÂNDIA
2017

BRUNO MARCITELLI

B U Z Z

Identidade fictícia como processo de criação multimídia

Monografia de conclusão de curso apresentada
como requisito para obtenção do título de
graduação no curso de Artes Visuais do Instituto
de Artes da Universidade Federal de Uberlândia.

Orientação: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

UBERLÂNDIA

2017

BRUNO MARCITELLI

B U Z Z

Identidade fictícia como processo de criação multimídia

Monografia de conclusão de curso apresentada
como requisito para obtenção do título de
graduação no curso de Artes Visuais do
Instituto de Artes da Universidade Federal de
Uberlândia.

Uberlândia, 19 de julho de 2017.
Banca examinadora:

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli UFU/MG

Prof. Dr. Douglas de Paula

Prof. Ms. Ricardo Alvarenga

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à minha mãe, por sempre ter acreditado nos meus sonhos e ambições, ter sido minha mantenedora nos anos de graduação possibilitando assim minha mais completa e profunda imersão na vida artística e acadêmica nos últimos 4 anos.

À Luana, Waquila, Kárita, Bob, ao Movimento Ocupa Teatro e toda equipe de Benedites por terem colaborado com suas presenças vivas e dinâmicas de forma voluntária, experimental e apaixonada para compor as imagens das quais este trabalho se compraz.

À Alex Oliveira e o projeto Multidão em Um, pela possibilidade de crescer e expandir exponencialmente este trabalho.

“A máscara é um instrumento misterioso, terrível. A mim sempre causou e continua a causar uma sensação de espanto. Com a máscara, estamos no limiar de um mistério teatral, retornam os demônios, os visos imutáveis, imóveis, estáticos, que estão nas raízes do teatro.”

(GIORGIO STREHLER)

RESUMO

Utilizando as redes sociais e os ciberespaços como campos de cruzamento de interesses coletivos e individuais atuantes na construção da figura do artista, este trabalho de conclusão de curso objetiva analisar e conceituar o processo de criação da proposta estética DITADURAGAY através do diálogo com autores que discutem a influência da tecnologia na produção de arte contemporânea.

Palavras-chave: processo de criação, arte e tecnologia, pintura, multimídia, performance

ABSTRACT

Using social medias and the cyberspace as a study field where individual and collective interests work together in the scaffolding of the image of the artist, this final paperwork analyze and conceptualize the process of creating the aesthetic proposal DITADURAGAY through dialogue with authors who discuss the influence of technology in the production of contemporary art.

Keywords: creation process, art and technology, painting, multimedia, performance

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gestação digital, renderização 3d.....	17
Figura 2: Primeiro grafite com assinatura B U Z Z	21
Figura 3: B U Z Z face, desenho digital sobre renderização 3d.....	23
Figura 4: Print Screen da primeira postagem como B U Z Z	26
Figura 5: - Print Screen da foto de perfil	27
Figura 6: Print screen sobre a simulação do gesto	29
Figura 7: Esboço de DITADURAGAY	30
Figura 8: Comparação entre Madona do Colo Longo de PArmigianino e Santa Holtz & os Walérios	32
Figura 9: Esboço digital de DITADURAGAY	33
Figura 10: Comparação entre uma imagem em seu contexto original e a mesma imagem após ser apropriada e manipulada pelo artista	34
Figura 11: Print Screen da imagem da cabeça de Jair Bolsonaro sendo manipulada no photoshop	35
Figura 12: Principais influencias na criação do personagem Ditadorgay.....	37
Figura 13: Prancha de criação de personagem: Ditadorgay (1)	38
Figura 14: Prancha de criação de personagem: Ditadorgay (2)	38
Figura 15: Prancha de criação de personagem: Ditadorgay (3)	39
Figura 16: Autor em ensaio fotográfico para criação do personagem Ditadorgay	40
Figura 17: Processo de pintura do rosto do Ditadorgay.....	41
Figura 18: Processo de pintura do trono do Ditadorgay	41

Figura 19: Luana Julia e Waquila Correa em ensaio fotográfico para criação de seus personagens.....	43
Figura 20: Panteras Negras em protesto contra a proibição do livre porte de armas	44
Figura 21: Renderização do Templo do Ditadorgay	45
Figura 22: Processo de criação de DITADURAGAY	46
Figura 23: Análise composicional e comparativa entre esboço e obra terminada	47
Figura 24: As Dilddos: Kiddo Wadahell e Fiddo Candy e seus personagens na HQ.....	48
Figura 25: Capa da HQ DITADURAGAY.....	49
Figura 26: HQ DITADURAGAY, pag. 1Fonte: Arquivo do autor	50
Figura 27: HQ DITADURAGAY, pag. 2.....	51
Figura 28: HQ DITADURAGAY, pag. 3Fonte: Acervo do autor	52
Figura 29: HQ DITADURAGAY, pag. 4Fonte: Acervo do autor	53
Figura 30: HQ DITADURAGAY, pag. 5.....	54
Figura 31: HQ DITADURAGAY, pag. 6.....	55
Figura 32: HQ DITADURAGAY, pag. 7.....	56
Figura 33: HQ DITADURAGAY, pag. 8.....	57
Figura 34: HQ DITADURAGAY, pag. 9.....	58
Figura 35: HQ DITADURAGAY, pag. 10.....	59
Figura 36: HQ DITADURAGAY, pag. 11	60
Figura 37: HQ DITADURAGAY, pag. 12.....	61
Figura 38: DITADURAGAY	62
Figura 39: Hunter, ilustração do artista Rainer Peter	64

Figura 40: Print Screen do compartilhamento do recorte de DITADURAGAY noFacebook	66
Figura 41: Registro da violência sofrida pelo quadro	67
Figura 42: Montagem da série Ditaduragay para exposição coletiva Fraturas Gráficas.....	68
Figura 43: Cartaz	Figura 44: Lambe-lambe.....
Figura 45: autor preparando a base para Pietà	72
Figura 46: Fotografia referência para Pietà	76
Figura 47: Print screen dos registros sequenciais da pintura de Pietà.....	78
Figura 48: Estudo de proporção e espelhamento realizados no photoshop com foto da pintura	79
Figura 49: Registro da ação de greve, pintura ao ar livre de Pietà (em frente à Reitoria)	80
Figura 50: Montagem de Pietà para IV Movimento Cultural o Olho da Rua, 2017	82
Figura 51: Detalhe do cartaz com o perfil dos participantes da exposição em Contato, galeria Lupa, 2017	83
Figura 52: Montagem da série Ditaduragay e Pietà para exposição coletiva Em Contato, galeria Lupa.....	84
Figura 53: Bruno e B U Z Z, manipulação digital	85
Figura 54: Registro do periodo de ocupação do Bloco 3m, UFU - campus Santa Mônica.....	87
Figura 55: Frame do teaser de Benedites disponível no youtube.....	88
Figura 56: Frame do vídeo produzido pelos agressores da travesti Dandara.....	89
Figura 57: Registro do ensaio	91
Figura 58: Registro da apresentação final da disciplina Consciencia Corporal, 2015	92
Figura 59: Processo de confecção da máscara	93
Figura 60: Teste de figurino para a filmagem	94

Figura 61: Figurino final.....	95
Figura 62: Andy Warhol self-portrait in drag.....	92
Figura 63: Madame Rose Sélavy	96
Figura 64: Registro no camarim de Benedites (laboratório dragqueen).....	97
Figura 65: Comparativo entre capa do quadrinho e teste de figurino	98
Figura 66: Máscara do escravo	95
Figura 67: Frame do vídeo, relação entre as máscaras	99
Figura 68: Estudo para Performance, têmpera gorda sobre suporte rígido, 28x28cm.....	100
Figura 69: Comparativo entre quadro e frame do vídeo	101
Figura 70: Frame do vídeo, estátuaria do camdomblé.....	101
Figura 71: Frame do vídeo, Pietà na filmagem	102
Figura 72: Frame do vídeo, Luana e Waquila amarrando o espartilho do Ditadorgay.....	103
Figura 73: Frame do vídeo, Ditadorgay buscando escravo pendurado na cruz.....	103
Figura 74: Making off, cena com Benedites	104
Figura 75: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	106
Figura 76: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	106
Figura 77: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	107
Figura 78: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	107
Figura 79: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	108
Figura 80: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	108
Figura 81: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero	109

Figura 82: Frame da animação DITADURAGAY: episódiozero	109
Figura 83: Frame da animação DITADURAGAY: episódiozero	110
Figura 84: Frame da animação DITADURAGAY: episódiozero	110
Figura 85: Frame da animação DITADURAGAY: episódiozero	111
Figura 86: Frame da animação DITADURAGAY: episódiozero	111
Figura 87: Frame da animação DITADURAGAY: episódiozero	112
Figura 88: Frame do audiovisual DITADURAGAY: episódio zero	113
Figura 89: Fotografia Alex Oliveira com os objetos interativos da ação performática na 17ª Parada Gay de Uberlândia.....	114
Figura 90: Ditadorgay em ação performática.....	115
Figura 91: Ditadorgay em ação performática.....	116
Figura 92: Ditadorgay em ação performática.....	117

SUMÁRIO

1 A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DO ARTISTA NA ERA DA SIMULAÇÃO DIGITAL.....	17
1.1 Identidade e ficção.....	17
1.2 Identificação	19
1.3. A mascara como metáfora da identificação.....	22
1.4 O facebook como plataforma de experimentação relacional	24
2 DITADURAGAY.....	29
2.1 Processo de criação	30
2.2 A criação do Ditadorgay e a estética do vilão	36
2.3 Exercício de máscara e a auto ficção.....	39
2.4 Protagonismos: ficcionalizando personagens da vida real	43
2.5 História em Quadrinhos.....	48
2.6 – Exposições, impressões e desdobramentos.....	65
3.ESGOTAMENTO	70
3.1 Pietà	71
3.1 Fotografia como ferramenta	75
3.3 Exposições e desdobramentos.....	79
4. A EXPERIENCIA AUDIOVISUAL, DITADURGAY: episodio zero.....	85
4.1 Benedites e a aproximação com o Teatro	86
4.2 A construção do corpo do Ditadorgay	91

4.3 Apropriação da Drag.....	95
4.4 A filmagem e seus desdobramentos	97
4.4 Performance para além do vídeo	112
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	119

INTRODUÇÃO

Íntimo do desenho e da pintura desde muito jovem, a questão da assinatura dos trabalhos artísticos sempre fez parte de meu cotidiano. Terminar um desenho e assinar meu nome e sobrenome no canto inferior da folha, sempre fora uma ação natural e instintiva até meados de 2013, quando através da incorporação de um apelido pessoal, passei a assinar outro nome. No ano seguinte ingresso no curso de Artes Visuais e este gesto, antes informal, ganha outra dimensão, pois dentro da universidade fui instigado a aprofundar as reflexões acerca do processo de criação em arte e passo a entendê-lo então, como um complexo de relações objetivas e subjetivas que perpassam toda a produção, desde sua concepção, até o derradeiro momento em que assina-se a autoria. O ímpeto de me tornar um pintor como Picasso ou Matisse, artistas cujas assinaturas são referências dentro da História da Arte, foi determinante na escolha do curso de Artes Visuais, mas assim como a questão da assinatura, este desejo também foi problematizado dentro da Universidade. Porque passei a assinar outro nome? O que isso revela sobre meu processo criativo? O que significa querer ser um pintor no século XXI? Quais os caminhos que a pintura atravessa neste início de século? Todas estas perguntas sobre mim mesmo e sobre os mais íntimos desejos artísticos me conduziram a esta pesquisa, pensando pintura, ingressei no universo multimídia que é o campo da arte e tecnologia.

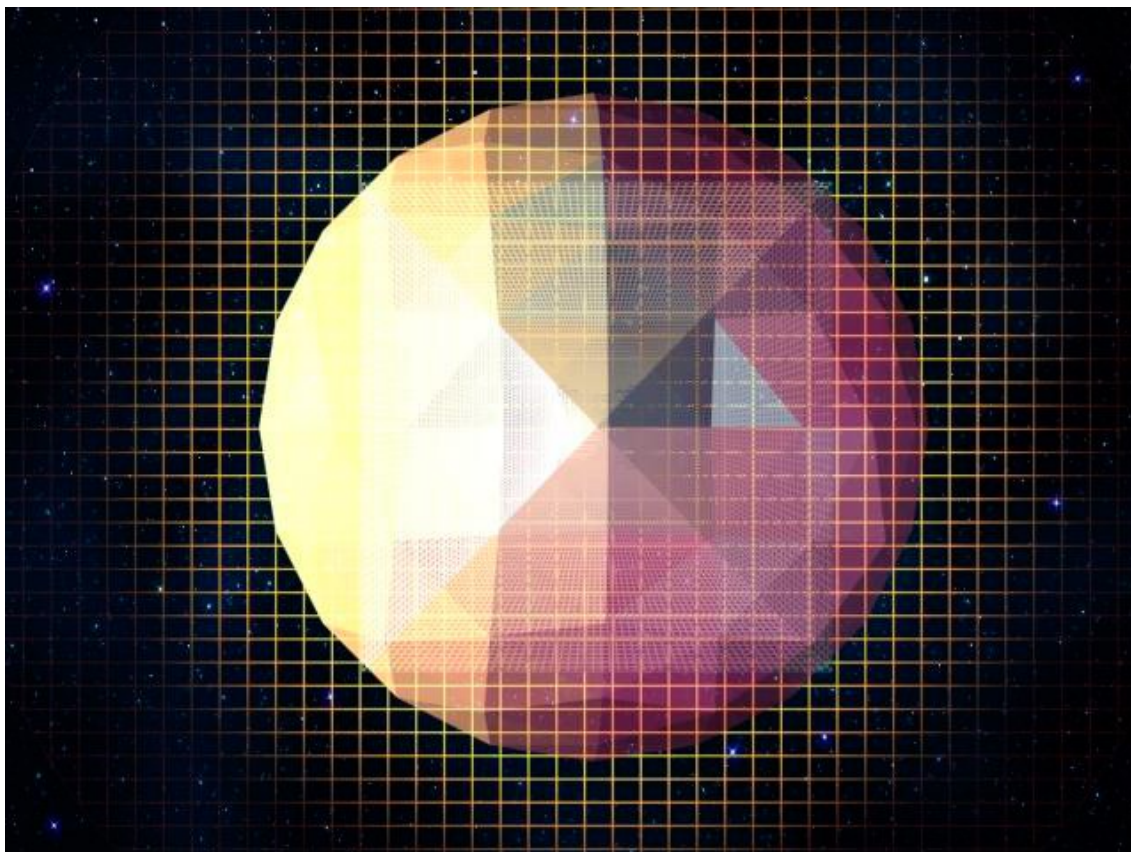
Durante a pesquisa de iniciação científica “BUZZ: identidade fictícia como criação em arte e tecnologia” (2015/2016), estabeleci um jogo criativo entre minha crise de identidade artística e a provocação de pensar e produzir pintura através das mídias digitais. Este jogo relacional que detalharei nos capítulos que seguem, transformou a segunda assinatura num eu ficcional, um personagem artista que assina grande parte das produções que serão apresentadas aqui. Operando como um dispositivo compositivo, B U Z Z cria e habita a proposta estética DITADURAGAY, uma fonte virtualmente inesgotável de possibilidades artísticas que se amplia de modo coletivo e relacional.

Este trabalho de conclusão de curso analisa a influência das redes sociais na formação da figura do artista na sociedade contemporânea, ao mesmo tempo em que apresenta uma produção de arte experimental que têm no campo da pintura o seu alicerce, mas parte em múltiplas direções, contaminando-se e desdobrando-se em produções híbridas que perpassam, em maior ou menor grau, os campos da pintura, desenho, vídeo, quadrinho, teatro e performance. Almeja-se aqui, construir reflexões que superem a instância da experiência

individual e discorrer, ainda que de maneira sucinta, sobre os discursos contidos nestas diversas obras, levando em consideração seus atravessamentos políticos e sociais.

1 A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DO ARTISTA NA ERA DA SIMULAÇÃO DIGITAL

Figura 1:Gestação digital, Renderização 3d



Fonte: Arquivo do autor

1.1 Identidade e ficção

Analisando a História da Arte, é possível notar que as transformações na relação entre o artista e a sociedade em que este se vê inserido, sempre foram determinantes na construção de sua identidade. Variando entre o total anonimato, como no período medieval, e seu apogeu, como na renascença, a identidade romantizada do artista vem sendo deslocada para além da instância do comum, reafirmada em sua glória pela popular noção de que o sujeito possui dois “eus”: sua metade imaginária, o Daemon, segundo Platão (gênio interior que colhe inspiração criativa) e sua outra metade real (que plasma em algum objeto, atitude ou experiência, o

conteúdo que foi inspirado). Esta visão é, em sua essência, uma noção dualista e romântica sobre o processo de criação em arte.

Criticado e rejeitado pela sociedade moderna, o título de ‘gênio da arte’ é questionado por diversos artistas durante o século XX, o mais emblemático deles, Marcel Duchamp, através de um elaborado jogo de ironias cria R. Mutt, uma assinatura ficcional que detém a autoria da Fonte, uma de suas mais famosas obras. A ficção, do modo como foi experimentada pelos artistas modernos, tornou-se um importante aspecto na construção do arquétipo de artista que conhecemos hoje, quase sempre excêntrico e extravagante, onde ao menos sua biografia torna-se objeto de tratamento romântico. Como destaca Cauquellin em seu estudo sobre os embriantes da arte contemporânea, “O artista tinha perfeita consciência desse fato e oferecia material para isso – se é que não o fabricava(...)”.

(..)para que o artista permaneça na rede, é obrigado a individualizar-se e renovar-se permanentemente, sob o risco de ser afogado pelo movimento perpétuo de nominação que mantém a rede em ondas. Para o artista é necessário um nome: o nome cria uma diferença, marca um objeto dentro da rede indiferenciada das comunicações e na sociedade funciona como identidade, classifica e designa uma particularidade. (CAUQUELIN, 2005, pag.61)

A importância do nome para estes artistas surge por uma necessidade de mercado, pois emancipados da Academia de Belas Artes, se viam na condição de marginais, à mercê das flutuações do mercado de consumo, que entre outras variantes, oscilava devido ao crescente número de artistas. Por trabalharem de formas similares, serem apoiados pelos mesmos críticos e vendidos pelos mesmos marchands, foram agrupados em tipos, os “ismos” do modernismo; e a construção do nome, da persona deste artista, passa a ser tão importante quanto sua própria obra, operando como forma de destaque dentro do grupo. Salvador Dali (1904-1989), referência do movimento surrealista, é, por exemplo, uma figura construída por meio de tratamento ficcional, sua obra e sua vida pessoal não se misturam por acaso, pois, no estágio embrionário do que conhecemos hoje por performance, praticava ações que alteravam a rotina da cidade, como desfilar pelo metrô de Paris com seu tamanduá de estimação, além de manipular o próprio corpo a fim de criar uma imagem pessoal única e marcante, como foi com o icônico bigode, inspirado no, igualmente pintor espanhol, Diego Velásquez. Seja por estratégia de marketing, como Andrej Varhola Junior fez ao intitular-se Andy Warrol, ou por conjectura poética como

faz Banksy, ao espalhar trabalhos por diversas ruas do mundo sem revelar sua verdadeira identidade, a figura do artista atravessa a modernidade como tema direto ou indireto em diversas produções e chega a nós, no início do século XXI, num estágio híbrido de arte e vida, onde já indissociáveis, ambos, obra e artista, constroem-se mutuamente durante processo criativo.

1.2 Identificação

Para além dos artistas modernos, a autoficção passa a desempenhar uma função importante no desenvolvimento das identidades a partir da segunda metade do século XX, pois construímos tecnologias que afetam a nós e ao nosso tempo de maneira significativa. A noção de identidade única se liquefaz na contemporaneidade, onde o eu, antes determinado por uma personalidade bem definida, se dilui na fluidez das tecnologias que nos permitem agir sobre o mundo sem sair do lugar. Para o icônico sociólogo Zygmunt Bauman, a busca por solidez e estabilidade é característica do modernismo do século XX. Através da metáfora do “líquido”, Bauman entende a modernidade tardia¹ como um período de enorme fluidez e fragilidade, onde “nada é feito para durar”, assim são as relações sociais, os laços humanos e a própria identidade do homem que habita essa civilização; identidade esta, que não se sustenta por muito tempo, está sempre sujeita a mudar de forma, existindo num estado de constante imprevisibilidade.

No processo de criação em arte, essa passagem se faz visível na comparação entre os modos de produção. No modernismo é possível notar uma tendência à especialização em determinada linguagem, a tendência era que o artista dedicasse toda sua vida na criação de um estilo pessoal inconfundível que o destacasse dentro da área delimitada por sua especialização. Na contemporaneidade as especializações diluíram-se nas propostas híbridas que misturam diversos gêneros, suportes, técnicas, tecnologias, mídias e linguagens artísticas. Na passagem da rigidez do século XX para a diluição do século XXI, a identidade do artista se dissolve em diversas identificações que podem ser acessadas pelas redes sociais e pelos ciberespaços, verdadeiros campos de cruzamento de interesses coletivos e individuais atuantes na construção da figura do artista.

Os ciberespaços, espaços existentes no mundo da comunicação em que não é necessária a presença física do homem para constituir esta comunicação, intensificam a possibilidade de

¹ Termo cunhado pelo sociólogo, que se refere ao final do século XX, início do XXI. Pós-modernidade ou contemporâneo.

ficção, uma vez que dentro da rede², a própria relação com o nome é alterada. Praticamente inoperáveis, os nomes sociais têm de ser substituídos por *nicknames*, em tradução livre, um pseudônimo, apelido, seja para criação de *logins* de *email* ou para criação de contas em redes sociais ou jogos *on line*, pois na rede mundial de computadores o nome usado no mundo real geralmente já foi requisitado por outro usuário. O próprio layout então, oferece possibilidades outras, geralmente colocando números antes ou depois do nome digitado, gerando certa impessoalidade. Talvez este motivo; aliado à irresistível possibilidade de ser algo além do que se é no mundo real, é que ficou comum entre os internautas a incorporação de um segundo nome que os usuários desenvolvem para ativação de contas diversas, pois assim, mantem-se a individualidade ao habitar estes ambientes virtuais.

A assimilação de meu *nickname*, que também advém da incorporação de um apelido pessoal, extrapolou o digital ao qual se objetivava a princípio e passou a assinar experimentações artísticas como, por exemplo, meu primeiro grafite, feito ainda na parede do ateliê improvisado em casa, antes mesmo do ingresso na Universidade. As quatro letras garrafais e amigáveis se lançam à informalidade da gíria em inglês que, em tradução livre, seria algo como ruído, murmurinho, zumbido, tornando B U Z Z uma assinatura que flerta diretamente com a cultura pop por ser mais dinâmica e informal.

² Estrutura de padrão característico por onde se dá a partilha de informação de forma horizontal e não centralizada. Onde todos podem atuar produzindo e/ou recebendo conteúdo.

Figura 2: Primeiro grafite com assinatura B U Z Z



Fonte: Acervo do autor

Possuindo minimamente dois nomes, o social e o digital, o homem contemporâneo transita constantemente entre dois mundos, fenômeno que ocasionou a dita “esquizofrenia pós-moderna”, termo cunhado pelo pesquisador e membro fundador da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura (ABCIBER), André Lemos. Segundo ele, a experiência de ser corporificado em um mundo cada vez mais digitalizado, proporciona uma crescente desestabilização das personalidades.

Uma inversão se realiza sobre a questão da identidade quando esta é pensada no contexto do ciberespaço. Se na vida real, o corpo determina a identidade e as formas de sociabilidade daí emergentes, no ciberespaço a identidade é ambígua, não existindo certezas (sexo, classe, raça) para a determinação das formas de interação. Sem um corpo físico como âncora, não há identidade fechada, mas identificações efêmeras e sucessivas. Assim, se na vida real o corpo indica e, de certa forma, determina as interações, no ciberespaço não há identidade, mas identificação. (LEMOS, 2010, p.175)

Como algo que pode ser trocado, substituído ou atualizado - um software que se instala dentro de um indivíduo/usuário, assim agem as identificações sobre a identidade, sobrepõem-se acima da noção individualizada de eu, e ativam um senso de pertencimento a uma determinada comunidade virtual. Ainda que de modo efêmero, esse “eu-coletivizado” promove o mascaramento do indivíduo dentro da rede, que passa a agir e pensar pelo grupo com o qual se identifica, diluindo sua possibilidade de interação e expansão cognitivos em um mar de concordância.

