

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Raul Dotto Rosa

**VIVER EM INFOESTIMULAÇÃO:
POR UMA POÉTICA CONTEMPORÂNEA**

Santa Maria, RS
2023

Raul Dotto Rosa

**VIVER EM INFOESTIMULAÇÃO:
POR UMA POÉTICA CONTEMPORÂNEA**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Artes Visuais.

Orientadora Profa. Dra. Darci Raquel Fonseca

Santa Maria, RS
2023

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Rosa, Raul Dotto
VIVER EM INFOESTIMULAÇÃO: POR UMA POÉTICA
CONTEMPORÂNEA / Raul Dotto Rosa.- 2023.
291 p.; 30 cm

Orientadora: Darci Raquel Fonseca
Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2023

1. Arte Contemporânea 2. Poéticas Visuais 3. Arte e
Tecnologia 4. Infoestimulação 5. Self I. Fonseca, Darci
Raquel II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, RAUL DOTTO ROSA, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Tese) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

DEDICATÓRIA

Para meus pais, Angela e Gilberto.

Um redemoinho não dura uma manhã
Uma rajada de chuva não dura um dia
De onde provêm essas coisas?
Do céu e da terra
Se nem o céu e a terra podem produzir coisas
duráveis
Quanto mais os seres humanos!

(Lao Tse)

Raul Dotto Rosa

**VIVER EM INFOESTIMULAÇÃO:
POR UMA POÉTICA CONTEMPORÂNEA**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Artes Visuais.

Aprovado em 29 de março de 2023:

Darci Raquel Fonseca, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora) (por videoconferência)

Cesar Augusto Baio Santos, Dr. (UNICAMP)
(por videoconferência)

Fernando Franco Codevilla, Dr. (UFSM)
(por videoconferência)

Nara Cristina Santos, Dra. (UFSM)
(por videoconferência)

Teresinha Barachini, Dra. (UFRGS)
(por videoconferência)

Santa Maria, RS
2023

RESUMO

VIVER EM INFOESTIMULAÇÃO: POR UMA POÉTICA CONTEMPORÂNEA

AUTOR: Raul Dotto Rosa
ORIENTADORA: Darci Raquel Fonseca

Nesta pesquisa em Poéticas Visuais, propõe-se pensar a infoestimulação tecnológica na modelação do “eu”, gerando autoimagens a partir de experiências pessoais com dispositivos conectados à internet. Na elaboração dos trabalhos, pretende-se refletir sobre potenciais transformações na percepção e projeção do *self*, por meio de imagens computacionais e tridimensionais, sugeridas em estruturas ficcionais, através de procedimentos práticos e reflexão teórica, tendo como base estudos nas áreas das Ciências Cognitivas e da Filosofia. A metodologia é orientada por operações poéticas, em que buscou-se observar, selecionar, estudar, manipular, experienciar e conhecer a singularidade do objeto de pesquisa, completando-se na revisão crítica de cada trabalho, resultando na criação de fotografias, desenhos, vídeos, esculturas e instalações. Justifica-se a importância da pesquisa, em razão do crescente uso de tecnologias informacionais conectadas à internet nas atividades cotidianas. Ao final da pesquisa, com a escrita da tese, espera-se contribuir por meio da poética com o pensamento sobre as possíveis implicações da infoestimulação na construção do “eu” e sua relação com o mundo, no âmbito da Arte Contemporânea.

Palavras-chave: Arte contemporânea. Poéticas visuais. Arte e tecnologia. Infoestimulação. *Self*.

ABSTRACT

LIVE IN INFOSTIMULATION: FOR A CONTEMPORARY POETICS

AUTHOR: Raul Dotto Rosa
ADVISOR: Darci Raquel Fonseca

In this research in Visual Poetics, it is proposed to think about technological infostimulation in the modeling of the “self”, generating self-images from personal experiences with devices connected to the internet. In the elaboration of the works, it is intended to reflect on potential transformations in the perception and projection of the self, through computational and three-dimensional images, suggested in fictional structures, through practical procedures and theoretical reflection, based on studies in the areas of Cognitive Sciences and of Philosophy. The methodology is guided by poetic operations, in which we sought to observe, select, study, manipulate, experience and know the uniqueness of the research object, completing the critical review of each work, resulting in the creation of photographs, drawings, videos, sculptures and installations. The importance of the research is justified, due to the increasing use of information technologies connected to the Internet in daily activities. At the end of the research, with the writing of the thesis, it is expected to contribute through poetics with the thought about the possible implications of infostimulation in the construction of the “self” and its relationship with the world, in the context of Contemporary Art.

Keywords: Contemporary art. Visual poetics. Art and technology. Infostimulation. Self.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Série AD, 2020.....	27
Figura 2 - Experimentos de autopercepção via Google Meet, 2020.....	35
Figura 3 - Experimento de autopercepção via ZOOM, 2020.	35
Figura 4 - Experimento facial com RA via Spark Ar Studio, 2020.	41
Figura 5 - Experimentos faciais via scanner, 2020.....	44
Figura 6 - Série AD, 2020. [versão 01]	49
Figura 7 - ADphsc, 2020-2022 [versão 02].....	50
Figura 8 - ADbdy, 2020-2022 [versão imagem objeto].	51
Figura 9 - ADwvs, 2020-2022 [versão imagem objeto].....	51
Figura 10 - +dSNH001 e +dSNH002, 2020-21.....	64
Figura 11 - +dSNH003, +dSNH004, +dSNH005 e +dSNH013, 2020-21.....	65
Figura 12 - +dSNH006, +dSNH007, +dSNH008 e +dSNH009, 2020-21.....	66
Figura 13 - +dSNH010, +dSNH011, +dSNH012 e +dSNH014, 2020-2021.....	67
Figura 14 - BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020-21.	71
Figura 15 - LP, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020.....	77
Figura 16 - PC, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020.	78
Figura 17 - SMART, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020.....	79
Figura 18 - Série HND, 2020-21.....	83
Figura 19 - HND001, 2020-21.	86
Figura 20 - dEDOChe, 2021.....	87
Figura 21 - HND002, 2020-21.	89
Figura 22 - HND002, 2020-21.	97
Figura 23 - Série Life21, 2020-21.....	99
Figura 24 - R, Série Life21 [detalhes], 2020-21.....	102
Figura 25 - Série Life21 [detalhes