Refletindo sobre este cenário sócio cultural híbrido de mundo real e mundo digital, compreendo minha fragmentação como reflexo do cenário sócio cultural que me cerca. Por mais entrelaçados que estejam, decido, por questões didáticas, iniciar a investigação separando meus dois eus: enquanto Bruno fica com a realidade, identidade, corpo físico, materialidade individualizante, B U Z Z representa o virtual, pura ficção, dispositivo mental operado a partir de minhas identificações, imaterialidade coletivizada, múltiplo, editável e aberto; ambos são indissociáveis, partes constituintes de um todo, mas em minha investigação, me proponho o desafio de estudar, explorar e produzir arte a partir de cada pedaço, para no final fundi-los em essência e em produção. Prospecto através deste exercício, encontrar o meu jeito de fazer arte e ser artista.

1.3 A máscara como metáfora da identificação

Evoco o uso da Máscara como metáfora a estas efêmeras identificações que guiam as interações humanas dentro das redes sociais. Objeto da ancestralidade humana, a máscara é o perfeito arquétipo de nossa identidade fractal, à qual vestimos para agir sobre um mundo igualmente multifacetado. Na pesquisa “BUZZ: Identidade fictícia como criação em arte e tecnologia” (2015), além de desenvolver a comunicação visual do personagem, me lancei à produção das imagens computadorizadas através dos softwares *photoshop* e *3dsMAX*, onde crio sua primeira representação, uma máscara em grade, esboço de rosto humano, insubstancial, suspenso no ciberespaço.

Figura 3: B U Z Z face, desenho digital sobre renderização 3d



Fonte: Arquivo do autor

Contendo em si a virtualidade de todas as máscaras, a imagem acima é seu ponto de partida, o rosto em grade que objetiva neutralidade. Esta primeira representação, reflete o período da pesquisa em que me mantive em estado de observação dentro da rede. A trajetória do uso da máscara como símbolo do personagem ficcional se modifica com o decorrer da pesquisa, passando de questões filosóficas e conceituais para ação prática vivida e experimentada pelo corpo, e será no decorrer deste trabalho, descrita em suas diversas proposições.

Radicalizando este conceito de máscara, implanto a identidade de B U Z Z no ciberespaço, simulando por meio da rede social Facebook, o mascaramento do meu perfil pessoal. Apresentando-o como um outro eu, por 60 dias simulei sua presença como um artista digital desprovido de corpo, interagindo, produzindo e consumindo informação em prol de realizações artísticas. No capítulo seguinte, apresento de modo sucinto este experimento e como daí emerge a primeira proposta estética do dispositivo criativo B U Z Z, DITADURAGAY.

1.4 O facebook como plataforma de experimentação relacional

É inegável a influência da tecnologia no modo de ser e pensar do homem contemporâneo, como explicita a bióloga, filósofa e feminista Donna Haraway em seu “vertigens do pós-humano”, tornamo-nos ciborgues, seres pós-humanos que pouco a pouco transcendem as relações entre máquina/organismo, técnico/orgânico. Assim é na dimensão pessoal, na construção das personalidades e na dimensão social, na construção das sociedades, que se reinventam através da vida vivida, pensada, discutida, curtida e compartilhada nas redes sociais. Esta crescente influência do devir tecnológico sobre a vida do mundo real já foi percebida por diversos grupos organizados no Brasil, que mapeando um determinado padrão de comportamento dos usuários, conseguem manipular livremente as comunidades virtuais de acordo com seus interesses políticos e econômicos. Um estudo feito na Universidade de Oxford analisou a influência das redes sociais na vida social e política de diversos países do mundo, afirmando que o uso de bots³, robôs que simulam o padrão de comportamento dos usuários dentro das redes sociais, são ‘determinantes’ na política brasileira desde 2014, manipulando a opinião pública e influenciando eventos de grande importância, como os resultados das eleições presidenciais e o próprio Impeachment de Dilma Rousseff.

O Facebook foi fundado em fevereiro de 2004 por Mark Zuckerberg e seus colegas de faculdade: Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz, Chris Hughes e Andrew McCollum, estudantes da Universidade de Harvard em Massachusetts, Estados Unidos. Segundo Zuckerberg, a rede social foi concebida, originalmente, como uma ferramenta de comunicação e interação, “baseada em relações reais entre os indivíduos e que proporciona fundamentalmente novos tipos de interação” (KIRKPATRICK, 2011, p.20). A composição da rede inclui as mais diversas gerações, geografias, idiomas e classes sociais. No Facebook, qualquer usuário que declare ter pelo menos 13 anos, pode se tornar usuário registrado do site. Os usuários devem se registrar, e após isso, podem criar um perfil pessoal, adicionar outros usuários como amigos e trocar mensagens privadas e públicas, incluindo notificações automáticas quando atualizam o seu perfil.

³ Os bots consistem em sistemas automatizados que são programados para a realização de determinadas funções, dentro das redes sociais, convertem-se em ‘bots sociais’ e operam como usuários falsos, simulando o comportamento dos usuários, curtem, comentam e compartilham conteúdos afim de gerar visibilidade para o operador do perfil.

Segundo uma matéria publicada no jornal Folha de São Paulo no dia 28 de janeiro de 2015⁴, atualmente o Facebook atingiu o número de 1,39 bilhão de usuários ativos, sendo que 890 milhões acessam diariamente, e 754 milhões, pelo celular. De acordo com o livro *O Efeito Facebook (2011)* de David Kirkpatrick, jornalista de tecnologia da revista *Fortune* de Nova York, “a rede social põe as pessoas em contato em torno de algo que tenham em comum: uma experiência, um interesse, um problema ou uma causa” (2011, p.15). Além disso, “no Facebook, todos podem ser editores, criadores de conteúdo, produtores e distribuidores” (Ibidem, p.15). O software do Facebook imprime uma característica viral à informação, difundindo em larga escala, o que antes era privilégio da mídia eletrônica – rádio e televisão.

No impulso de digitalizar o mundo a seu redor, a maior parte dos usuários do Facebook tendem a negar a ficção inerente a toda simulação, compreendendo os ciberespaços como espelhos do mundo real. Buscam interagir somente com pessoas que já conhecem, postar fotos de coisas que consomem e locais que visitam, reproduzindo um silencioso código de conduta que tenta imprimir a realidade da maneira mais fidedigna possível, no entanto, entender a rede social como ferramenta de criação em arte me permite um olhar ampliado para o programa. O aplicativo ou o *layout* da rede social torna-se ferramenta, e, o artista, vai ser então aquele usuário que não age em função do programa, mas que joga com e contra ele em prol de realizações artísticas. Dentro deste cenário, a primeira ação que proponho para dar vida à assinatura B U Z Z, se estabelece no mascaramento de meu perfil pessoal e na troca do nome social pelo nome do personagem:

⁴ In <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/01/1581963-facebook-supera-estimativa-de-receita-de-analistas-usuarios-ja-sao-14-bi.shtml> Acessado em 18 de maio de 2015. 11

Figura 4: *Print Screen* da primeira postagem como B U Z Z



Fonte: Arquivo do autor

O ruído provocado na rede forçou a assumir uma postura mais acadêmica para evitar ser levado como um simples *fake*⁵. Compartilhei parte da pesquisa em formato de um glossário e me apresentei formalmente na foto de perfil, esclarecendo que a intenção era jogar com as infinitas possibilidades de simulação dentro do programa:

⁵ Termo utilizado para designar os perfis falsos usados em redes sociais, geralmente criados por usuários cujo objetivo é ocultar a sua identidade real.

Figura 5: - *Print Screen* da foto de perfil

Fonte: Arquivo do autor

Operando como B U Z Z, oculteí todas referências que poderiam levar outros usuários a reconhecer minha presença enquanto Bruno, conteúdos como fotos, informações pessoais, locais frequentados, interações públicas com familiares e amigos próximos foram todas deletadas ou colocadas em modo privado, dessa forma, transformei meu perfil pessoal em um dispositivo de estranhamento. A ação se estendeu por 60 dias em interação com os usuários conectados à minha rede, propondo e respondendo a estímulos diversos, busquei simular um pensamento digitalizado de quem vivia a rede de dentro para fora, vazando recortes das imagens que estavam em produção dentro do computador e brincando com a possibilidade de não possuir um corpo e ser pura subjetividade solta dentro do ciberespaço.

Estudando teóricos como Vilém Flusser, André Lemos e Donna Haraway, busquei entender como a possibilidade de interagir, comentar, compartilhar, consumir e (re)produzir conteúdos afeta a relação das pessoas com as imagens que circulam dentro e fora dos ciberespaços. Para além da criação da identidade visual de B U Z Z, também me questionava sobre que tipo de imagem poderia competir, circular e se destacar como conteúdo de arte em meio à profusão de informações misturadas que o homem contemporâneo está acostumado a lidar no seu dia a dia. Mapeando áreas de interesse crescente pelos usuários e conteúdos com suscetibilidade à viralização⁶, encontrei um levantamento inédito do projeto Comunica que

⁶ Conteúdo suscetível a rápida propagação nos ambientes virtuais.

Muda⁷, que vasculhou através de um algoritmo, plataformas como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* atrás de mensagens e textos sobre temas sensíveis, como racismo, posicionamento político e homofobia. Entre abril e junho de 2016, identificou 393.284 menções, sendo 84% delas com abordagem negativa, de exposição do preconceito e da discriminação.

Estabelecendo B U Z Z como uma máscara pela qual penso e observo o mundo digital, retiro desta ambiência estudada com afinco por 60 dias, o substrato de onde emerge sua primeira máscara temática, a do Ditadorgay. Reitero que para além do corpo vivido, que também se faz matéria essencial dentro das escolhas do tema, pois me identifico fisicamente com a causa negra e gay, é da constatação de que o racismo, o machismo e a homofobia são itens de maior repercussão negativa dentro das redes sociais que DITADURAGAY surge como proposta estética de resistência⁸ e enfrentamento através deste trabalho.

⁷ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/brasil-cultiva-discurso-de-odio-nas-redes-sociais-mostra-pesquisa-19841017>

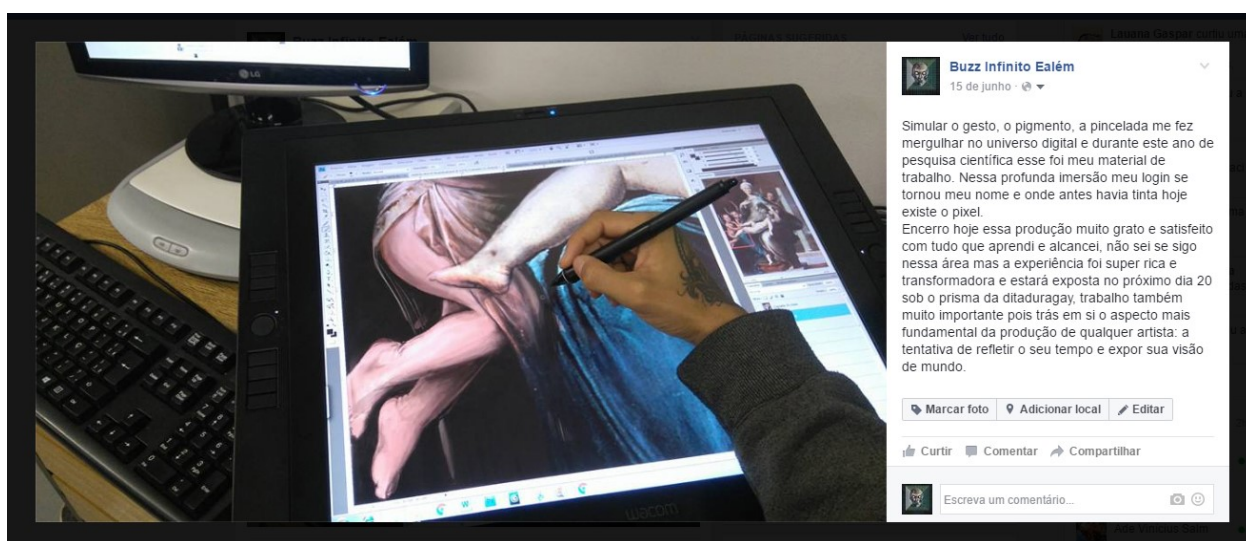
⁸ Movimento de resistência é o conjunto de iniciativas levado a cabo por um grupo de pessoas que defendem uma causa normalmente política. O termo pode também se referir a qualquer esforço organizado por defensores de um ideal comum contra uma autoridade constituída. Assim, movimentos de resistência podem incluir qualquer milícia armada que luta contra uma autoridade, governo ou administração estabelecida ou imposta.

2 DITADURAGAY

Paradoxalmente, na era da comunicação, vivemos o esgotamento do diálogo. Agrupados em comunidades virtuais, reafirmamos nossas opiniões por meio de nossos pares geramos polarizações combativas que discriminam, ofendem e ridicularizam umas às outras por meio de conteúdos textuais e imagéticos. Resguardando nossos corpos por detrás de máscaras virtuais, simulamos os embates sociais dentro da rede, e diariamente assistimos crescer a intolerância às diferenças, estimuladas pela tendência global ao conservadorismo político e religioso.

Da observação deste panorama, surge o desejo de criar um trabalho de arte que ilustre o campo de batalha ideológico que se estende para fora de nossos ambientes simulados. Entendendo o machismo (e o movimento antifeminista), o racismo e a homofobia, como os maiores campos de embate entre as polarizações progressistas e conservadoras, proponho uma inversão nas relações de poder que atuam sobre estas forças. Devolvendo o discurso de ódio a seus interlocutores, objetivo suscitar nestes indivíduos, reflexões acerca destes temas de grande complexidade através de imagens criativas e agressivas. Seguindo os estudos no *photoshop* experimentados na criação das primeiras imagens de B U Z Z (fig. 1, 2 e 3), sigo pelo campo da pintura digital, desta vez através do uso de tablet, ferramenta que amplia a capacidade de simulação do gesto para dentro do *software*.

Figura 6: Print screen sobre a simulação do gesto



Fonte: Arquivo do ator

Criada e habitada pelo auterego virtual B U Z Z, DITADURAGAY fabula através da articulação de personagens reais e ficcionais, uma distopia ambientada num Brasil pós apocalíptico dominado pelos grupos sociais atualmente oprimidos.

Propondo uma estética terrorista, de enfrentamento e resistência, este trabalho se compromete com a quebra dos estereótipos homoeróticos de delicadeza e fragilidade, apresentando aos opressores um outro olhar sobre seus próprios discursos de deslegitimação, aqueles que, em especial dentro das redes sociais, se comprazem criando termos pejorativos como “vitimismo” e “racismo reverso”.

2.1 Processo de criação

Figura 7: Esboço de DITADURAGAY



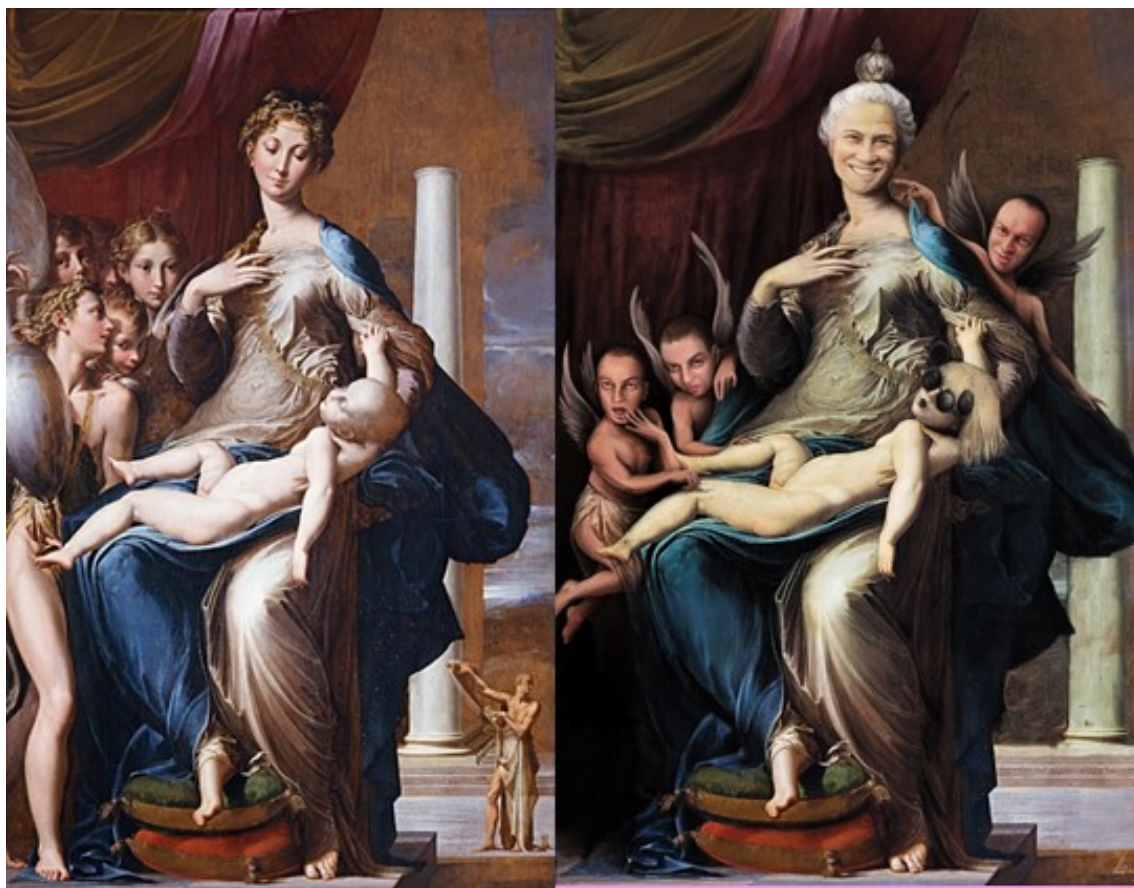
Fonte: Arquivo do autor

O primeiro esboço, feito com caneta azul sobre papel, registra por meio de suas linhas soltas e despreocupadas a relação de liberdade da mão do artista com o suporte, é deste lugar de conforto que esta pesquisa parte em direção ao recém-descoberto universo do desenho e da pintura digital. A transferência dos métodos de produção gráfico-pictórica para os procedimentos de produção de imagens digitais, passa pelo ajuste das técnicas que precisam se adaptar à ferramenta que se tem à mão, sendo por excelência uma questão mecânica, de compreensão do funcionamento da máquina; já a transferência da ideia, do pensamento estrutural que orienta o processo de criação, passa por transformações intensas que estabelecerão aqui, um raciocínio muito mais próximo da colagem do que da pintura, tendo em vista que a Internet se estabelece como verdadeiro banco de imagens prontas que podem ser apropriadas para dentro da obra.

Refletindo amplamente sobre como seria a sociedade brasileira sob um regime totalitarista homossexual, me inspiro nos radicais islâmicos que destroem obras de arte da antiguidade para apagar a história de seus inimigos. Com o nome de Santa Holtz & os Walérios, este primeiro estudo prático em mídias digitais visa modificar a reprodução de uma pintura clássica do período maneirista, a Madonna do Colo Longo (1535-40), do pintor italiano Parmigianino.

Estabelecendo um paralelo entre o cristianismo e a cultura pop, troco a figura de Jesus Cristo por Lady Gaga, e a figura da Virgem Maria pela atriz brasileira e ícone das redes sociais Vera Holtz, rodeada por querubins com o rosto de Walério Araújo, homossexual nordestino ratificado em São Paulo, influente estilista de celebridades brasileiras.

Figura 8: Comparação entre Madona do Colo Longo de Parmigianino e Santa Holtz & os Walérios



Fonte: Arquivo do autor

Já dentro do conceito da Ditaduragay, este pastiche⁹ joga com a cibercultura¹⁰ dos memes¹¹ ao mesmo tempo em que serve de ensaio para as colagens e manipulações digitais que serão essenciais à criação da pintura autoral que levará o mesmo nome da série. Já seguro das técnicas a serem aplicadas, *Scaneio* o primeiro desenho para dentro da máquina e um segundo esboço surge nas entranhas do *software* de manipulação de imagens, onde, utilizando minhas referências em pintura tradicional, principio pelo preenchimento do fundo e do cenário, pois ainda operando pela lógica pictórica, pinto em primeiro lugar tudo o que se encontra em 3º, 2º

⁹ Pastiche é definido como obra literária ou artística em que se imita abertamente o estilo de outros escritores, pintores, músicos etc. Não tem, contudo, função de satirizar, criticar a obra de origem, diferindo, assim, da paródia. Modernamente, o pastiche pode ser visto como uma espécie de colagem ou montagem, verdadeiro retalho de vários textos ou imagens.

¹⁰ É Cibercultura é a cultura que surge a partir do uso da rede de computadores, e de outros suportes tecnológicos através da comunicação virtual. É também o estudo de vários fenômenos sociais associados à internet e outras novas formas de comunicação em rede, como as comunidades on-line, jogos de multi-usuários, jogos sociais, mídias sociais, realidade aumentada, mensagens de texto e inclui questões relacionadas à identidade, privacidade e formação de rede.

¹¹ A expressão **mememe** é usada para descrever um conceito de imagem, vídeos e/ou gifs relacionados ao humor, que se espalha via Internet. O termo é uma referência ao conceito de memes, que se refere a uma teoria ampla de informações culturais criada por Richard Dawkins em 1976 no seu livro *The Selfish Gene*.

e 1º planos, consecutivamente. Experimento diversos *brushes*, simuladores de pincéis no programa, para espalhar as manchas de cor que formam colunas em perspectiva e neste pano de fundo, me sinto confortável para iniciar as primeiras colagens:

Figura 9: Esboço digital de DITADURAGAY



Fonte: Arquivo do autor

Aqui já se demonstram as intenções composicionais da obra, que incluem a elevação do personagem central sentado num trono, em que nos degraus abaixo, escorre um tapete feito de pele humana, dividindo verticalmente o centro inferior da imagem entre esquerda e direita. Uma imagem do rosto do jogador Neymar é então apropriada da internet e colada no tapete. Sua

figura é usada aqui como alegoria a cultura de massa brasileira, que promove a figura do jogador de futebol como herói nacional.

Acima do espaço central destinado ao Ditadorgay, surge um objeto numa parede ao fundo, mais precisamente uma cabeça empalhada, também decoração da área do trono; neste primeiro esboço ainda de ajustes da poética, é a cabeça do juiz Sergio Moro que enfeita o espaço que, posteriormente, é cedido à figura da cabeça de Jair Messias Bolsonaro, verdadeiro criador do termo “ditadura gay”. Importante destacar que os possíveis limites no uso de imagens apropriadas da internet, como foram as fotos do juiz e do jogador, são investigações intrínsecas a este trabalho, e, a colagem, enquanto possibilidade de recortar uma imagem de um contexto e colá-la em outro completamente alheio à sua função primeira, é na arte contemporânea, um instrumento de enorme influência no século XX. Promovendo ressignificações ao apropriar e conectar signos diversos, opera na pós modernidade como *hiperlink*¹², abrindo janelas de significados ao olhar do expectador.

Figura 10: Comparação entre uma imagem em seu contexto original e a mesma imagem após ser apropriada e manipulada pelo artista

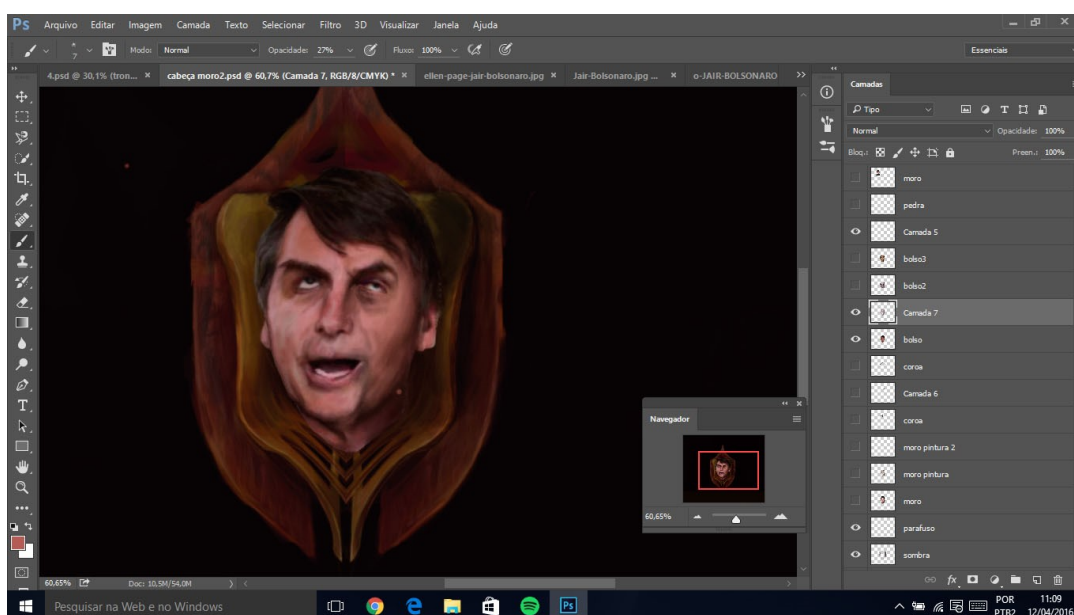


Fonte: Arquivo do autor

¹² Nome dado à ligação que leva a outras unidades de informação em um documento hipertexto. O hiperlink pode fazer referência à outra parte do mesmo documento ou a outros documentos.

À esquerda, capa da Veja, imagem em seu contexto original, à direita, manipulação da imagem apropriada da Internet. Por orientação, refleti que, por mais que os limites do uso de imagens apropriadas fossem uma investigação inerente ao trabalho, a insegurança política do país faz com que seja deveras perigoso usar a imagem de juiz federal numa obra de arte que se destina a vagar livremente pela internet, e, Jair Bolsonaro surge então, como opção mais viável à criação da narrativa terrorista-poética que buscava estabelecer na obra:

Figura 11: Print Screen da imagem da cabeça de Jair Bolsonaro sendo manipulada no photoshop



Fonte: Arquivo do autor

Fixa-se assim, no centro superior da composição, a cabeça decepada do atual deputado federal pelo estado do Rio de Janeiro, Jair Messias Bolsonaro. É dele a célebre tentativa de deslegitimação de discurso, que classifica a luta pelos direitos a igualdade civil da comunidade LGBTQ¹³ como uma conspiração a favor da 'ditadura gay'. Nela, o Estado usaria de todo seu aparato sistêmico para caçar e punir pessoas de orientação heterossexual.

¹³ LGBT é a sigla de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Transgêneros. Em uso desde os anos 1990, o termo é uma adaptação de LGB, que era utilizado para substituir o termo gay para se referir à comunidade LGBT no fim da década de 1980. Ativistas acreditam que o termo "gay" não abrange ou não representa todos aqueles que fazem parte da comunidade. O Q vem de Queer, uma teoria sobre o gênero que afirma que a orientação sexual e a identidade sexual ou de gênero dos indivíduos são o resultado de um constructo social e que, portanto, não existem papéis sexuais essencial ou biologicamente inscritos na natureza humana.

A distopia proposta por Bolsonaro é tão radicalmente oposta à realidade vivida pelos 343 homossexuais mortos somente em 2016 no Brasil¹⁴, que sugere uma inversão das relações de poder, onde o oprimido se tornaria opressor e vice-versa, uma fonte surreal de possibilidades estéticas que B U Z Z, vestindo a máscara de Ditadorgay, desdobrará numa narrativa fantástica que proclama a ‘ditaduragayzista’.

2.2 A criação do Ditadorgay e a estética do vilão

Durante a prática do exercício criativo de pensar uma sociedade totalitarista homossexual, surge a possibilidade de subverter as potencialidades estéticas aprisionadas no inconsciente coletivo brasileiro, no qual, graças aos seguidores e simpatizantes de Bolsonaro, a ditadura gay já existe colorida, simpática e delicada; reforçadas pelo estereótipo homoerótico caucasiano, que nega ou hiperssexualiza a existência do homossexual negro. Personagens como Madame Satã¹⁵ e Vera Verão¹⁶, são homens negros que, desconstruídos de todos os aparatos de masculinidade, operavam pela via oposta dos parâmetros artísticos eurocêntricos, desafiando não só a sociedade patriarcal, mas toda comunidade LGBTQ a confrontá-los e admirá-los através de seus visuais descolonizadores.

Tomados por exóticos, exagerados e escandalosos, esses personagens permanecem até hoje marginalizados no imaginário da cultura popular brasileira, que orientada por produtos culturais produzidos majoritariamente por brancos, os reconhece somente como a inversão da figura de autoridade. Decido criar o Ditadorgay à imagem e semelhança de tudo o que a sociedade patriarcal burguesa (da qual o sujeito utilizado neste exercício de apropriação de discurso se compraz em privilégios), mais se predispõe a odiar e invisibilizar.

O Ditadorgay, como vilão supremo numa ficção cunhada pela apropriação de um discurso conservador, nada mais poderia ser então, do que uma ‘bixa preta’, de origens periféricas, raízes africanas, uma figura que afronta diretamente as figuras de poder engessadas e estabelecidas por um sistema racista e eurocentrado. É também um diabo, um anticristo, figura mítica do folclore cristão, personagem oposto à figura branca messiânica do Salvador; um

¹⁴ Dados obtidos pela GGB, disponível em: <https://homofobiamata.wordpress.com/quem-somos-2/>

¹⁵ João Francisco dos Santos, 1900-1976, foi uma drag queen brasileira, vista como personagem emblemática da vida noturna e marginal carioca na primeira metade do século XX.

¹⁶ Personagem de Paulo Jorge Ribeiro Sousa Lima, 1956-2003, conhecido pelo seu nome artístico Jorge Lafond, famoso ator, comediante, dançarino e transformista afro-brasileiro.

negro, afeminado e devasso que quer tomar o poder dos “homens de bem” e declarar o fim de uma Era.

No processo de criação de um personagem ditatorial, Hitler com certeza é a primeira referência que se têm a mente, e dele, a máscara do ditador herda o icônico bigode, no entanto, outras 3 grandes influencias em sua concepção trouxeram o desdém, deboche e terror necessário à essa figura de autoridade invertida, são elas, a já citada Vera Verão, o Ele, vilão diabólico e afeminado da animação infantil “As Meninas Super Poderosas” (98) do *Cartoon Network* e *Lord Voldemort*, bruxo fascista, vilão da série “Harry Potter”, da escritora britânica J.K. Rolling - pois o ditador é também um fascista reverso, um liberal extremista que caça e pune conservadores.

Figura 12: Principais influencias na criação do personagem Ditadorgay



Fonte: Arquivo do autor

Técnicas de história em quadrinhos também foram grande aliadas na estruturação imagética do ditador, nelas o personagem é esmiuçado em 3 pranchas de criação diferentes, a primeira, apresenta corpo inteiro em 4 ângulos diferentes, frente, lados e costas, junto de um pequeno texto de apresentação, a segunda, expressões faciais diversas e a última, o personagem em diversos momentos de sua narrativa:

Figura 13: Prancha de criação de personagem: Ditadorgay (1)



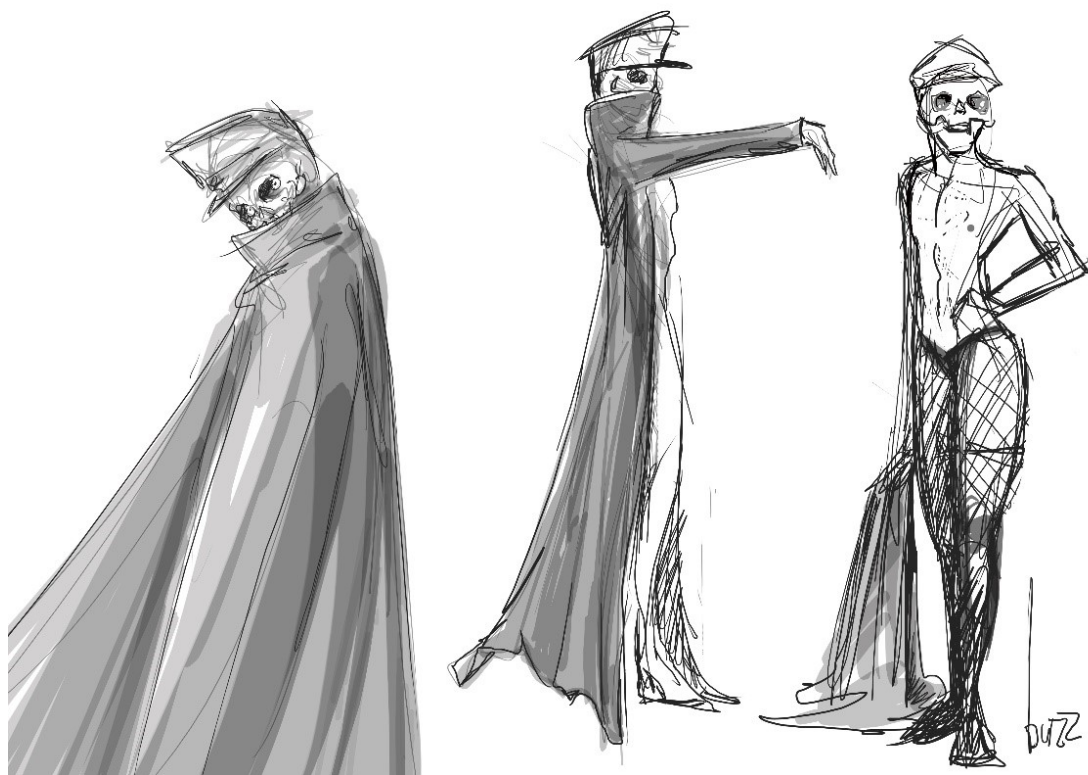
Fonte: Acervo do autor

Figura 14: Prancha de criação de personagem: Ditadorgay (2)



Fonte: Arquivo do autor

Figura 15: Prancha de criação de personagem: Ditadorgay (3)



Fonte: Arquivo do autor

2.3 Exercício de máscara e a auto ficção

Com base nos desenhos, desenvolvo em atadura gessada e arame um protótipo da máscara do Ditadorgay durante a disciplina de Escultura. Em um ensaio fotográfico caseiro, poso diante da câmera do celular travestido do personagem e amplio neste momento, o conceito da máscara.

Figura 16: Autor em ensaio fotográfico para criação do personagem Ditadorgay

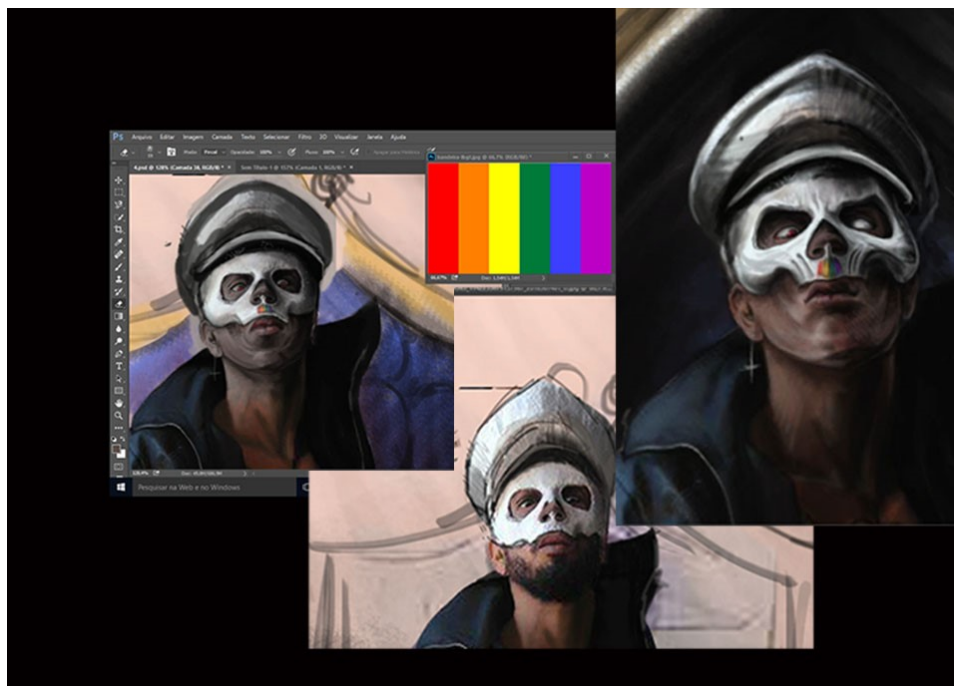


Fonte: Acervo do autor

Digitalizado dentro do photoshop, borro meus próprios conceitos de realidade e ficção ao inserir a imagem do meu corpo dentro da cena. Agora transformado em um auto retrato ficcional, DITADURAGAY mistura as figuras de Bruno e B U Z Z, no estágio embrionário do que poderia chamar de performance, nasce um método de ficcionalização que guiará boa parte dos procedimentos adotados daqui em diante.

Usando o arquivo da fotografia como fundo de base para a pintura no *tablet*, sigo os moldes processuais de Santa Holtz (fig.4), costurando através de diversas manipulações, a fotografia na pintura. O exercício de ficção se intensifica ao passo que o personagem se desprende da realidade; ganha pés em formato de garra e a máscara é finalizada junto do rosto, que desvinculado do meu, liberta-se de toda pessoalidade, transportando o personagem para outra esfera de significação. Passa a acessar o mito e o rito, perde seu referencial com o mundo real e se torna máscara, ancestralidade revisitada. É portanto B U Z Z, em sua segunda representação, quem surge na imagem:

Figura 17: Processo de pintura do rosto do Ditadorgay



Fonte: Acervo do autor

Colada a figura do ditador na cena, o trono se ergue como uma moldura, reforçando sua autoridade por meio de linhas e elementos visuais que concedem um alto nível de elegância e dignidade. Construído por referenciais africanos, contrasta com o corredor de colunas gregas, e cria um pastiche afro-greco-romano.

Figura 18: Processo de pintura do trono do Ditadorgay



Fonte: Arquivo do autor

Junto de Bolsonaro e Neymar, duas reproduções da estátua que Jeff Koons fez para o Artpop de Lady Gaga surgem na área do trono como terceiro elemento global subjugado pelo Ditadorgay. A relação simbólica proveniente do encontro de figuras desconhecidas e figuras famosas, promove relações de protagonismos que aqui invertem as normativas guiadas pela globalização.

O pesquisador e curador de arte contemporânea da Fundação Joaquim Nabuco, Moacir dos Anjos, afirma que o processo de globalização provocou o rompimento da associação imediata entre lugar, identidade e cultura, e através dessa máxima, investiga em seu livro *Local/Global*, até que ponto a arte (entendendo-a não só como representação subjetiva, mas também cultural) vem sendo influenciada por este fenômeno. Anjos também descreve o jogo relacional entre figuras locais e globais como um trânsito desigual, que oprime produções de arte oriundas de locais “periféricos”, no que tange o globalizado circuito da arte contemporânea, delineando no trecho que segue, como se dá o fluxo desigual entre periferia e centro:

Outra manifestação das estruturas hierarquizadas de poder que presidem os processos de transculturação é encontrada no caráter assimétrico dos fluxos de informação mundializados, muito mais volumosos no sentido das regiões centrais para as periféricas do que na direção oposta, o que faz com que as formas culturais criadas nas regiões que possuem a hegemonia do processo de globalização sejam melhor difundidas e afirmadas mundialmente do que as ressignificações que delas são feitas a partir de culturas locais e, evidentemente, do que criações somente nesta assentadas.(...) A inversão do sentido hegemônico em que se difundem as produções simbólicas do mundo e do adensamento da rede de comunicações entre regiões periféricas dependem, portanto, de atitudes de resistência e de cooperação transnacional entre aquelas regiões.” (ANJOS, 2005, pag.18)

Portanto, usar a imagem destas figuras famosas não só potencializa o alcance da obra, mas também opera relações de protagonismo com o público. O expectador, através de um processo de associação, passa a legitimar como artistas as figuras locais que reconhece de seu cotidiano ao encontra-las dividindo a mesma imagem com ícones da cultura de massa. Estas relações estabelecem jogos anticoloniais que enaltecem figuras locais, evidenciando tanto a

latência de desejo de representação por parte destes, que voluntariamente cedem suas imagens ao trabalho; quanto a ressignificação da globalizada cultura pop, que é, através deste trabalho, devolvida à rede mundial de computadores com as periféricas impressões brasileiras.

2.4 Protagonismos: ficcionalizando personagens da vida real

No esboço inicial (fig.3), uma figura encontra-se de pé ao lado do ditador. É a guarda real do líder, que surge na cena para reforçar o poder da figura central. Este espaço possibilita a inserção de outros personagens na cena. Luana Júlia e Waquila Correa, estudantes do curso de Teatro da UFU, são notórios artistas do corpo, com produções que se relacionam com racismo, machismo, homofobia e religiosidade de matriz africana. Verdadeiros personagens da vida real, foram, por suas contribuições conceituais e estéticas ao cotidiano da cidade, as primeiras figuras convidadas a penetrar a ficção. Na via oposta ao que se objetiva com a figura mítica Ditadorgay, aqui existe a preocupação com o protagonismo das figuras convidadas, isto é, em conservá-las reconhecíveis a si mesmas e ao público.

Figura 19: Luana Julia e Waquila Correa em ensaio fotográfico para criação de seus personagens



Fonte: Arquivo do autor

Numa alusão direta ao partido dos Panteras Negras (EUA, 1965), ambos foram convidados a posar em um ensaio fotográfico empunhando armas. A réplica de uma AK47, objeto cênico cedido por outro colega de curso, foi produzido com materiais módicos, como papelão, pedaços de madeira e fita isolante. Nenhum figurino lhes foi imposto e apenas a

imagem da obra, ainda em construção, unida de um bate-papo sobre as intenções do trabalho, lhes serviu de estímulo para a construção de suas personas.

Figura 20: Panteras Negras em protesto contra a proibição do livre porte de armas



Fonte: Imagem da Internet

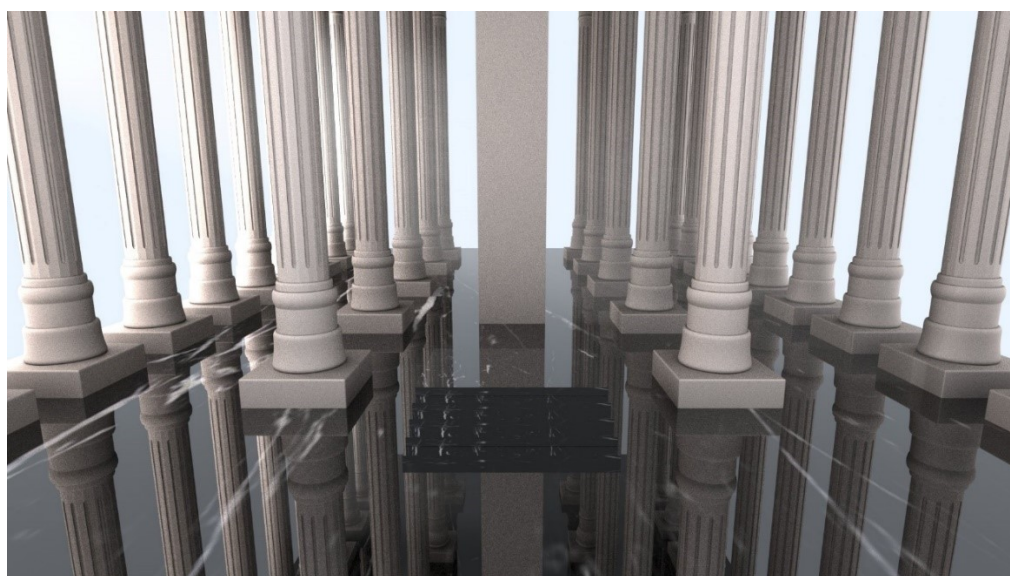
A citação aos Panteras Negras me levou ao encontro da icônica foto acima, e, o contraste entre as figuras negras armadas e a arquitetura neoclássica da assembleia estadual de Sacramento, Califórnia, serviu de inspiração em direção ao encontro de outro colaborador. Marcos Marciel, também estudante do curso de Artes Visuais da UFU, têm enorme afinidade com *softwares* de criação em 3D, foi convidado a criar um ambiente próximo ao da foto que pudesse encurtar o processo de pintura do cenário. Atravessada por diversos agentes, a produção de B U Z Z vai se construindo de maneira relacional. Segundo Cauquellin, a característica relacional é intrínseca às produções de arte que se realizam por meio de aparatos tecnológicos:

A técnica que gera as representações é um instrumento complexo, que tem algo de unitário: requer instruções de uso. A atividade intelectual (cálculo, digitação, operações com programas de computador) lhes é indispensável e prioritária. Autenticidade do autor é grandemente abalada pela necessidade de uma equipe trabalhando em conjunto. A

unidade da obra produzida é negligenciada em favor de um desenvolvimento de possibilidades oferecidas pela matriz e que podem explorar numerosas mídias. (CAUQUELLIN,2005, pag.156)

Operando o *software 3dsMax*, Marcos rapidamente ergueu uma maquete 3D do templo, dinamizando o processo de criação da imagem.

Figura 21: Renderização do Templo do Ditadorgay



Fonte: Arquivo do autor

Abandonando o antigo fundo criado no *photoshop*, assimilo esse ambiente 3d colando os personagens e o trono, aplico tratamento de pintura para naturalizar o ambiente que, pelo próprio processo de criação, se faz excessivamente artificial.

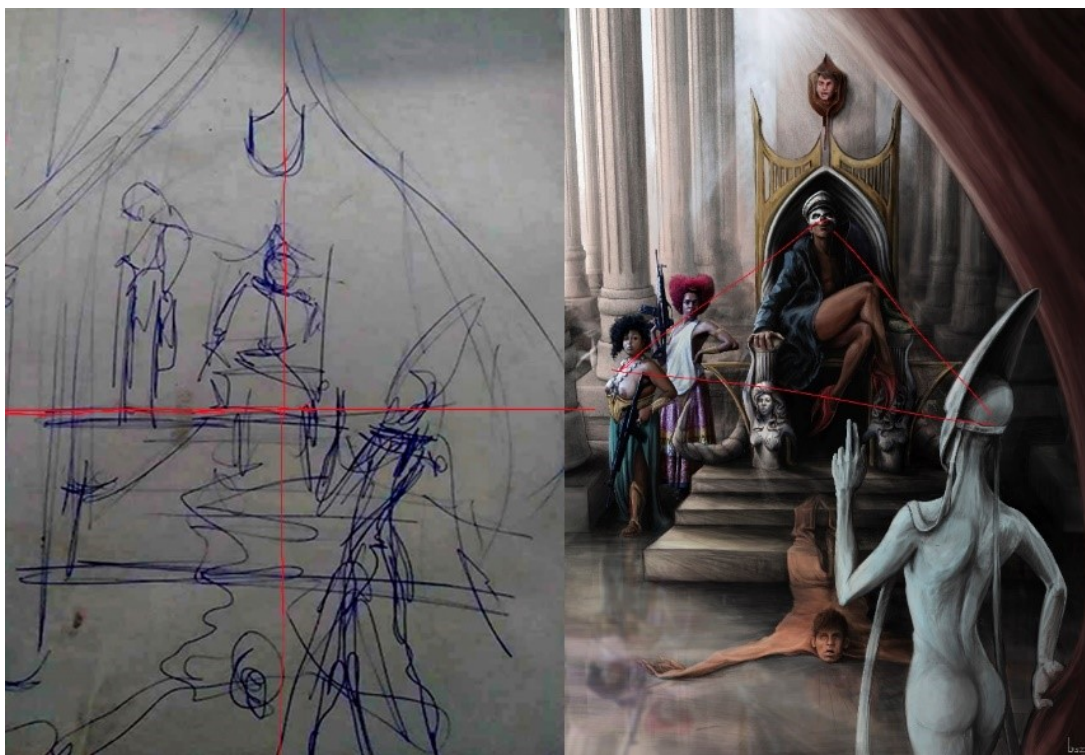
Figura 22: Processo de criação de DITADURAGAY



Fonte: Arquivo do autor

O último e possivelmente mais importante elemento compositivo da cena é o Papa, personagem que já no esboço aparece em primeiro plano ocupando $\frac{1}{4}$ da imagem. Sua ação de entrar na cena pelo canto inferior da imagem, completa a triangulação de olhares e sugere um recorte vertical, de modo que parte de seu corpo fique fora da imagem. Objetiva-se assim, que o primeiro plano aproxime-se da visão do expectador, aumentando a possibilidade de empatia para com a cena.

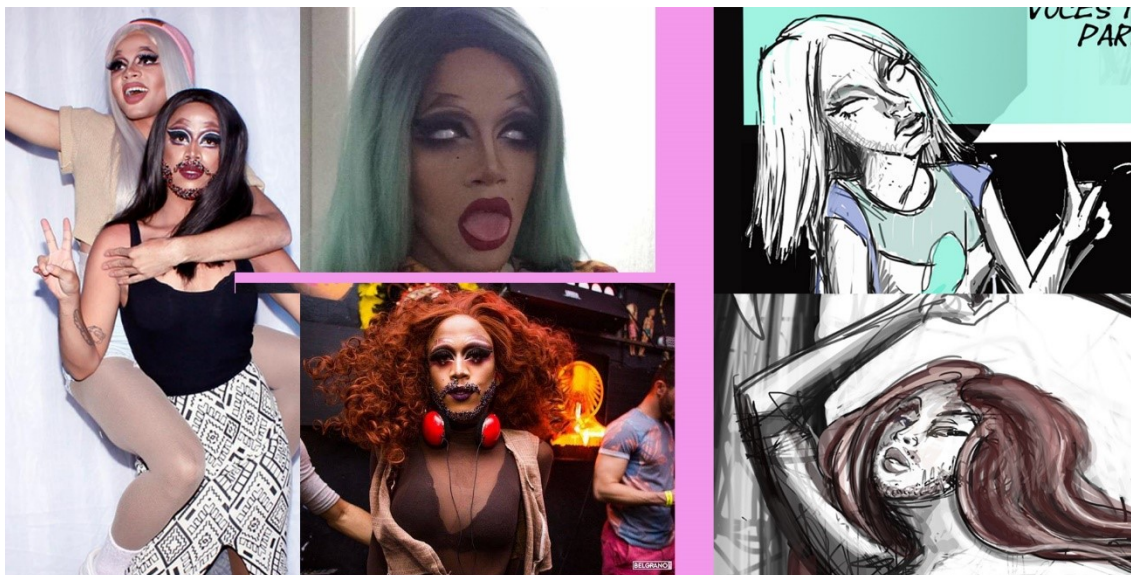
Figura 23: Análise composicional e comparativa entre esboço e obra terminada



Fonte: Arquivo do autor

Sendo o único personagem puramente ficcional, serve de elo com o fantástico, pois sua figura humanoide não descende de nenhuma fotografia e, como o ditador, usa uma máscara que o desloca para o universo da fantasia. Ao mesmo tempo em que revela a cena, traz uma enorme gama de elementos misteriosos que impossibilitam o fechamento da narrativa, que não se inicia, nem se encerra nessa imagem, reforçando o caráter multimídia desta produção. O Papa tem seu protagonismo explorado na História em Quadrinhos, que, para além da ferramenta de criação de personagens, também serviu como excelente estudo narrativo, nela, o motivo de sua visita ao Ditadorgay, bem como sua personalidade e contextualização foram desenhadas por traços leves e soltos que corriam livre e despreocupadamente pela caneta da *tablet*. Entre outros personagens que surgem neste estudo de HQ, *estão as Dildos*, uma dupla de personagens reais, *dragqueens* de forte influência no circuito alternativo da noite de Uberlândia. Diferente de Luana e Waquila, Fiddo Candy e Kiddo Whadahell não posaram como modelos pra criação de suas personas, e tiveram suas imagens apropriadas (mediante autorização) de suas contas pessoais no *facebook*. Foram transformadas nas caçadoras de elite do ditador, são elas as responsáveis pela captura dos “héteros fujões” (jogo com o termo ‘negro fujão’, muito comum no Brasil colonial).

Figura 24: As Dilddos: Kiddo Wadahell e Fiddo Candy e seus personagens na HQ



Fonte: Arquivo do autor

2.5 História em Quadrinhos

Com o protagonismo da trindade formada pelo Papa, Ditadorgay e um homem branco escravizado, o projeto de HQ expande e explora a proposta estética da série Ditaduragay como um estudo de narrativa, mas contém especificidades que deverão ser exploradas a posteriori como um subproduto. Estabelecendo jogos entre realidade e ficção, o estudo de HQ também se serve de fotos de locais reais para construir cenários, como no caso do Templo de Salomão, em São Paulo, ficcionalizado em Templo do Ditadorgay. Estando alguns trechos visualmente mais bem resolvidos que outros, saliento que as imagens a seguir são o piloto de uma HQ que tem como objetivo desenvolver a narrativa que se apresenta na cena da pintura digital DITADURAGAY.

Figura 25: Capa da HQ DITADURAGAY

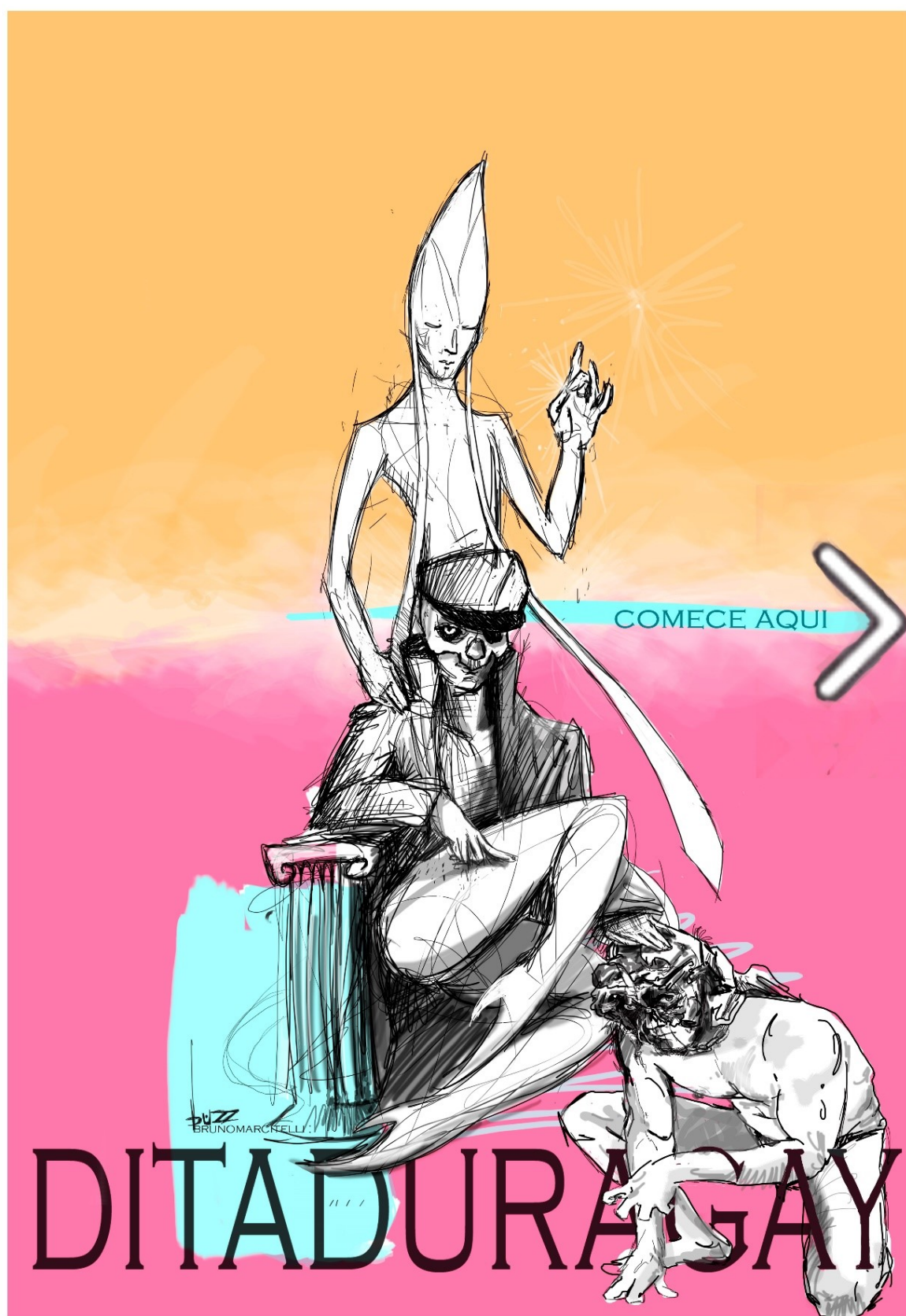


Figura 26: HQ DITADURAGAY, pag. 1



Fonte: Arquivo do autor

Figura 27: HQ DITADURAGAY, pag. 2



Fonte: Arquivo do autor

Figura 28: HQ DITADURAGAY, pag. 3



Fonte: Acervo do autor

Figura 29: HQ DITADURAGAY, pag. 4



Fonte: Acervo do autor

Figura 30: HQ DITADURAGAY, pag. 5



Fonte: Acervo do autor

Figura 31: HQ DITADURAGAY, pag. 6

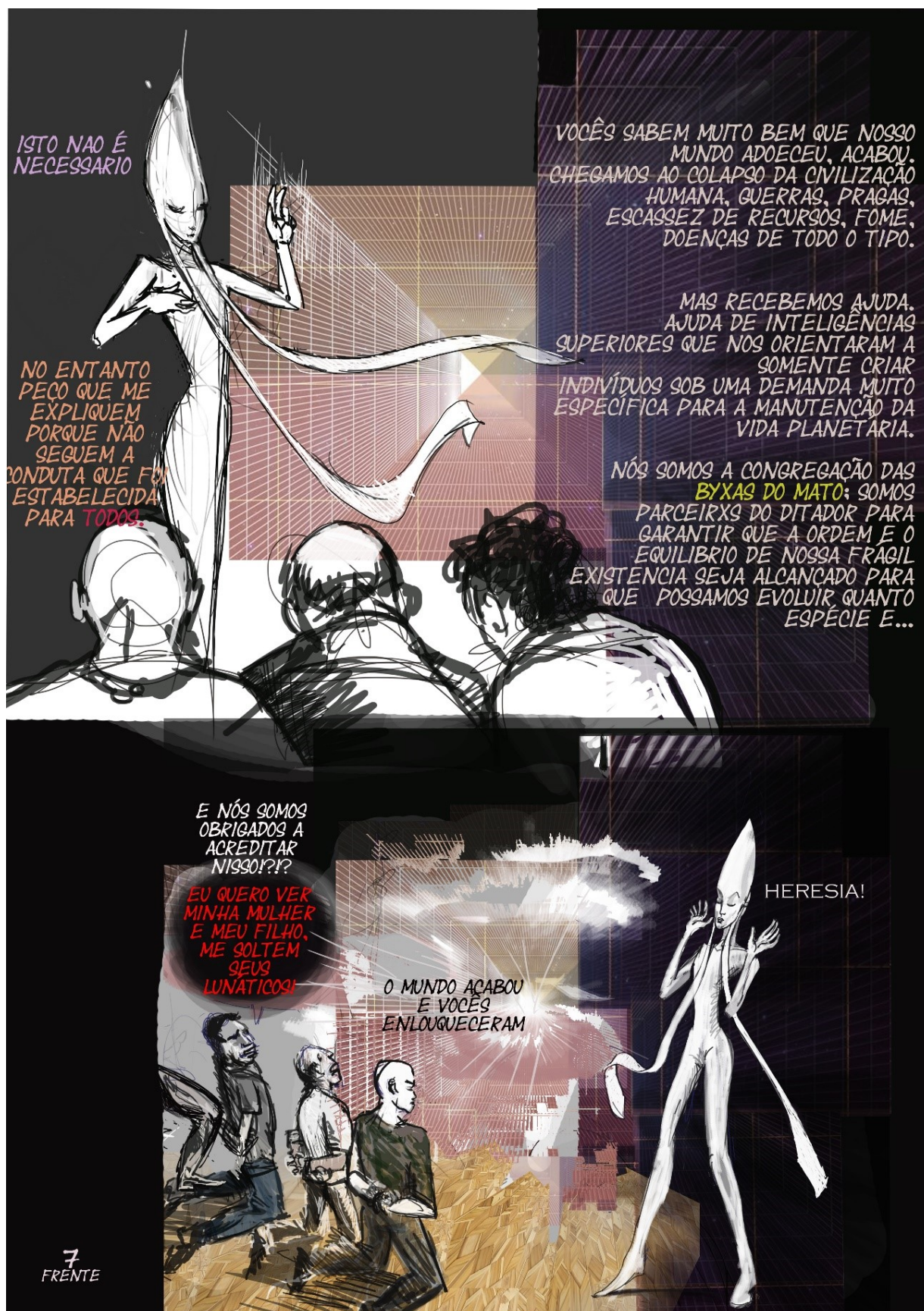


Figura 32: HQ DITADURAGAY, pag. 7

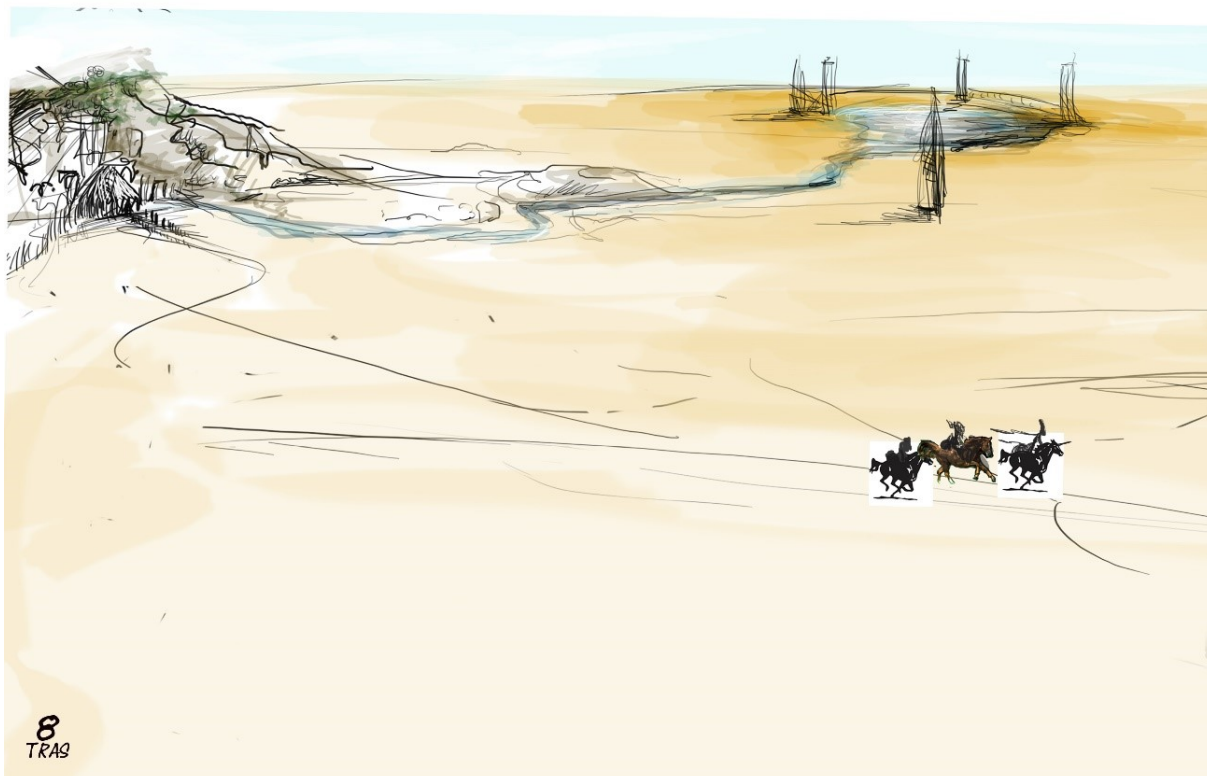
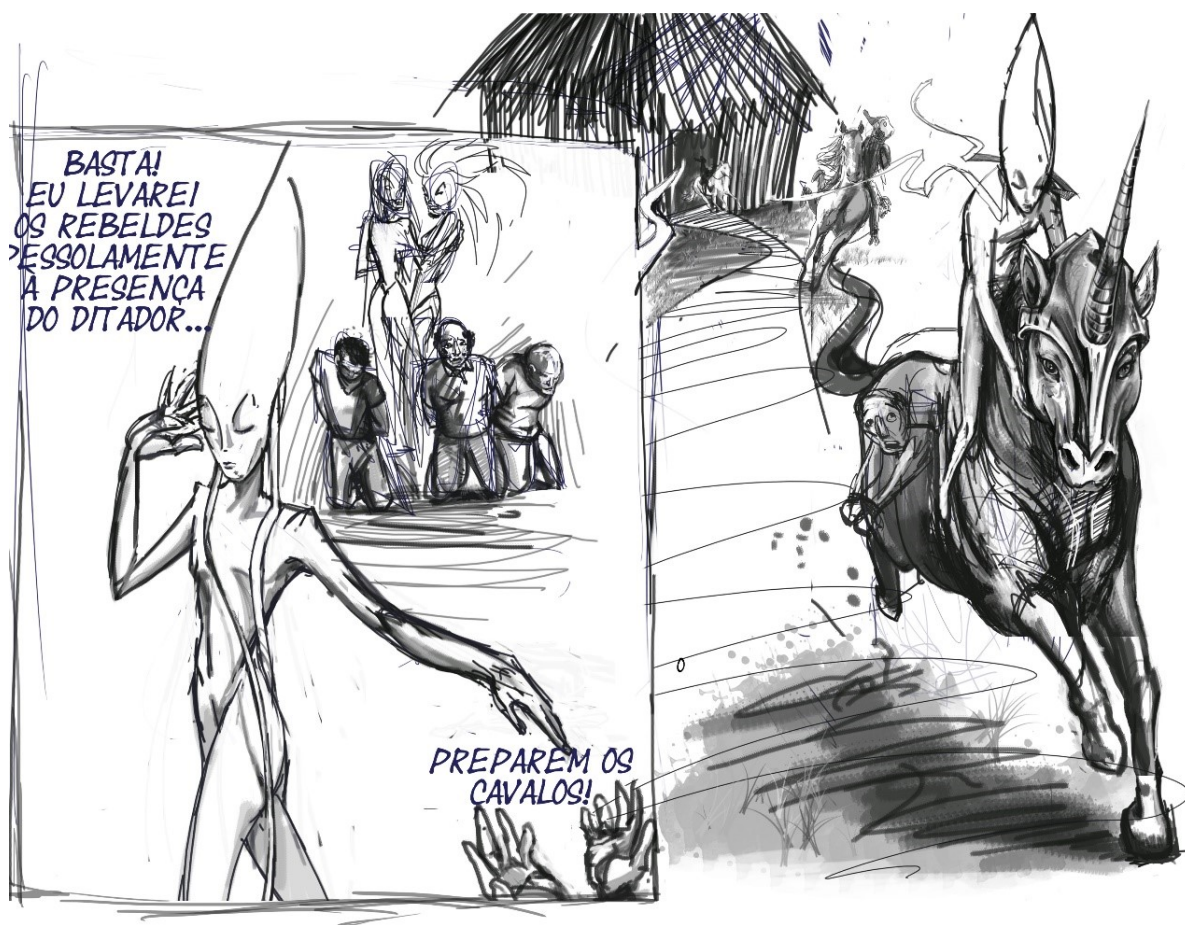
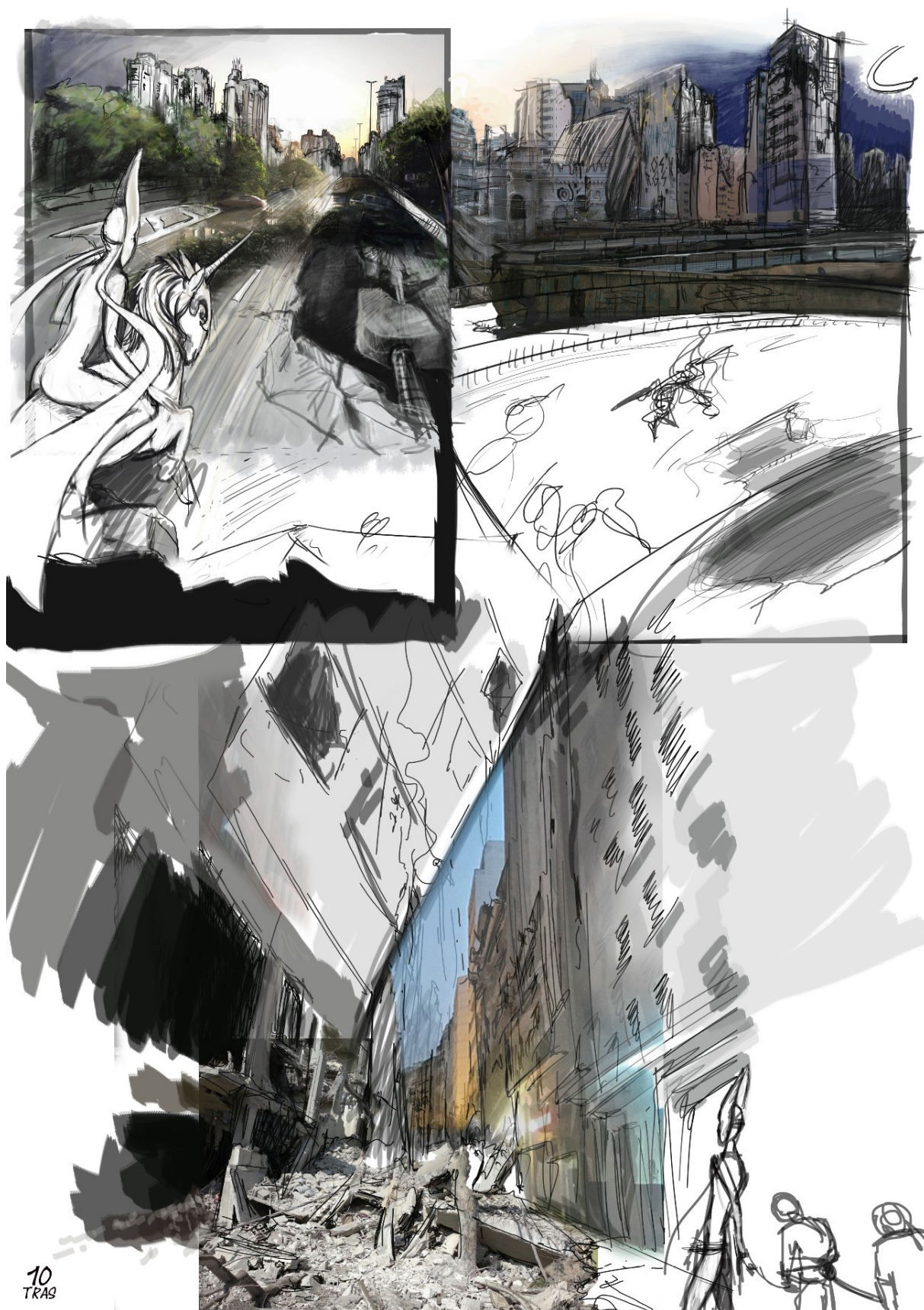


Figura 33: HQ DITADURAGAY, pag. 8



Fonte: Acervo do autor

Figura 34: HQ DITADURAGAY, pag. 9



Fonte: Acervo do autor

Figura 35: HQ DITADURAGAY, pag. 10

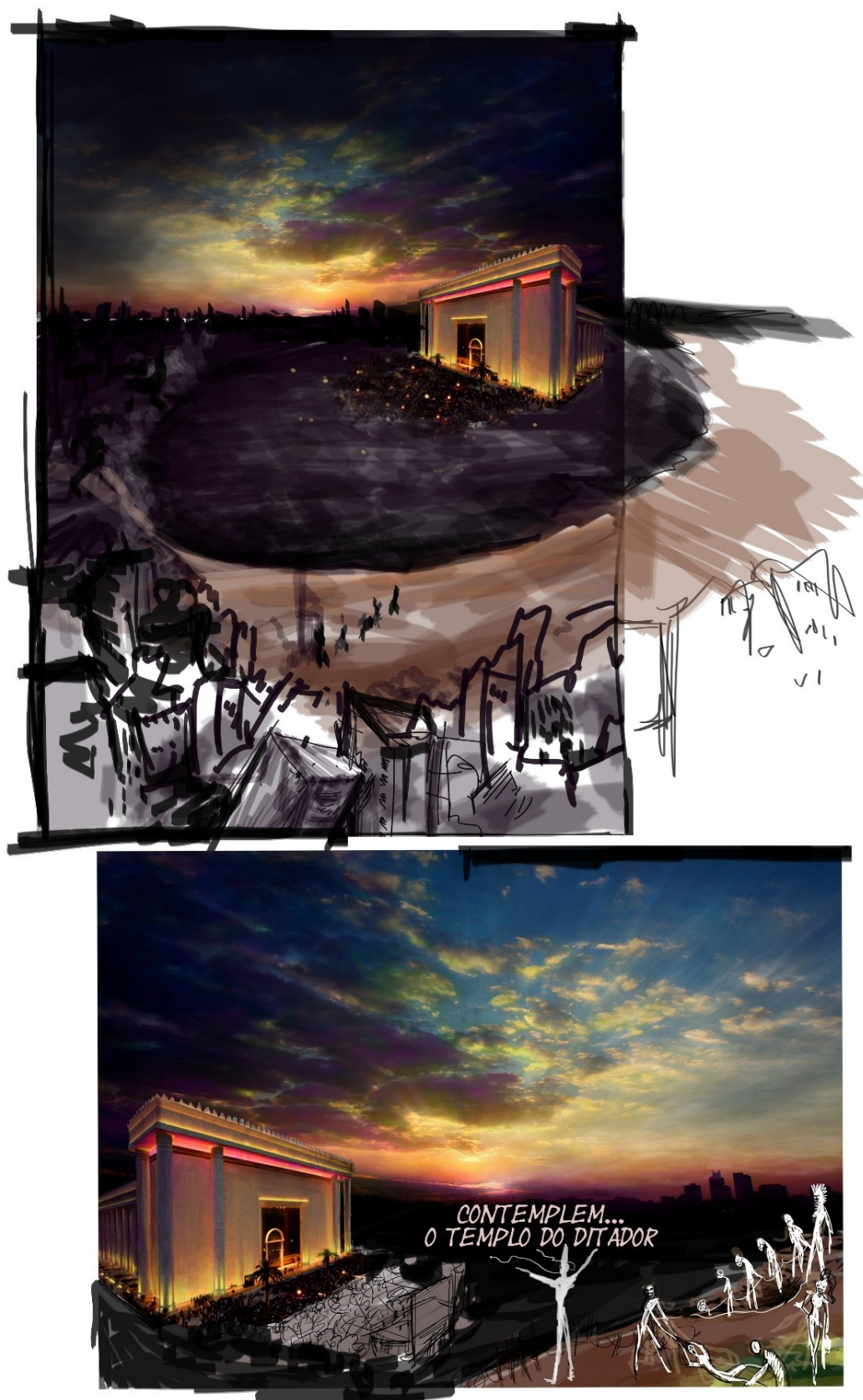
11
FRENTE

Figura 36: HQ DITADURAGAY, pag. 11



Fonte: Acervo do autor

Figura 37: HQ DITADURAGAY, pag. 12

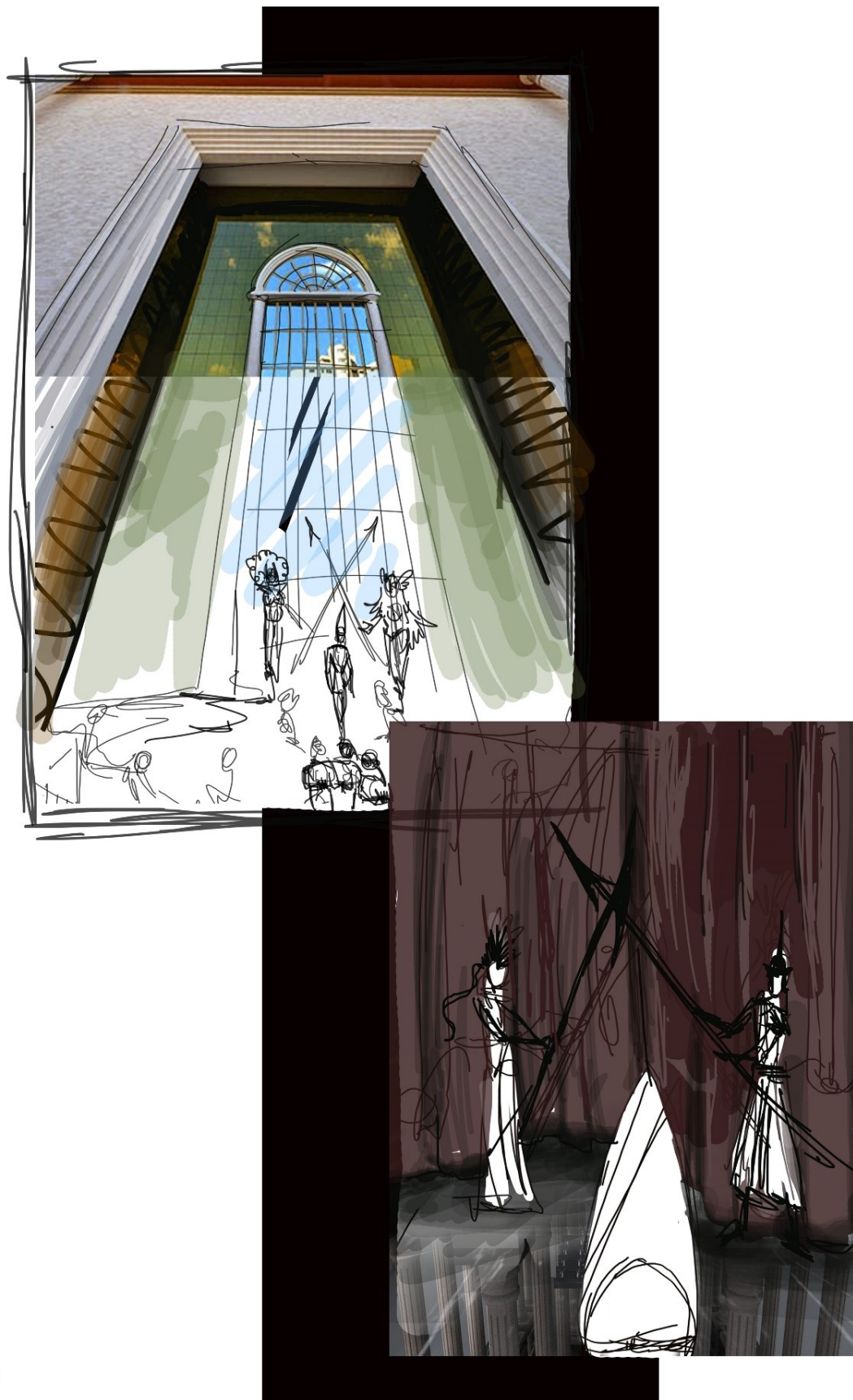


Figura 38: DITADURAGAY



Fonte: Acervo do autor

Jogando com corrupção, fanatismo religioso, extremismo político, direitos humanos e tantos outros tópicos que geram debate na vida política do país, o projeto de HQ se lança numa ficção pós-apocalíptica que amplia a discussão em torno das declarações homofóbicas dos políticos brasileiros, na medida em que cria uma distopia de excessos e radicalismos que inverte as relações de poder. Para além de qualquer viés ideológico, objetivou-se neste estudo, explorar diversas plataformas multimídia para desdobrar uma narrativa ficcional que fomenta reflexões sociais, culturais e políticas dentro das redes sociais. Este primeiro teste em HQ apresenta ao leitor o panteão de vilões da saga e o cenário de opressão proposto pela série. Posteriormente serão inseridas as narrativas da facção oposta, a estória dos heróis da trama, a Resistência Hétero, formada pela agonizante família tradicional brasileira, que em diáspora, foge do regime totalitarista homossexual através de um Brasil esgotado de recursos naturais. Nas falas destes heróis pretendo colocar os discursos hoje associados aos grupos políticos de esquerda e as minorias, como a defesa dos direitos humanos, por exemplo, e desta inversão, prospecto, para além do empoderamento dos hoje oprimidos, suscitar reflexões na classe opressora dominante da sociedade brasileira.

Entendendo o quadrinho como um projeto a ser amadurecido, ainda não o apresento ao público, diferente de DITADURAGAY, que concluída, é convidada a integrar a exposição Fraturas Gráficas, no Laboratório Galeria da UFU. Seu processo híbrido, que passa pela pintura, colagem, manipulação digital e renderização 3D, torna difícil a tarefa de definir sua ficha técnica, mas decido que o resultado final se apresentará ao público como pintura digital. Digital por suas ferramentas de criação e pintura ao passo que teve toda sua estrutura, processo de construção e conclusão, atravessados por minha experiência e paixão pelo campo da pintura clássica, diferindo por exemplo, do processo de criação de artistas que constroem seus trabalhos através de uma experiência inteiramente digital.

Rainer Petter, também residente na cidade Uberlândia, é Ilustrador e professor de pintura digital formado em Artes Visuais pela UFU. Rainer, que já desenvolveu trabalhos para grandes empresas internacionais como a DC Comics e a Blizzard, atua no ramo de jogos e quadrinhos e mantém um canal no youtube com diversas vídeoaulas sobre coloração de HQ e Ilustração, além de alimentar um portfólio on line com imagens de trabalhos e processos, como o que se apresenta a seguir.

Figura 39: Hunter, ilustração do artista Rainer Peter



Fonte: Portfólio do artista¹⁷

Em seu processo inteiramente digital, Rainer tira proveito das ferramentas do photoshop de modo inteiramente diferente do meu. Dividindo em camadas distintas, as linhas, sombras, cores e luzes da mesma imagem, o artista pode editar isoladamente cada um destes aspectos, potencializando seu controle, tanto do processo quanto do produto final. Apesar de entender a técnica de Rainer como mais inteligente e organizada, o meu processo de criação, guiado quase que inteiramente pelo campo da pintura clássica, torna impossível realizar um comparativo

¹⁷ Disponível em: <https://rainerpetter.com.br/portfolio/>

como o mostrado acima, pois entendendo o layout do programa como um canvas, me utilizo da ferramenta de camadas de maneira muito distinta. Ao meu olhar, todas as linhas, sombras, cores e luzes se misturam como manchas de tinta e, durante o processo de criação, cada vez que me aproximava de um resultado agradável instintivamente unificava todas as camadas em uma só. Dessa forma, sem perceber, eu estava emulando o processo da pintura clássica, que não se vale da possibilidade de desfragmentação da imagem em partes cirurgicamente editáveis, portanto, ainda antes de ser digital, DITADURAGAY é pintura, e também será exposta como tal, fixada numa parede.

2.6 – Exposições, impressões e desdobramentos

Aponto através deste projeto, que existe uma urgência na criação de conteúdos de arte que dialoguem com as redes sociais e seus usuários, pois é inegável a ascensão da vida digital que pulsa dentro dos ciberespaços. Circulando pelo *Facebook* a primeira imagem de DITADURAGAY vazada por B U Z Z durante a ação de web performance (capítulo 1.3) somava mais de 700 *likes* e diversos compartilhamentos, até ser removida da rede por uma denúncia de nudez. Tratava-se de um recorte que centralizava Luana e Waquila com a seguinte legenda “Essa vai pra quem pensou que a DITADURAGAY seria feita de purpurina e unicórnios cor de rosa”. A provocação gerou um imenso ruído dentro da rede e após sua remoção, uma grande e automática campanha se formou em torno da imagem, que foi postada e replicada incontáveis vezes, inclusive pelos próprios modelos, artistas de meu convívio acadêmico e ativistas atuantes na cena afro da cidade. Encerro a ação retornando com meu nome social ao perfil, agora com 2053 amigos, 191 a mais do que quando iniciei, usuários que me adicionaram a suas redes espontaneamente, grande maioria pertencentes às comunidades afro e/ou LGBTQ+ da cidade de Uberlândia.

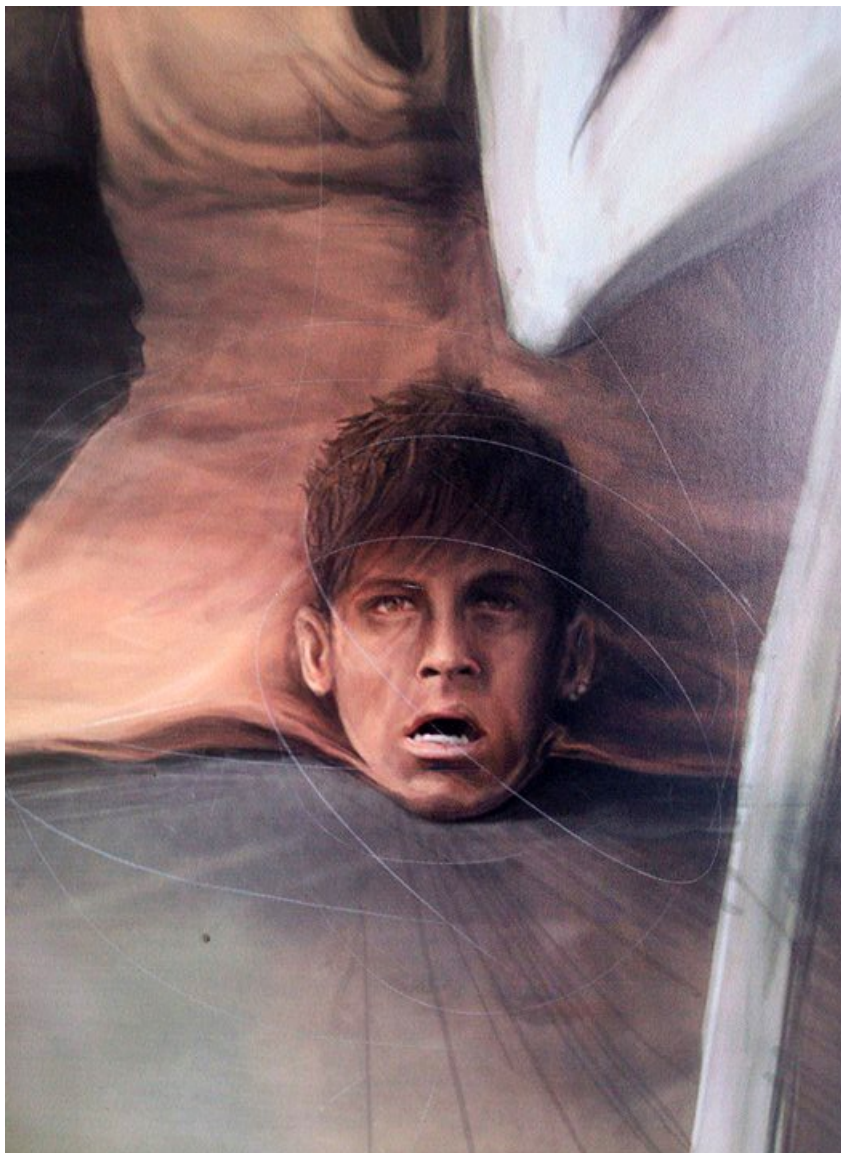
Figura 40: *Print Screen* do compartilhamento do recorte de DITADURAGAY no *Facebook*



Fonte: Arquivo do autor

Os compartilhamentos eram carregados de questionamentos a respeito do porquê a imagem havia sido denunciada, quem a denunciou e seus possíveis motivos. A comoção digital entorno da imagem levou diversas pessoas ao bloco de Artes Visuais para ver o quadro completo e sem censura; contemplando e evidenciando o trânsito entre ficção e realidade proposto pela pesquisa, tanto sua versão digital quanto sua versão impressa sofreram agressão, tendo a segunda sido vandalizada enquanto integrava a exposição *Fraturas Gráficas* (2016), no Laboratório Galeria da UFU.

Figura 41: Registro da violência sofrida pelo quadro



Fonte: Arquivo do autor

A impressão em adesivo sobre pvc na dimensão de 80x120 sofreu alguns arranhões de origem desconhecida, provavelmente durante algum horário de baixa visitação. O espaço não possui câmeras de segurança nem controle de entrada e saída, tornando impossível o reconhecimento dos agressores, mas fica registrado através desta violência, o caráter provocador desta produção, que mesmo sob a máscara da ficção, incomoda e desperta reações negativas por promover o empoderamento gay através de uma visualidade terrorista de resistência e enfrentamento.

Figura 42: Montagem da série Ditaduragay para exposição coletiva Fraturas Gráficas

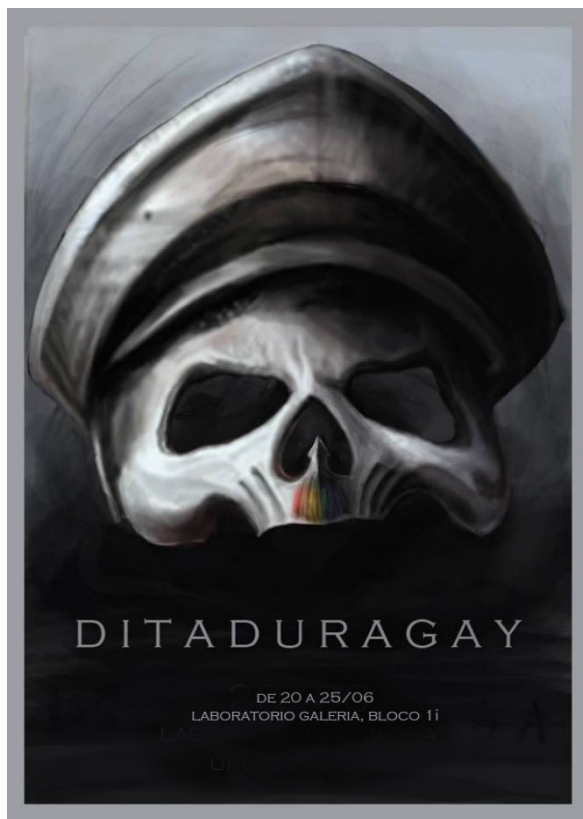


Fonte:

Acervo do autor

A imersão prática e teórica nas mídias digitais proporcionada pela iniciação científica me revelou um novo tipo de pintura, asséptica, reproduzível e aplicável em diversos usos: uma pintura virtual com possibilidades subsequentes de materializações, composições e modificações. Para o filósofo Pierre Levi, a palavra virtual não se opõe ao real; o conceito de virtual se contrapõe ao conceito do atual. A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, que por sua vez é derivado de *virtus*, que significa força, ou potência; na Filosofia, é virtual o que existe em potência e não em ato, ou seja, uma pintura virtual é aquela que contém em si um constante vir a ser, eterna possibilidade de edição, desdobramento e múltiplas aplicações. Como a exemplo da HQ e dos cartazes que surgiram a partir de um recorte da máscara do Ditadorgay; esta pintura têm potência de se multiplicar em diversos subprodutos. Espalhados pelo entorno da Universidade numa ação lambe-lambe, os cartazes contribuíram para a divulgação da exposição:

Figura 43: Cartaz



Fonte: Acervo do autor

Figura 44: Lambe-lambe



Fonte: Acervo do autor

Apresentar meu alter ego para a rede mundial de computadores foi uma ação libertadora. Minha impressão era a de estar devolvendo para a rede algo que fora implantado em mim por ela mesma. Como um eu-coletivo, influenciando e se permitindo influenciar B U Z Z e sua DITADURAGAY iniciam a partir daqui uma longa jornada em direção ao mundo real, atravessando mídias, mentes e paredes. A pintura impressa esteve presente no #15art, encontro de arte e tecnologia no Museu Nacional na República em Brasília (2016) e também no Segundo Movimento Cultural o Olho da Rua, na Escola Municipal Prof. Olga Del'Fávero - CAIC Laranjeiras, na periferia da cidade de Uberlândia.

3.ESGOTAMENTO

Seguro de que B U Z Z encerrara seu nascimento e passa bem, decido retomar minha experiência pregressa com pigmentos, solventes e pincéis. Por mais que a repercussão da pesquisa de imersão tecnológica tivesse sido positiva, passar tantas horas simulando o gesto de pintar, esfregando a caneta sobre a tela da *tablet* fez surgir um período de esgotamento das questões digitais e uma saudade da plasticidade da pintura em tela. B U Z Z e DITADURAGAY desaparecem (ainda que temporariamente) do meu campo de ação.

Durante este período, refleti muito sobre como a tecnologia vêm afetando meu posicionamento corporal frente ao mundo. Cada vez mais adaptado à crescente revolução tecnológica, dedos finos que deslizam agilmente pelo *touch screen* do celular, se fazem ligeiros o suficiente para dançarem pelo teclado do computador, mas embaraçosamente atrapalhados em atividades pueris como abrir uma garrafa de vinho; possível estágio embrionário de uma lesão por traumas cumulativos¹⁸. O crescente uso das extremidades dos membros superiores converteu meus antebraços em áreas de desuso. Tive essa confirmação quando aceitei o convite de um amigo para escalar uma parede vertical; crescente modalidade esportiva que vêm ganhando cada vez mais adeptos; é uma atividade física que trabalha força, resistência e equilíbrio do corpo como um todo, mas exige esforço especial da musculatura das mãos e dos antebraços, que por instantes chegam a sustentar todo peso do corpo. A comparação é radical: subir uma parede com a força dos braços e desenhar numa *tablet* são de fato atividades muito distintas, no entanto, executadas pelas mesmas mãos e com frequências radicalmente diferentes, pois cada vez mais agimos sobre o mundo por meio da tecnologia, rebaixando nossos corpos a agentes secundários tanto na estruturação da sociedade quanto na própria instância pessoal.

A profusão de equipamentos baseados no princípio da informação, da comunicação e da miniaturização nos revela, em todos os momentos da vida cotidiana, a tecnologia onipresente, chegando a colonizar nossos corpos. É a relação íntima entre o orgânico e o eletrônico que nos coloca em meio a uma sociedade cyborg, onde o humano e o tecnológico se constroem mutuamente.” (LEMOS, 2005, Pag. 164)

¹⁸ L.T.C. ou L.E.Rs, que tem uma incidência cada vez mais maior entre jovens em idade produtiva.

Tornamo-nos ciborgues, seres pós-humanos não só à medida em que vamos acoplando tecnologias em nossos corpos, o que inclui tanto próteses internas quanto externas que de alguma forma ampliam nossas capacidades, mas também ao passo em que terceirizamos funções pessoais e sociais às máquinas, como o uso de aplicativos de calendário que funcionam como extensores de memórias e aplicativos de encontros, que auxiliam na busca de um parceiro sexual. O corpo entra em sua fase pós-moderna como um corpo virtual das tecnologias digitais, metade carne, metade ciberespaço.

O jogo de excessiva digitalização proposto pela assinatura B U Z Z, gerou em mim um radical oposto que se manifestou no desejo de criação de algo plástico, físico, sólido, sensível. Pensado, criado e executado pela ação de meu corpo sobre outros materiais, retorno então, à pintura de cavalete e a autoria não ficcional.

3.1 Pietà

Para além dos já citados estímulos provenientes de minha relação cotidiana com as redes sociais, encontro na área de arte e tecnologia uma entrada possível para o campo da pintura, ainda que atravessada pelos aparatos digitais. Até então, eu nunca havia tido contato com *photoshop* ou qualquer outro *software* de manipulação de imagens, o que fez com que toda a investigação fosse, ao mesmo tempo, muito excitante e muito extenuante. O retorno às tintas, advém então, não só de um desgaste com o digital, mas sobretudo do desejo de reencontro com o prazeroso ato de pintar. Em contraponto às limitações espaciais dos ambientes computadorizados aos quais estivera atrelado nos últimos anos de pesquisa, me lanço durante o período de greve da Universidade, ao ar livre, para trabalhar uma tela em grandes dimensões. Diferente da primeira investigação, onde a gestualidade do desenho manual foi digitalizada e aprimorada pelos *softwares* de manipulação digital, neste segundo momento me proponho o oposto, utilizar da tecnologia fotográfica e da manipulação digital para instrumentalizar a prática em pintura em tela.

Neto de imigrantes italianos e filho da mistura do negro com o branco, nasci marrom na periferia da cidade de São Paulo e desde jovem apresento interesse por me expressar através da arte. Com 12 anos fui matriculado escola de desenho e pintura por minha mãe, à qual tenho eterna gratidão por ter investido na minha formação profissional, privilégios que me proporcionaram estar hoje dentro de uma Universidade podendo dedicar-me integralmente à minha produção de arte; mas não posso deixar de registrar aqui, a reflexão que me ocorre

quando questiono se meu destino teria sido o mesmo se, ao invés de ter sido criado pela família materna, Marcitelli, eu tivesse sido criado pelos Silva, família paterna, negra. Certamente a pintura não teria chegado à minha rotina, talvez me dedicasse a outras linguagens mais acessíveis à população negra e periférica, como o grafite, o rap e a poesia para me expressar artisticamente. Neste cruzamento entre branco e preto, periferia e centro, local e global, popular e erudito que me encontro quanto pessoa e quanto artista.

O retorno a autoria não ficcional traz à tona o resgate de minhas ancestralidades perdidas, tanto a italiana, presente nos referenciais da vida familiar e na própria essência da pintura em tela; tanto a africana, negada e negligenciada em minha infância, mas que pulsa em meu corpo e guia grande parte dos meus ímpetos artísticos quando adulto. É do desejo de ascensão do homem preto, encerrado em mim através dos genes paternos, que convoco à meu fazer artístico a responsabilidade de trabalhar o tema da negritude, ainda que neste caso, através de um métier majoritariamente eurocêntrico.

Figura 45: autor preparando a base para Pietà



Fonte: Instagram do autor

A escolha do tema desta pintura, parte de uma citação e uma crítica ao campo da História da Arte, euro centrado, caucasiano, com raízes greco-romanas que nega a representação de personagens de outras etnias ou os embranquece, como nas clássicas representações de Jesus Cristo, quase sempre branco e de olhos azuis. Pietà é sobre o laço umbilical do cristianismo, representa o momento em que Virgem Maria segura no colo o filho morto após a crucificação; é uma imagem emocionada que inspira devoção e tornou-se tema recorrente na obra de diversos artistas principalmente depois de Miguel Ângelo produzir sua icônica versão em mármore em 1449 para a antiga basílica de São Pedro. Sendo o racismo um dos eixos centrais de minha produção, me proponho a criar uma Virgem Maria com a pele preta, lábios grossos e cabelo crespo, um cristo que cai nos braços da mãe tombado por uma bala que o atingiu no peito, sem cruz, pois a única chaga que atravessa seu corpo é a social, uma Pietà em ode ao genocídio do povo negro no Brasil.

Figura 40: Pietà de Carraci



Fonte: Imagem da Internet

Pietà (em português, Piedade) é um tema da arte cristã em que é representada a Virgem Maria com o corpo morto de Jesus nos braços, após a crucificação. Associa-se assim às invocações de Nossa Senhora da Piedade e Nossa Senhora das Dores. As primeiras pietà surgiram em finais do século XIII na Alemanha, onde é chamada Vesperbild. De sua origem em terras germânicas, o tema expandiu-se para outras regiões da Europa ao longo da Idade

Média, expressando-se frequentemente tanto na escultura como na pintura. Aparentemente, as imagens medievais eram destinadas à contemplação mística dos fiéis, permitindo que o devoto se sentisse presente no momento do abraço sofrido entre Maria e Jesus. Nesse sentido, a *pietà* era uma imagem de devoção como o crucifixo, e por isso era representada isolada de outros personagens da Paixão de Cristo. É uma variação do tema mais antigo da "Lamentação de Cristo", representações de Maria e Jesus morto acompanhados por José de Arimateia, Nicodemos, Maria Madalena e outros personagens.

A História da Arte é antes de mais nada a história do gosto. É dela que saem os ideais de beleza que influenciam toda a cultura ocidental até hoje, e referenciar um trabalho contemporâneo em um tema religioso, cristão, clássico e eurocêntrico é um ato de coragem; evocar Michelangelo, Carracci, Belinni, Delacroix, e tantos outros grandes mestres que já trabalharam *Pietà* é tanto uma afirmação minha quanto artista, quanto uma petulância desmedida uma vez que a representação de *Pietà* que me proponho a fazer rompe com as anteriores, sempre brancas, caucasianas, idealizadas. É importante destacar que este trabalho não ambiciona o ineditismo, pois entende que a representação de divindades maternas de pele escura data da antiguidade, anterior ao período messiânico e ainda hoje é bem popular a imagem da Virgem negra em vários lugares do Brasil e América Latina. O foco aqui é o deslocamento destes signos religiosos que provocam comoção e devoção, para questões de apelo social emergentes na sociedade contemporânea. Tornar Cristo um moleque marrom de cabelo descolorido, como tantos outros espalhados pelos quinhões do Brasil é um exercício de desmitificação da figura messiânica do Salvador, e, por contrapartida, pressupõe a santificação daqueles que tem sua humanidade diariamente desrespeitada pela polícia e pelo Estado genocida.

Estima-se que a cada 100 pessoas assassinadas pela polícia no Brasil, 71 sejam negras. Dados do relatório final da CPI do Senado sobre o Assassinato de Jovens, divulgado em 2016 em Brasília, afirmam que todo ano, 23.100 jovens negros de 15 a 29 anos são assassinados. São 63 por dia. Um a cada 23 minutos. A CPI toma por base os números do Mapa da Violência, realizado desde 1998 pelo sociólogo Julio Jacobo Waiselfisz a partir de dados oficiais do Sistema de Informações de Mortalidade do Ministério da Saúde. O último Mapa é de 2014 e contabiliza os homicídios de 2012: cerca de 30 mil jovens de 15 a 29 anos são assassinados por ano no Brasil, e 77% são negros (soma de pretos e pardos).

3.1 Fotografia como ferramenta

Fábio Magalhães, mestre em artes pela UFBA, produz pinturas hiper-realistas de médio e grande porte; premiado e reconhecido internacionalmente, o processo de criação de Fábio parte de um ato fotográfico onde o artista monta cenas meticulosamente planejadas que geram imagens de referência para sua prática em pintura. Ao tornar a fotografia uma ferramenta processual que o ajuda a atingir resultados pictóricos, Fábio serve de referência a produção de Pietà.

Figura 41: *Frame* do vídeo sobre o processo de criação de Fábio Magalhães e reprodução da pintura "Em tempos de incertezas, o devaneio é a via de fuga" óleo sobre tela de 2015



Fonte: portfólio on line do artista

Seguindo o padrão de protagonismo já explicitado no subcapítulo 2.3, convido artistas e/ou personagens locais para posarem como modelos, desta vez, à criação de uma fotografia que sirva de referência para a pintura tradicional. Jemerson Carlos da Silva, convidado a representar o Cristo, é aluno do Curso de Graduação em Dança na UFU e agitador cultural da cidade de Uberlândia. Kárita Darc Machado é também estudante, graduanda no curso de Filosofia da UFU, como mulher negra, um corpo político dentro do campus da Universidade. Ambos foram alimentados com imagens de diversas pinturas de Pietà, mas por sua simplicidade composicional, elegemos em conjunto a Pietà de Carraci (fig. 40), como inspiração central para as fotos. Alinhados sobre os objetivos do trabalho, o ensaio durou cerca de 30 minutos e o

resultado foi positivo. Das 35 imagens produzidas, uma foi selecionada como a referência oficial:

Figura 46: Fotografia referência para Pietà



Fonte: Acervo do autor

Esta fotografia é em si um meio e não o fim do trabalho, e como tal não foi divulgada ao público como objeto de arte, no entanto, teve diversas outras aplicações. Tirada em formato RAW, possui alta qualidade digital, o que foi essencial à sua manipulação, onde foram apagados o fundo da sala e algumas imperfeições; através dela foi possível fazer um vídeo que passeia pela imagem, partindo de um zoom muito grande para a visão completa da foto. Com menos de 30 segundos, o vídeo foi vinculado como um *teaser*, em tradução livre um vídeo provocador, espécie de trailer mais curto, que foi publicado nas redes sociais convidando as pessoas a assistirem o processo de pintura do quadro em tempo real - que acontecia como atividade de greve, sistematicamente às terças e quintas-feiras em frente ao bloco das Artes Visuais da UFU. Ao fim de cada sessão de pintura, compartilhava-se uma foto do quadro no *Instagram*, o que gerou um rico registro processual, que foi transformado em uma animação GIF¹⁹ que também

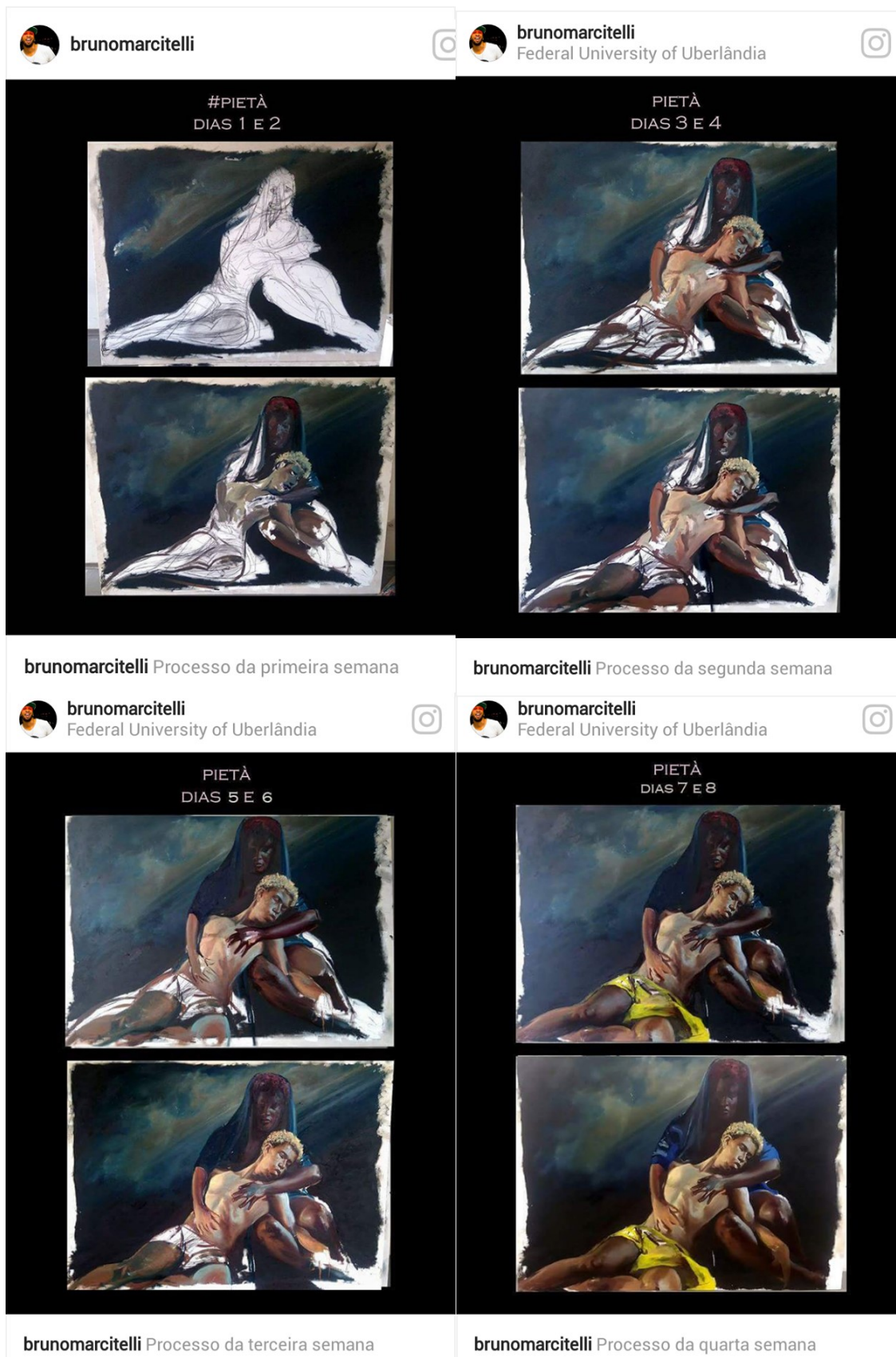
¹⁹ disponível em: <https://giphy.com/gifs/IOMYNjrN8egVvJg1q>

circulou nas redes sociais. O teaser²⁰ com mais de 2 mil visualizações, evidencia a possibilidade de hibridização que as mídias digitais oferecem ao artista.

²⁰ disponível em:

<https://www.facebook.com/buzzmarcitelli/videos/vb.100001201577818/1317699298280110/?type=3&theater>

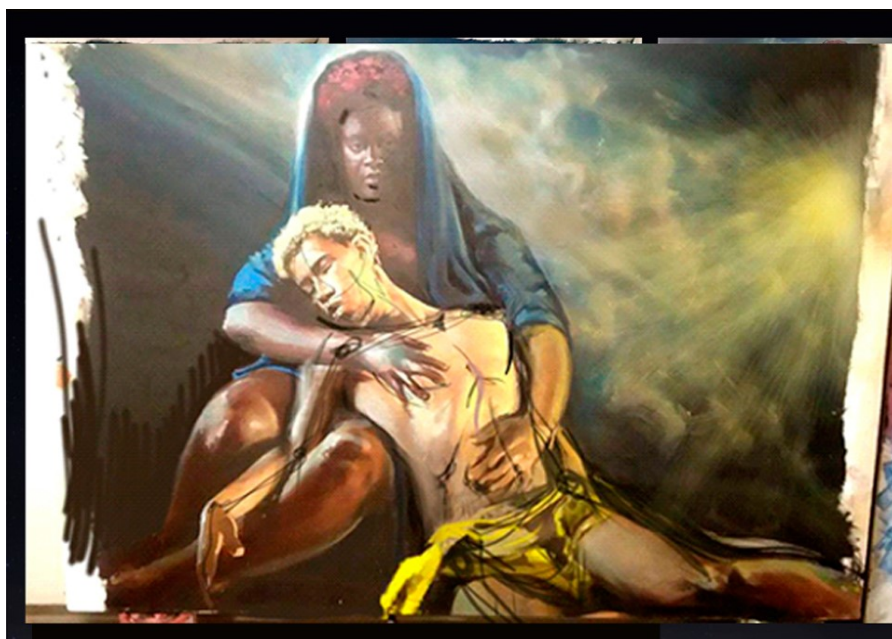
Figura 47: *Print screen* dos registros sequenciais da pintura de Pietà



Fonte: Instagram do autor

Durante o processo de pintura, que durou cerca de 3 meses, a imagem retornou diversas vezes à *tablet* e ao *photoshop*, onde eram realizados estudos de proporção, espelhamento e efeitos que na tinta seriam impossíveis ou definitivos.

Figura 48: Estudo de proporção e espelhamento realizados no photoshop com foto da pintura



Fonte: Acervo do autor

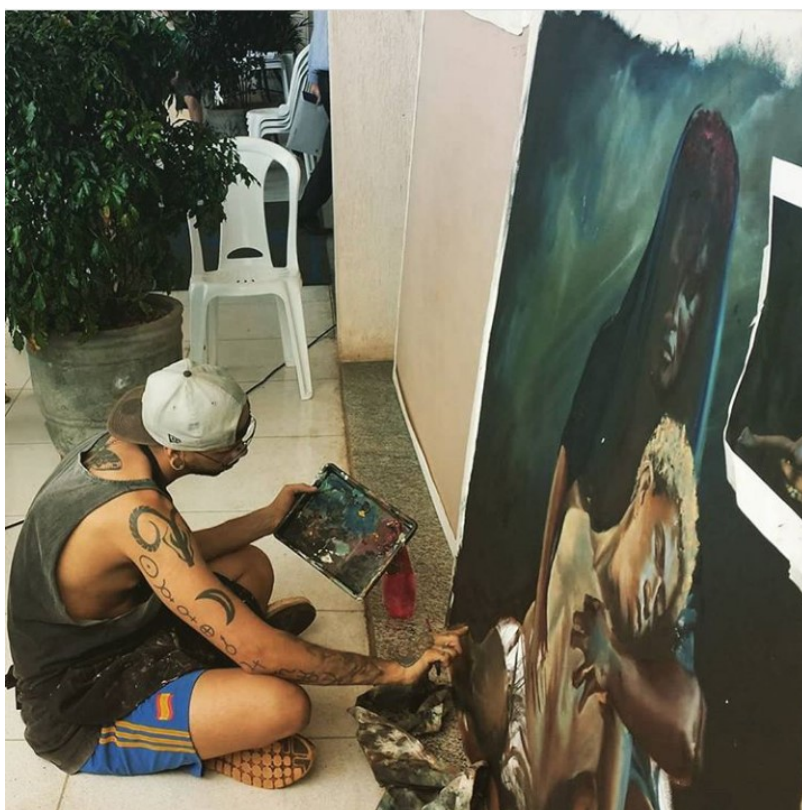
Toda a desenvoltura multimídia exercitada no projeto B U Z Z, foi aqui aplicada aos processos pictóricos de Pietà. O anacronismo presente no uso da fotografia e da manipulação digital como ferramenta processual, sugere a atualização do clássico, um olhar contemporâneo para a História da Arte, pois ao mesmo tempo em que se serve dos recursos tecnológicos disponíveis, retoma o ateliê, onde a pintura é o único protagonista. Concluo que estes experimentos digitais que acompanharam Pietà desde sua concepção, não só aceleraram o processo da pintura tradicional, que levaria o dobro ou o triplo do tempo para ser concluída, como também proporcionaram diversos materiais de estudo e divulgação.

3.3 Exposições e desdobramentos

O ato de pintar ao ar livre duas vezes na semana, nos mesmos dias e horários pode ser entendido como um plano performativo, pois ainda que o foco não estivesse no ato em si, e sim na conclusão da pintura, a interferência no espaço e os momentos de presença estabelecidos no exercício da rotina, geraram estranhamentos, encontros e afetos, justamente no período em que a Universidade esvaziada pela greve pedia mais visibilidade aos sucateados cursos de Artes. Funcionando como um estandarte de greve, certa vez a ação foi deslocada para frente da Reitoria da Universidade, onde segui com a pintura enquanto uma manifestação acontecia.

Apesar de sua característica anárquica e de, na sua própria razão de ser, procurar escapar de rótulos e definições, a performance é antes de tudo uma expressão cênica: um quadro sendo exibido para uma plateia não caracteriza uma performance; alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la. COHEN, Renato, pag28

Figura 49: Registro da ação de greve, pintura ao ar livre de Pietà (em frente à Reitoria)



Fonte: Acervo do autor

Tensionando os espaços entre pessoal e social, periferia e centro, pobreza e burguesia, Pietà foi finalizada no início de 2017 e atravessou diversos espaços expositivos para além da

Universidade, como o “IV Movimento Cultural Olho da Rua” no centro cultural Monuva Negro, que sob o tema “deixe o Erê viver”, pedia respeito à juventude negra massacrada pelas periferias do Brasil.

Figura 50: Montagem de Pietà para IV Movimento Cultural o Olho da Rua, 2017



Fonte: Acervo do autor

Também integrou a exposição coletiva *Em Contato*, na Galeria Lupa, em Uberlândia, onde dividiu uma sala com a série *Ditaduragay*. Negociando com a curadoria de Paula Boris e Paulo Rogério Luciano, consegui com que a exposição identificasse cada obra como sendo de um autor distinto, e assim, Bruno Marcitelli e B U Z Z, ocuparam o mesmo espaço expositivo simulando serem artistas diferentes.

Figura 51: Detalhe do cartaz com o perfil dos participantes da exposição em *Contato*, galeria Lupa, 2017



Fonte: Acervo da curadora Paula Boris

Quando confrontadas, ambas as produções começam a me contar mais sobre Bruno e mais sobre B U Z Z; enquanto B U Z Z e sua construção identitária coletivizada pelas redes sociais apresentam uma série multimídia ordenada por um tema carregado de sarcasmo e bom humor, Bruno Marcitelli retoma minha individualidade, evoca minha presença física e ratifica minha busca pessoal por duas ancestralidades perdidas, a africana e a italiana (tema afrocentrado

e técnica eurocentrada), apresentando uma produção que têm encerrada em seus próprios materiais de criação, a virtualidade de meu o antigo sonho de ser um pintor famoso.

Figura 52: Montagem da série Ditaduragay e Pietà para exposição coletiva Em Contato, galeria Lupa



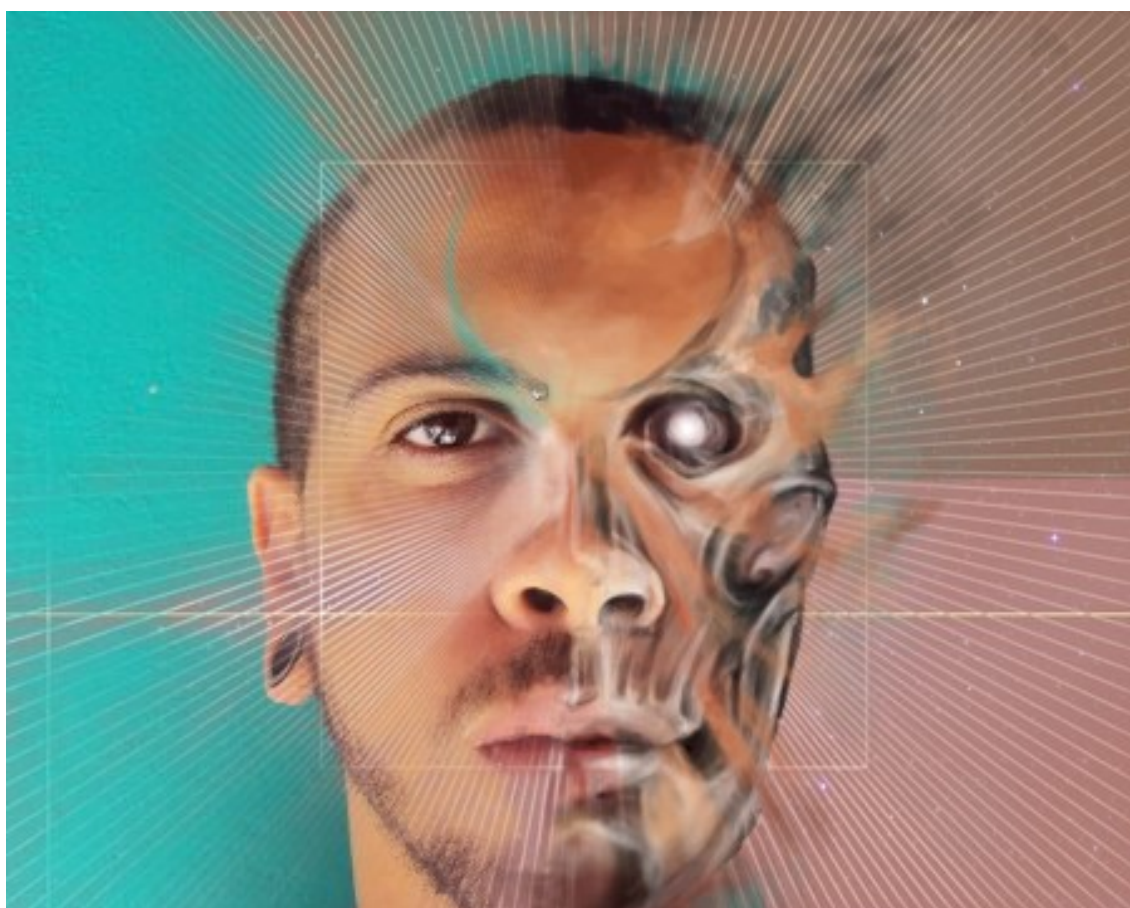
Fonte: Acervo do autor

O período de esgotamento e o reencontro com a pintura tradicional foram um intervalo mais que necessário para descansar corpo e mente para o que viria em seguida. A experiência de legitimar minha esquizofrenia pós-moderna (pag) expondo como dois artistas diferentes em uma mesma exposição, ratificou meu modo de operação, que é sobretudo híbrido, pois transita entre gêneros, suportes, técnicas, tecnologias, mídias e linguagens diversas, e também relacional, coletivo e conectado, principalmente quando acessado pelo dispositivo criativo que é a identidade ficcional.

4. A EXPERIENCIA AUDIOVISUAL, DITADURGAY: episódio zero

Didaticamente separado em duas partes, inicio a pesquisa investigando a mim e ao meu processo criativo através do devir entre teoria e prática; até este ponto, suas particularidades foram exploradas em diferentes registros de seus respectivos processos criativos. Coroada pelo hibridismo de meios na produção de arte, este trabalho passa pelos campos do desenho, da pintura digital e da pintura clássica e, neste ponto da pesquisa, expande-se aos campos do teatro, performance e vídeo performance.

Figura 53: Bruno e B U Z Z, manipulação digital



Fonte: Acervo do autor

De maneira orgânica, sensível e relacional, este dualismo legitimado na exposição Em Contato começa a se dissolver, promovendo a fusão entre o autor e sua máscara. Misturam-se, contaminam-se e encontram a síntese de onde emergem tanto o meu modo de fazer arte, quanto meu modo de ser artista.

Integrando o Projeto Multidão em Um, aprovado pelo Programa Municipal de Incentivo à Cultura de Uberlândia, Alex Oliveira, fotógrafo e artista visual natural de Jequié (BA) me convida a filmar um audiovisual baseado no quadro DITADURAGAY. O projeto de Yuji Martins Kodato, cineasta mineiro também residente na cidade de Uberlândia objetivava mapear a produção artística da cidade por meio de uma web-série com 9 episódios, cada um com a participação e protagonismo de um artista ou coletivo artístico da cidade.

Sempre aberta a identificações e atravessamentos, a interface de experimentação B U Z Z é solo fértil, vivo, que responde às demandas artísticas que lhe fecundam. Agora reativado por Alex, este último capítulo trata da fusão entre eu e minha máscara durante o processo criativo do desdobramento mais emblemático de DITADURAGAY, o audiovisual episódio zero. No trecho que segue, Anne Cauquellin reflete sobre como as imagens digitais, ou “tecnoimagens” mantêm-se abertas, tanto a possíveis reedições quanto a desdobramentos em outras linguagens:

Dotada de uma vida quase autônoma, a obra digital pode se multiplicar indefinidamente, basta dotá-la de parâmetros para que se desenvolva; não existe obra parada, consumada. Teoricamente, a obra - imagem digital - nunca deixa de ter possibilidades infinitas. (CAUQUELLIN, 2015, pag.156)

A priori, o convite se estendia somente aos personagens que compunham a cena, ou seja, o ditador e sua guarda pessoal, respectivamente eu, Luana e Waquila, mas toma outras dimensões devido ao período de aproximações proporcionado pela greve da Universidade no final de 2016. A seguir relato a experiência de transferir não só o próprio contexto de DITADURAGAY para uma produção audiovisual, mas também os desafios de transpor o próprio Ditadorgay em performance através do meu corpo.

4.1 Benedites e a aproximação com o Teatro

Em protesto contra a Proposta de Emenda Constitucional (PEC) 241, que limita o aumento dos gastos públicos, a Medida Provisória (MP) 746, que prevê reforma o ensino médio, contra o projeto “escola sem partido” e as contrarreformas trabalhistas e da previdência (todas atualmente já aprovadas pelo Congresso Nacional), nos meses de outubro, novembro e

dezembro de 2016, os blocos 3M (acima) e 5O do campus Santa Mônica e o 8C no campus Umuarama da Universidade Federal de Uberlândia foram ocupados por estudantes mobilizados.

O período de greve e o movimento de ocupação, promoveram diversas aproximações culturais que não se dariam em circunstâncias normais dentro da rotina acadêmica, e neste momento o Movimento Ocupa Teatro e eu, estabelecemos uma rica troca, feita de mútuas influências e diversos estímulos entre duas produções que se encontraram num período de reavaliação e discussão do papel dos discentes na Universidade Pública.

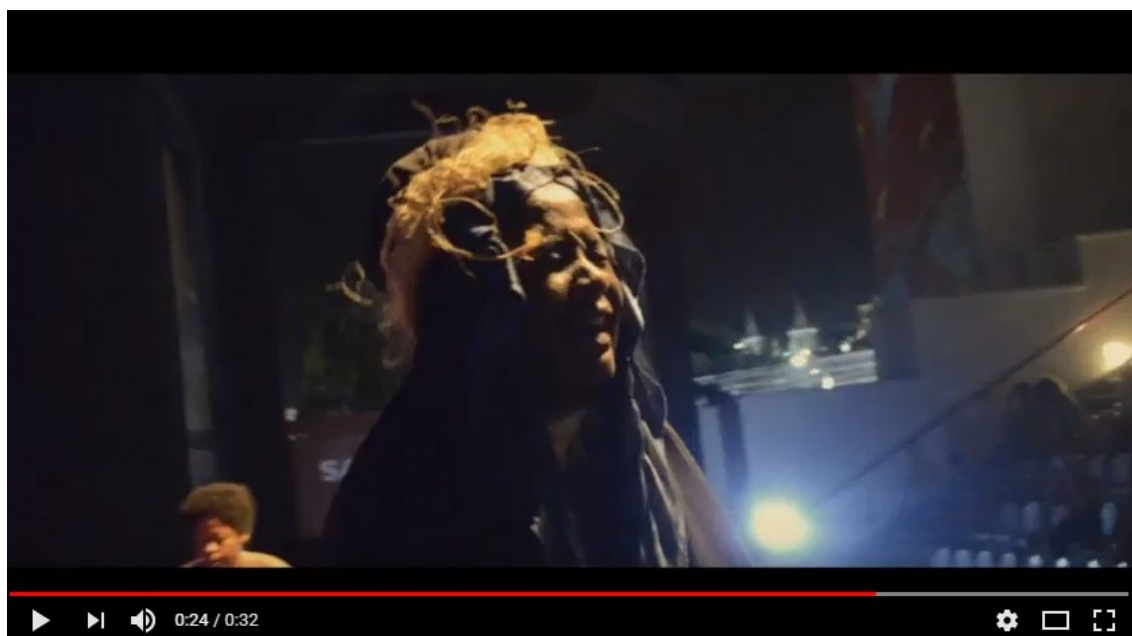
Figura 54: Registro do período de ocupação do Bloco 3m, UFU - campus Santa Mônica



Fonte: Imagem da Internet

No bloco acima (3M) onde são ministradas as aulas do curso de Teatro e Música, surge o Ocupa Teatro, coletivo formado por ocupantes, em sua maioria, estudantes da própria Universidade, oriundos de diversos cursos como Pedagogia, Música, Teatro, Dança, Artes Visuais, Psicologia, Geografia, História, Filosofia e Ciências Contábeis. É durante este período que Kárita Darc posa de modelo à minha Pietà, e, a exemplo destes atravessamentos criativos, passa de estudante do curso de Filosofia à integrante do Ocupa Teatro, levando consigo o personagem experimentado no quadro para a primeira montagem do coletivo, a icônica peça Benedites.

Figura 55: Frame do teaser²¹ de Benedites disponível no youtube



Fonte: Imagem da Internet

Hoje representando a Universidade Federal de Uberlândia em diversos festivais pelo país, Benedites, segundo Flávio Rabelo, doutor em Artes da Cena pela Universidade de Campinas (Unicamp) é “uma dessas forças da natureza que fogem do nosso controle, nos assustam e nos seduzem”. Rabelo ainda destaca a necessária proximidade entre arte, ativismo e diversidade mostrada na peça, além do grande apelo visual e sonoro da produção. Abordando questões como a marginalização social de mulheres, negros, pessoas LGBT e dependentes químicos, “Benedites” tem como inspiração e parte da trilha sonora o álbum “A Mulher do Fim do Mundo”, de Elza Soares.

Com diversas trocas e aproximações, estávamos eu e Benedites, alinhados quanto aos eixos temáticos de nossas produções e, com muita alegria, estabeleço uma parceria com direção e elenco para filmarmos uma proposta estética DITADURAGAY.

Devido à escassez de recursos do projeto, seria impossível reproduzir a cena do quadro DITADURAGAY com a mesma suntuosidade que se apresentava, portanto decidimos localizar

²¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=J8uNiPDO7to>

a narrativa do vídeo em outro tempo espaço da imagem do quadro, como um período anterior à tomada de seu templo (fig.35), onde o Ditadorgay ainda era um miliciano que praticava atos de violência pelos interiores do Brasil.

O processo de construção da narrativa do vídeo foi articulado entre eu, Alex e Waquila, que na época ocupava o cargo de direção da peça. Marcos Maciel, parceiro que projetou o fundo da pintura (fig.17) faz nesta nova produção, o papel de um homem branco que já nasceu escravizado dentro do regime ‘gayszista’ (fig.25). No vídeo, ele é linchado pelo Ditadorgay enquanto seus seguidores (as Benês – como são chamados os integrantes do elenco de Benedites) filmam a barbárie com seus celulares. A ação faz alusão ao vídeo da travesti Dandara, que após agressões com chutes e golpes de pau, foi assassinada a tiros no Ceará em 2017. O vídeo gravado por uma pessoa que está com o grupo de agressores, mostra parte da violência. A gravação tem 1 minuto e 20 segundos e termina quando os suspeitos colocam a vítima no carrinho de mão, após as agressões com chutes, chineladas, pedaços de madeira e descem a rua para realizar sua execução. O governo do Ceará emitiu uma nota de repúdio e parte dos envolvidos foram presos.

Figura 56: *Frame* do vídeo produzido pelos agressores da travesti Dandara



Fonte: Imagem da Internet

O Crime de Ódio é uma forma de violência direcionada a um determinado grupo social com características específicas, em geral as ditas minorias²². O agressor escolhe suas vítimas de acordo com seus preconceitos e, orientado por estes, coloca-se de maneira hostil contra um particular modo de ser e agir típico de um conjunto de pessoas. Neste tipo de crime, não basta ao agressor a aniquilação da vítima, pois seu real objetivo é a desumanização do outro, por isso faz-se lentamente e com requintes de crueldade. O algoz tortura e humilha sua vítima até que essa se arrependa de sua natureza, perca sua humanidade, somente então é que pode ser morta. Estima-se que a Internet têm viabilizado o aumento dos crimes de ódio no país, pois com a facilidade de propagação de informações, páginas, sites e fóruns relacionados ao neonazismo, por exemplo, já passam de 2 milhões. Ainda, segundo levantamento do o jornal Estadão, foram ao menos 7.587 crimes de ódio até outubro de 2016. Do total, 3.216, ou 42,4%, eram de intolerância racial. Em seguida homofobia (15,5%), intolerância de origem ou xenofobia (12,7%) e religiosa (6,3%). Em todos os grupos, os delitos mais cometidos são injúria e ameaça. “As principais vítimas são negros. Depois, o grupo LGBT e os nordestinos”, diz a delegada Daniela Branco, titular da Delegacia de Polícia de Repressão aos Crimes Raciais e Delitos de Intolerância (Decradi) de São Paulo.

Com um elenco de cerca de 20 pessoas, os ensaios para o vídeo aconteciam aos domingos dentro da Sala de Encenação do bloco 3m no campus Santa Monica. Sob a preparação corporal de Waquila, iniciávamos os trabalhos com base nas danças ancestrais dos orixás, um aquecimento que nos colocava num estado corporal de muita vivacidade para os trabalhos coreográficos, onde encenávamos exaustivamente a cena de crime de ódio.

²² Uma minoria pode ser étnica, religiosa, linguística, de gênero, idade, condição física ou psíquica. Minorias não são necessariamente perseguidas ou dizimadas pelo grupo dominante, mas historicamente existem numerosos casos de perseguições.

Figura 57: Registro do ensaio



Fonte: Acervo do autor

4.2 A construção do corpo do Ditadorgay

Antes mesmo do período da ocupação, a relação artística com meu corpo já vinha sendo trabalhada em interação com o curso de Teatro da UFU, onde realizei minhas disciplinas optativas frequentando aulas de Consciência Corporal, com a mestre em Artes e pesquisadora de cultura popular Renata Bittencourt Meira, e Dramaturgia da Dança dos Orixás, com o mestre Antonio Junior, discípulo do grande Augusto Omulu (BA).

Figura 58: Registro da apresentação final da disciplina Consciência Corporal, 2015



Fonte: Arquivo do autor

O corpo do Ditadorgay que se estabelece no quadro num híbrido de fotografia e pintura digital, possui quatro elementos visuais marcantes: a máscara, o salto, o casaco e as pernas de fora. Basicamente foram esses quatro elementos que fiz questão de transferir para a performance, sendo que o primeiro ainda se encontrava como protótipo (fig. 12) e precisou de finalização. A base, feita de arame e atadura gessada, recebeu bem a parafina, um terceiro material que submetido ao calor torna-se maleável, possibilitando a modelagem da região frontal segundo os resultados obtidos na própria pintura. A parte superior imita um cap policial, concedendo à máscara a autoridade necessária à figura de um ditador.

Figura 59: Processo de confecção da máscara



Fonte: Acervo do autor

O salto, segundo elemento essencial, foi de fato o maior desafio que meu corpo enfrentou nessa transferência da pintura para o corpo, pois a relação com meu caminhar nunca foi das melhores. Possuo o dito “pé chato”²³, que não tem a curvatura na sola, e caminho com especial dificuldade com o pé esquerdo desde jovem, no entanto, entendendo o sapato de salto como um símbolo do empoderamento gay, não poderia deixá-lo de lado, e com um modelo preto de salto de 15cm, comecei a treinar o uso deste elemento.

O corpo estabelece uma verdadeira dança para se manter vertical sobre um salto de 15cm, o peso cede às pontas dos pés, alterando toda a estrutura que sobe pelos joelhos até encontrar o glúteo e a lombar. Durante quase um ano, período entre o convite e a filmagem,

²³ Também conhecido como pé plano valgo, condição em que toda a sola do pé toca no chão quando o indivíduo afetado está de pé. Doença muito comum, com mais de 2 milhões de casos diagnosticados por ano no Brasil. Fonte: https://www.gstatic.com/healthricherkp/pdf/flat_feet_pt_BR.pdf

dediquei horas diárias à praticas corporais que fortalecessem essas regiões para conseguir naturalidade ao caminhar.

Figura 60: Teste de figurino para a filmagem



Fonte: Acervo do autor

Tentando recriar praticamente o mesmo figurino da pintura digital, optei por agregar somente um espartilho para ajudar a formar uma silhueta mais feminina e firmar as costas e lombar numa postura mais imponente. O casaco manteve-se o mesmo, compondo a versão final do figurino com uma braçadeira, detalhe e citação direta ao nazismo, mas no lugar da suástica, as cores da bandeira LGBT.

Figura 61: Figurino final



Fonte: projeto Multidão em Um

4.3 Apropriação da Drag

Travestir-se (no dicionário), significa nada mais que alterar-se a aparência de uma coisa, modificar-se o seu caráter, a sua natureza, ou ainda, vestir (alguém ou a si próprio) de modo a aparentar ser do outro sexo ou de outra condição ou de outra idade. O termo Drag queen surge em meados do fim do século XIX para designar homens que se vestem de mulher com fins teatrais. Aos poucos, essas figuras foram tomando mais espaço e ganhando as ruas, sempre cercadas do sistêmico ódio à tudo que foge às regras heteronormativas. Hoje entendemos o termo Drag Queen como personagens criados por artistas performáticos que se travestem de

mulher, fantasiando-se cômica ou exageradamente com o intuito geralmente profissional artístico. A cultura drag é na contemporaneidade, parte do universo pop inaugurado por Andy Warhol nos anos 60 dentro dos meios de comunicação, e ocupa diversos lugares além dos típicos bares e boates LGBT ao qual se destinavam estas figuras ao longo do século XX.

No momento em que me vejo travestido do personagem que criei, posso entender B U Z Z como minha drag, um alterego que não necessariamente me leva ao sexo oposto, mas transforma meu corpo e minha identidade conforme a demanda artística que decido corresponder. Diversos artistas também já se apropriaram da cultura drag para concepção de trabalhos de arte, como o já citado Warhol e antes dele, Marcel Duchamp com seu alterego feminino Rose Sélavy.

Figura 62: Andy Warhol self-portrait in drag *Figura 63: Madame Rrose Sélavy*



Fonte: Imagem da internet



Fonte: Imagem da internet

A figura da DragQueen segue ainda subversiva, política e marginalizada pela sociedade, mas têm ganhado força e visibilidade através de figuras como Ru Paul (EUA) e Pabllo Vittar (Brasil), que popularizaram a cultura drag através de seus trabalhos, confrontando estereótipos de gênero e jogando com o mercado, estabelecem-se em espaços jamais visitados por outras

Queens do passado, como no mundo da música e da moda, trazendo enormes contribuições à visibilidade da comunidade LGBT.

Realizei alguns laboratórios, onde, já com parte do figurino, travesti B U Z Z de Ditadorgay com alguns integrantes do elenco de Benedites em festas e saraus que aconteceram dentro da Universidade no período de greve. Reitero que foi um período imensamente rico, de imersão e pesquisa em um universo até então inexplorado pelo meu corpo, mas essenciais à realização do videoarte.

Figura 64: Registro no camarim de Benedites (laboratório dragqueen)



Fonte: Acervo do autor

4.4 A filmagem e seus desdobramentos

Nas reuniões de pré-produção, ficou acertado que faríamos a gravação do audiovisual em dois dias, um para o momento com as Benês e a simulação do crime de ódio, e outro em uma paisagem afastada afim de criar uma ambientação que preceda a cena do espancamento. Neste primeiro cenário, somente os quatro personagens principais da trama estariam presentes, o ditador, sua guarda pessoal, Luana e Waquila e o escravo branco, um personagem

importantíssimo para a narrativa do vídeo, pois através de seu corpo serão representados os privilégios brancos impostos pelo patriarcado, além da masculinidade e heterossexualidade às quais este trabalho metaforicamente se opõe. Açoitá-lo, é uma a ação simbólica de expurgo e vingança por todas as vítimas do sistema machista e patriarcal ao qual estamos submetidos.

Figura 65: Comparativo entre capa do quadrinho e teste de figurino



Fonte: Arquivo do autor

A imagem acima compara a capa do quadrinho com o teste de figurino dos 3 personagens centrais da trama, o Papa, o Ditador e o Escravo, tendo os dois últimos seu status demarcado pelo uso das máscaras. A máscara do Papa será explorada em produções posteriores, mas a do Escravo foi desenvolvida com arame enferrujado e retalhos de tecido, em alusão à

Máscara de Flandres²⁴, objeto de tortura usado no período da escravidão no Brasil. Esteticamente, expressa violência e deforma o rosto de modo a desumanizar o personagem, anulando a identidade do indivíduo.

Figura 66: Máscara do escravo



Fonte: Arquivo do autor

Figura 67: Frame do vídeo, relação entre as máscaras



Fonte: Projeto Multidão em Um

O momento proposto por Alex Oliveira seria gravado numa casa em ruínas em uma paisagem rural afastada da cidade, criando uma ambientação pitoresca para apresentar a trama de DITADURAGAY ao público do vídeo. Imaginando como seria essa paisagem descrita por Alex, pinto um pequeno quadro para comunicar à equipe minha visão do que estávamos prestes a realizar, e desta vez, mesmo usando tinta, assino B U Z Z, pois como desdobramento da série Ditadurgay, a autoria, independente da linguagem pela qual se manifeste, ainda é da identidade ficcional.

²⁴ Máscara de Flandres era uma espécie de máscara fabricada com folha de flandres, usada no período da escravidão no Brasil para impedir que os escravos ingerissem alimentos, bebidas ou terra (muitos se suicidavam colocando um bocado de terra na boca). Feitas de chapa de aço laminada, eram trancadas com um cadeado atrás da cabeça, possuindo orifícios para os olhos e nariz, mas impedindo totalmente o acesso à boca.

Figura 68: Estudo para Performance, têmpera gorda sobre suporte rígido, 28x28cm



Fonte: Acervo do autor

O hibridismo de meios expressivos, como fora a retomada da pintura para referenciar a confecção do figurino para a videoperformance, explicita o caráter multimídia dessa produção, ao mesmo passo em que revela, pouco a pouco, como se dá o meu fazer e pensar artístico. Quando comparados, o quadro e os frames do vídeo, o encontro dos conceitos de ficção e realidade são justapostos novamente, explicitando a mistura entre gêneros, suportes, mídias e linguagens artísticas:

Figura 69: Comparativo entre quadro e frame do vídeo



Fonte: Arquivo do autor

No dia da gravação ambientamos a casa abandonada com itens que fazem referência às religiões de matriz africana, como imagens de orixás, plantas como espada-de-são-jorge e o próprio óleo sobre tela, Pietà.

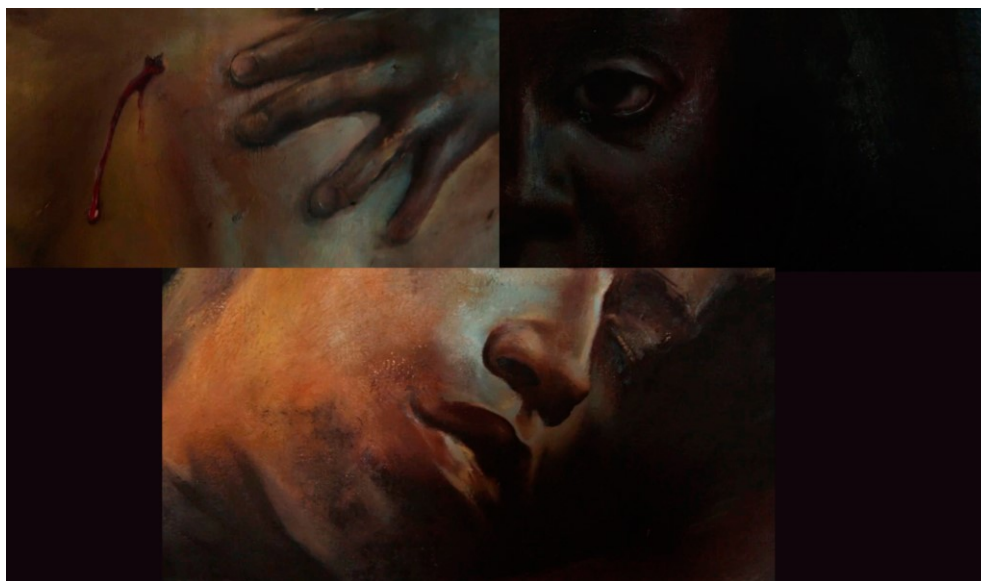
Figura 70: Frame do vídeo, estátuaria do camdomblé



Fonte: Projeto Multidão em Um

Estabelecendo um cruzamento entre minhas produções, Pietà também surge no vídeo, coroada por ressignificações ao habitar na ficção proposta pela DITADURAGAY. Examinada de perto pela câmera que passeia pelos corpos dos personagens, o quadro parece adquirir vida dentro do audiovisual, aumentando a tensão dramática da primeira cena.

Figura 71: Frame do vídeo, Pietà na filmagem



Fonte: Projeto Multidão em Um

Na edição final do vídeo, esse momento é acompanhado de cânticos gregorianos católicos, que remetem ao continente europeu, enquanto as imagens passeiam por elementos com referenciais africanos. Estabelece-se assim, um contraste entre áudio e visual que seduz o espectador para o momento seguinte, onde são apresentados os personagens principais. Apadrinhado por Luana e Waquila o Ditadorgay é lentamente revelado ao público enquanto se preparara para o açoite do escravo.

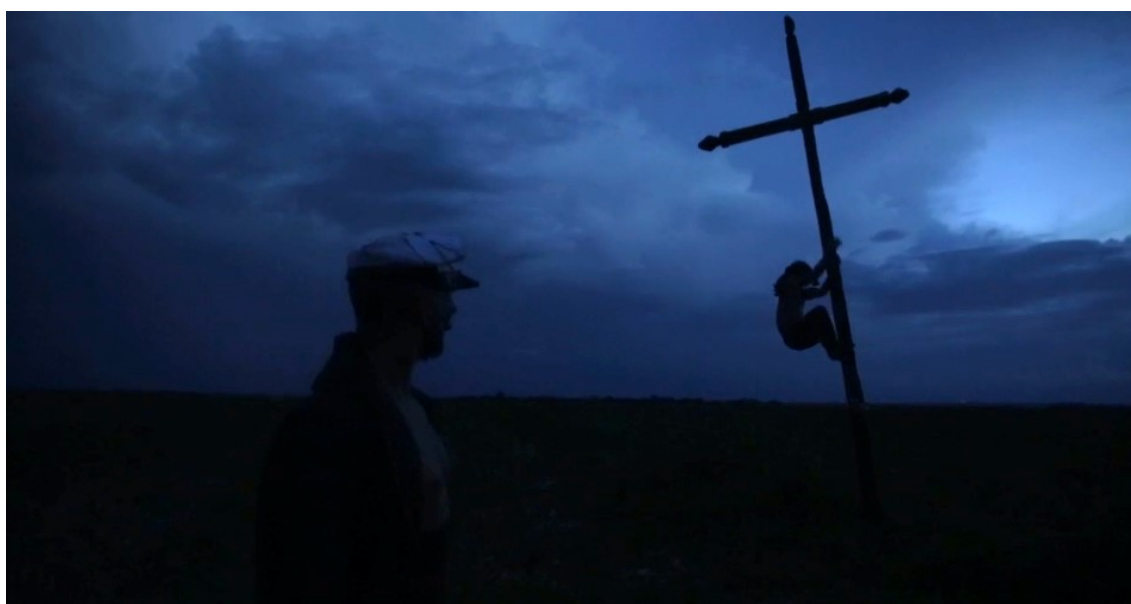
Figura 72: Frame do vídeo, Luana e Waquila amarrando o espartilho do Ditadorgay



Fonte: Projeto Multidão em Um

A cena de transição entre o momento da casa e o açoite consiste numa paisagem quase noturna, onde a câmera acompanha os passos do Ditadorgay em direção à uma cruz onde o escravo estava pendurado. Num gesto de ordem de seu mestre, o escravo branco desce e se põe como um cão aos pés do ditador, que o enlaça com uma corrente e parte em direção à cena final. Esvaziada de falas e diálogos, a narrativa se desenvolve pela interação silenciosa dos personagens principais e mantém-se aberta às múltiplas interpretações por parte do público.

Figura 73: Frame do vídeo, Ditadorgay buscando escravo pendurado na cruz



Fonte: Projeto Multidão em Um

Para a gangue das Benês, foi dado um direcionamento estético simples para que pudessem criar personagens que habitam o mundo de DITADURAGAY: “o tema é pós-apocalíptico, nós seremos os vilões da estória, invistam em cores escuras e criem um figurino com tecidos, roupas e acessórios que se têm à mão.” Esses foram as únicas regras lançadas ao grupo, deixando livre a criação do personagem que cada um interpretaria, o resultado foi excitante, pois a coerência e unidade do grupo são visíveis nas cenas de coro, como a da foto do *making off* a seguir. A locação da cena de violência foi um lugar gramado e escuro, pois em geral, nos crimes de ódio a vítima é conduzida para este tipo de ambiente, afastado dos centros urbanos para ser violentada.

Figura 74: Making off, cena com Benedites



Fonte: Projeto Multidão em Um

É válido salientar que a performance pensada para o vídeo possui suas especificidades, pois diferente da performance feita para o momento presente, esta conta com elementos como a repetição das cenas, variações de ângulo e luz; que são essenciais à posterior edição. Em artigo para a revista *Performatus*, o artista e curador Willoughby Sharp escreve sobre “videoarte” e “videoperformance” sob uma perspectiva histórica e social, termos que desde os anos 70 ganham cada vez mais espaço dentro do circuito das Artes Visuais. No trecho que segue, explicita a importância desta linguagem dentro do cenário cultural contemporâneo:

Porque o vídeo é a nova arte. Mais do que apenas uma nova forma ou uma nova ferramenta, o vídeo tem o potencial único de transmitir as aspirações estéticas de uma geração inteira. A videoarte tem a responsabilidade histórica de alcançar o amplo público que assiste a quase sete horas de televisão por dia. (SHARP, 1975).

As vastas horas em frente à TV descritas por Sharp, são hoje gastas em sistemas de streaming²⁵, como Netflix, PopcornTime ou Youtube, substitutos da TV aberta, são os novos reis do entretenimento, pois fornecem filmes, séries, desenhos animados e documentários à um clique de distância. É este o público alvo de DITADURAGAY: episódio zero, expectadores online acostumados com a estética impecável das produções internacionais de entretenimento, ainda que no Brasil, as telenovelas se mantenham muito presentes no imaginário coletivo, o consumo de streaming cresceu 60% em 2016, enquanto registra-se um recuo de 4,3% na assinatura de TV paga, segundo pesquisa da ABTA, Associação Brasileira de Televisão por Assinatura.

Inspirado na visualidade das aberturas de telenovelas e desenhos animados, utilizei alguns frames da filmagem para produzir uma animação que apresenta ao expectador todo o conceito da produção, que começa passeando pela pintura digital e termina apresentando os personagens do vídeo junto de seus nomes - reais ou ficcionais - de acordo com os critérios e desejos de cada autor. Consagrando meu modo relacional e afetivo de criação em arte, cada Benedite teve liberdade para criar seu personagem e inseri-lo na narrativa da maneira que desejasse. Com base no que me foi apresentado por eles e no diálogo construído com cada um, trabalhei (também no *photoshop*) no visual de cada uma destas figuras, ficcionalizando ainda mais algumas delas, e outras, somente animando movimentações simples como abertura e fechamento de lábios, braços e cabelos.

Trabalhando cada imagem como se fosse um retrato, novamente o pensamento de pintura se impõe sobre toda a produção, e cada frame é visto como a possibilidade de desdobramento. Apresento a seguir diversos frames retirados da animação onde aparecem um a um, cada integrante da gangue do Ditadorgay, e para estabelecer uma comparação no estilo

²⁵ Streaming, em tradução livre Transmissão, é o acesso à exibição ou audição de arquivos de mídia. São consumidos em plataformas disponibilizadoras como Spotify, Youtube e Netflix, onde o usuário realiza a transmissão do conteúdo sem a necessidade de realizar download e arquivar o conteúdo em seu computador.

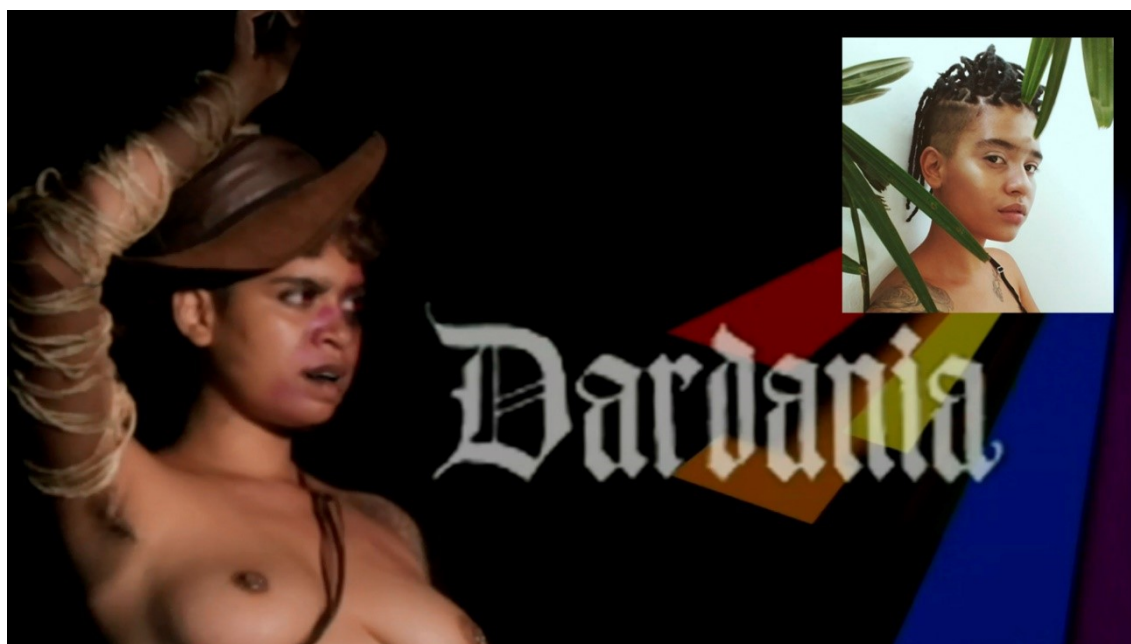
antes e depois, realidade e ficção, coleí por cima dos frames da animação, fotos recentes de perfil retiradas do facebook deles:

Figura 75: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 76: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 77:Frame da animação DITADURAGAY: episodiozero



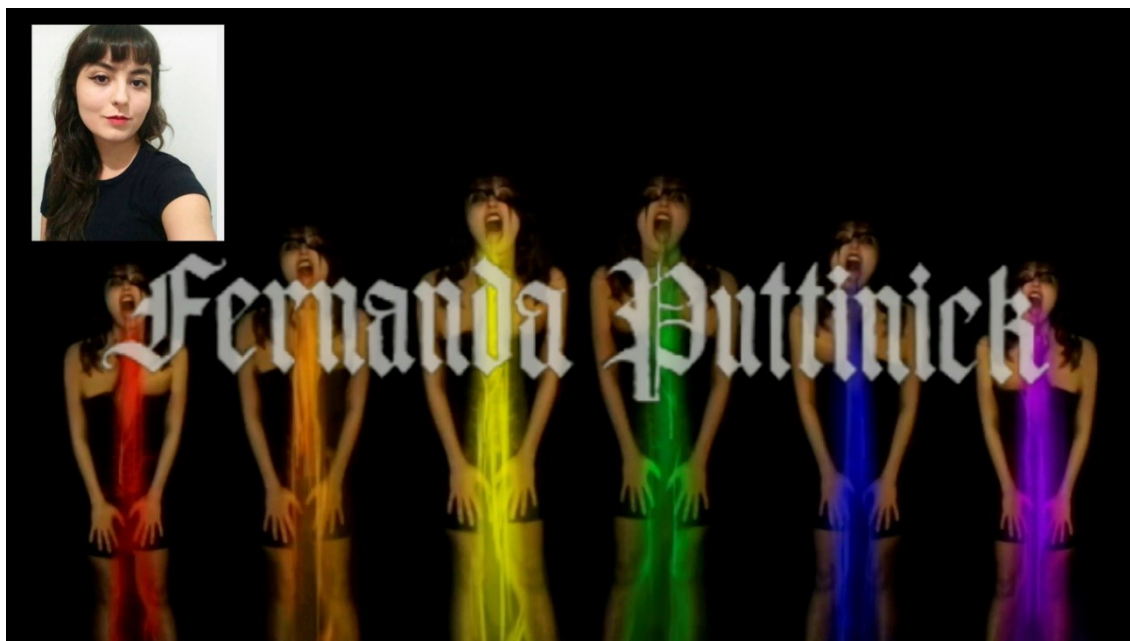
Fonte: Arquivo do autor

Figura 78:Frame da animação DITADURAGAY: episodiozero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 79: Frame da animação DITADURAGAY: episodiozero



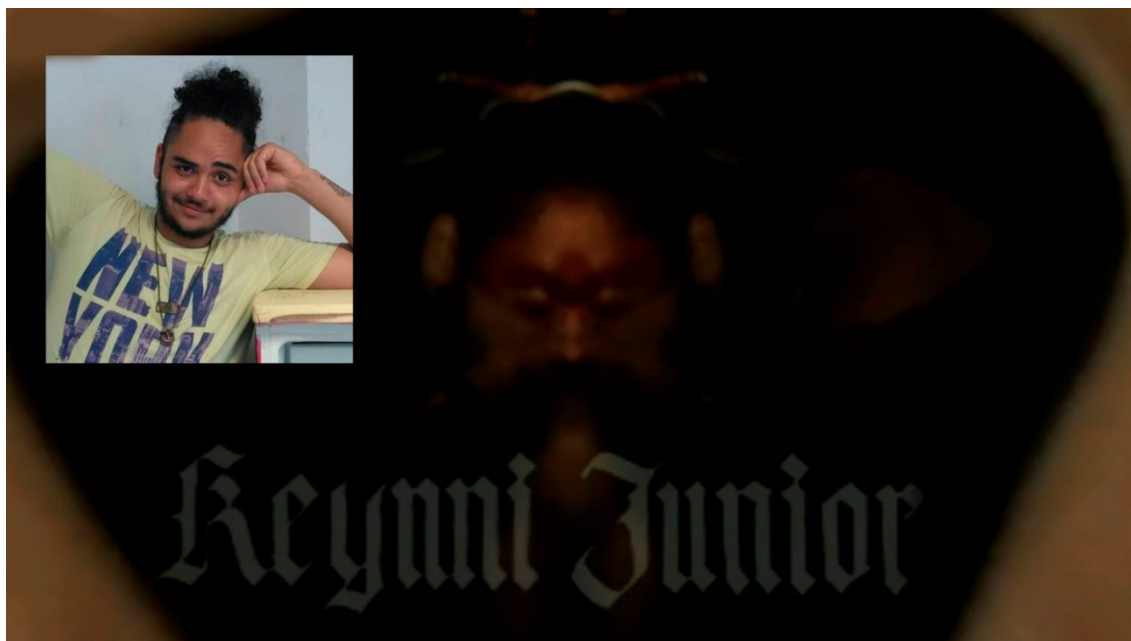
Fonte: Arquivo do autor

Figura 80: Frame da animação DITADURAGAY: episodiozero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 81: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 82: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 83: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 84: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



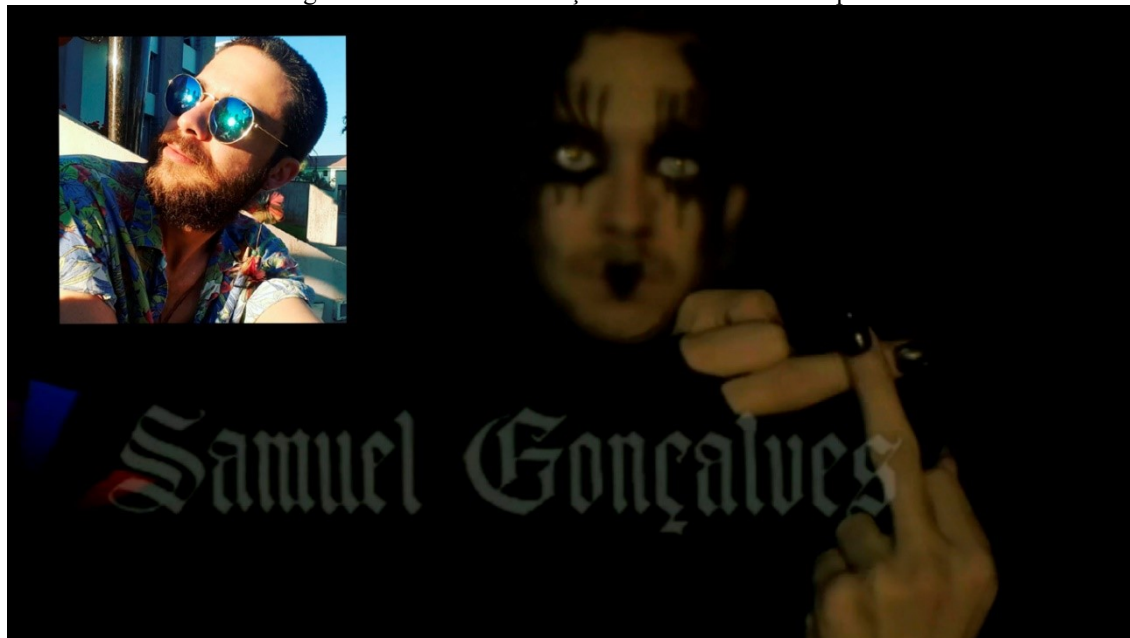
Fonte: Arquivo do autor

Figura 85: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 86: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Figura 87: Frame da animação DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Inspirado nos quadrinhos da série X-man, que conta a estória de mutantes que enfrentam o preconceito com seus superpoderes, interfere na imagem de alguns Benês pensando nesta visualidade fantástica que brinca com a cultura pop, apresentando-os como se fossem personagens da Marvel ou DC Comics. Eles são agora as X-manas, a primeira gangue do Ditadorgay.

4.4 Performance para além do vídeo

Da subjetiva negação ao completo protagonismo, meu corpo atravessa este trabalho sublimado pela cultura QUEER²⁶. A bem sucedida experimentação da videoperformance foi um marco decisivo dentro de minha produção, pois B U Z Z atravessou meu corpo em direção às câmeras e se estabeleceu como minha drag, um alterego que travestido de Ditadorgay impõe sua presença e personalidade não somente nos ambientes digitais, simulados, mas também no mundo real. Partindo desta premissa, outra inquietação surge dentro de minha investigação:

²⁶ Queer (em tradução livre, 'excêntrico', 'insólito') é uma gíria proveniente do inglês usada para designar pessoas que não seguem o modelo de heterossexualidade ou do binarismo de gênero. O termo é usado para representar gays, lésbicas, bissexuais e, frequentemente, também as pessoas transgênero ou transexuais, de forma análoga à sigla LGBTQ+.

como se comportaria B U Z Z e seu Ditadorgay em um ambiente não controlado, em contato direto com a cidade e com o público?

Figura 88: *Frame* do audiovisual DITADURAGAY: episódio zero



Fonte: Arquivo do autor

Na companhia do fotógrafo Alex Oliveira (fig.88), realizei uma ação performática na 17ª parada do orgulho gay da cidade de Uberlândia. Com cartazes que ironizavam o movimento intervencionista que pede o retorno da ditadura militar e objetos interativos, (como a réplica da arma ak47 e o chicote usado na cena do açoite do escravo branco na vídeoperformance), levamos o Ditadorgay ao encontro da cidade.

Figura 89: Fotógrafo Alex Oliveira com os objetos interativos da ação performática na 17ª Parada Gay de Uberlândia



Fonte: Arquivo do autor

Durante o dia fizemos uma visita de reconhecimento no evento, onde dois trios elétricos puxavam em ritmo de festa a manifestação pelas ruas do centro. Embebidos pela energia do local, retornamos à casa do fotógrafo para pegar os materiais e fazer a caracterização do personagem e quando retornamos ao evento, a passeata já havia terminado mas os shows seguiam num palco montado numa das principais praças da cidade e a céu aberto. A concentração de pessoas ainda era massiva, atuamos como dupla, performer e fotógrafo, negociando com o local e com o público as possibilidades de interação e intervenção; investigávamos as reações, as aceitações e as recusas deste jogo dinâmico que é a própria cidade.

Figura 90: Ditadorgay em ação performática



Fonte: Arquivo do autor

A recepção das pessoas que estavam no evento foi muito positiva e a grande maioria me tratou como uma verdadeira DragQueen, me chamando pelo gênero feminino e pedindo para tirar fotos, tanto comigo quanto com os objetos. Já entre as drags e travestis que estavam no local, minha figura causava tanto estranhamento quanto admiração, pois ao mesmo tempo em que desfilava feminilidade através do salto, do espartilho e da calcinha fio dental, a barba e a região do sexo ainda jogavam com o gênero masculino. Alex e eu caminhávamos entre a multidão procurando figuras curiosas e figuras de poder; anônimos de visual forte que favorecessem a causa do Ditadorgay em registros fotográficos.

Figura 91: Ditadorgay em ação performática



Fonte: Arquivo do autor

O grupo acima formado por, da esquerda para a direita, João Marcos de Almeida, Paulo Viictor e Douglas Oliveira produziu um dos registros mais emblemáticos. O binômio arte e vida é nesta ação justaposto, tensionado o lugar do artista e do público, quem é quem quando se observa esta foto? Todos parecem ter saído de dentro da ficção, mas são homens negros que confrontam os estereótipos de gênero em seu dia a dia, figuras que poderiam, como Vera Verão ou Madame Satã, ter inspirado este trabalho, mas vivem anônimas as suas realidades. As fotos, postadas tanto na minha quanto na rede social do fotógrafo, serviram para além de registro, como forma de contato com estas figuras, que hoje fazem parte de minha rede de amigos virtuais.

A inserção de fotografias em uma rede social como o Facebook, pode ser pensada na perspectiva que Arlindo Machado, doutor em comunicação e professor da PUC-SP e da ECA-USP, propõe no seu livro *Arte e Mídia*:

A questão mais complexa é saber de que maneira podem se combinar, se contaminar, se distinguir arte e mídia, instituições tão diferentes do ponto de vista das suas respectivas histórias, de seus sujeitos ou protagonistas e da inserção social de cada um. (MACHADO, 2007, p.8 e 9)

Machado destaca o fato de que “a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo”. (MACHADO, 2007,13p.10). Diante disso, afirma ser possível uma completa reinvenção dos meios a partir dos usos feitos pela arte, conseguindo, com isso, distorcer as suas funções simbólicas e explicitar seus mecanismos de controle e sedução.

Figura 92: Ditadorgay em ação performática



Fonte: Arquivo do autor

Deixar os ambientes comuns à arte e ganhar as ruas, o cotidiano, ainda que num evento específico como foi o caso desta ação na Parada Gay, é, do ponto de vista do sistema de arte, um ato quase anárquico, libertário, pois se lança à vida vivida, tanto do artista, sendo este o performer ou o fotógrafo, quanto do público; público este que não era um público de arte, e sim público do evento. Segundo Renato Cohen, ator, diretor, performer, teórico e pesquisador, “a performance está ideologicamente ligada a não-arte”, ou seja, existe por um estado de transgressão do próprio sistema de arte, aproximando Arte da Vida, trabalha no tênue limite entre coreografia e espontaneidade, pois a própria vida, em certos instantes, é arte, e supera ao mesmo tempo tentativas arbitrárias (no sentido de não partirem de um impulso verdadeiro) de imitá-las.” Em seu livro *A Performance como linguagem*, Cohen também reflete sobre a justaposição entre arte e artista durante o ato performático, para ele, a performance promove uma ruptura com a representação ao passo que o artista é, ao mesmo tempo, ele mesmo e também seu personagem:

Na performance existe uma ambigüidade entre a figura do artista performer e de uma personagem que ele represente. (...)Os papéis que estão presentes não ficam apenas a nível da dicotomia ator-personagem. O que existe é uma multifragmentação, isto é, existem vários níveis de "máscaras". COHEN, pag 58

Esta ação de intervenção urbana, foi minha primeira performance em ambiente não controlado e, sem dúvida, foi uma das experiências mais ousadas que vivi dentro do período de graduação. Partir da pintura para a performance foi, para além de um desafio pessoal, uma investigação artística rica em descobertas que transformaram em definitivo os rumos de minha produção. Seja por apropriação do conceito de DragQueen ou pela autoficção, o Ditadorgay se consolida como meu primeiro personagem real-ficcional, e, no encontro com o público, estabelece B U Z Z como minha Drag, um auterego performer que produz arte através de sua presença. Para além das inquietações levantadas por seu nascimento digital, é através do meu corpo que sua identidade afirma-se em minha produção como potência criativa, um outro eu que me leva a aventuras antes inimagináveis para o jovem que entrou na universidade com o sonho de se tornar um pintor profissional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de uma simples questão relacionada à assinatura de meus trabalhos de arte, dentro da Universidade inicio uma pesquisa sobre como se dá a construção da identidade artística hoje, na era da simulação digital. Tomando a auto ficção como estratégia investigativa, me construo e sou construído pela minha produção, numa dialética viva, dinâmica e relacional, intensamente influenciada por interesses coletivos e individuais atuantes na construção da figura do artista.

Da subjetiva negação ao completo protagonismo, o corpo e suas questões atravessam a construção dessa efêmera identidade ficcional de nome B U Z Z. Operando como um dispositivo criativo, essa máscara me proporcionou um olhar ampliado para dentro das redes sociais, que passaram a ser entendidas como um substrato humano, simulacro onde estão postas todas as alegrias e todas as mazelas da sociedade contemporânea. Me compreendendo como fruto de uma sociedade mestiça de realidade e ficção, Bruno e B U Z Z, eu e meu auterego, somos nada mais que a tradução do mundo que me cerca, identidades abertas a possíveis e imprevisíveis identificações, que não se limitam nem se objetivam definir-se por meio expressivo algum, pois encontram no hibridismo entre gêneros, suportes, técnicas, tecnologias, mídias e linguagens, a vida e a celebração do meu modo de ser artista.

DITADURAGAY ao realizar-se quanto imagem, se estabelece como plano de subversão estética e apresenta uma narrativa aberta onde podem ser inseridos personagens reais ou ficcionais, histórias e contextos dos mais variados, de acordo com a identificação e desejo de representação de cada colaborador. Cresce relacional, se amplia e se estabelece como visualidade de resistência e enfrentamento, promovendo pastiches que atuam como tática anticolonial, ao passo em que geram protagonismos que subvertem os locais de fala, as relações de poder e as visualidades estabelecidas pela cultura de massa. Amplia-se para além da Universidade, invade a vida vivida e domina meu corpo através da performance, impondo-se como meu trabalho mais emblemático, fundindo Bruno e B U Z Z, autor e sua máscara em um só ser.

Me legitimando enquanto artista perante a sociedade através deste trabalho de conclusão de curso, concluo o período de graduação pleno de boas experimentações, e anseio que as reflexões aqui levantadas contribuam de alguma forma para o campo da pesquisa em artes, sobretudo àquelas que se lançam o árduo desafio de analisar o próprio processo de criação. Destaco também, que uma de minhas maiores descobertas, foi a de que durante a prática

também se faz teoria, e dentro de toda teoria existe, intrínseca, uma prática. Ambas se retroalimentam, se contaminam e se influenciam durante a busca pelo conhecimento.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

CAUQUELLIN, Anne. **Arte Contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

HARAWAY, Donna. **Antropologia do Ciborgue, as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

ANJOS, Moacir dos. **Local-Global: arte em trânsito**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

REFERENCIAS CONSULTADAS

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. Fontes, 2005.

BAUMAN, Z. **O mal-estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge

Zahar, 1998

GOMBRICH, E. H.. **A História Da Arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: Ltc, 2012.

ARNAUDO, Dan. **Computational Propaganda in Brazil: Social Bots during Elections**. Samuel Woolley and Philip N. Howard, Eds. Working Paper 2017.8. Oxford, UK: Project on Computational Propaganda. Disponível em: < <http://comprop.oii.ox.ac.uk/wp-content/uploads/sites/89/2017/06/Comprop-Brazil-1.pdf> > . Acesso em set. 2017.

RESK, Felipe. SP registra 1 crime de ódio por hora. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 20 nov. 2016. Disponível em: < <http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,sp-registra-1-crime-de-odio-por-hora,10000089434> > . Acesso em nov. 2017.

POMPEU, Daniel. Espetáculo ‘Benedites’ marca presença em festivais nacionais. **Comunica.ufu**. Uberlândia, 15 de set. 2017. Disponível em < <http://www.comunica.ufu.br/noticia/2017/09/espetaculo-benedites-marca-presenca-em-festivais-nacionais> > . Acesso em nov. 2017.

ALMEIDA, Bárbara. PEC 241: Blocos da UFU em Uberlândia e Ituiutaba são ocupados. **G1 Triângulo Mineiro**. Uberlândia, nov. 2016. Disponível em <http://g1.globo.com/minas-gerais/triangulo-mineiro/noticia/2016/11/pec-241-blocos-da-ufu-em-uberlandia-e-ituiutaba-sao-ocupados.html>. Acesso em out. 2017.

ESCÓSSIA, Fernanda da. A cada 23 minutos, um jovem negro é assassinado no Brasil, diz CPI. **BBC Brasil**. Rio de Janeiro, 6 de jun. 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/brasil-36461295>. Acesso em nov. 2017.

DIAS, Adriana. **Anacronautas do teutonismo virtual**: uma etnografia do neonazismo na Internet. Campinas, SP : [s. n.], 2007. Disponível em : <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/279037/1/Dias_AdrianaAbreuMagalhaes_M.pdf>. Acesso em nov. 2017.

SHARP, Willoughby. “Videoperformance”. **eRevista Performatus**, Inhumas, ano 1, n. 6, set. 2013. Disponível em <<https://performatus.net/traducoes/videoperformance/>> Acesso em nov.2017.

SUMARES, Gustavo. Bots são 'determinantes' na política brasileira desde 2014, diz estudo.

Serviços de Streaming de vídeo se consolidam e promovem mudanças no brasil. **O Estado de São Paulo**. São Paulo, 30 jun. 2016. Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2016/06/servicos-de-streaming-de-video-se-consolidam-e-promovem-mudancas-no-brasil.html>>. Acesso em out.2017.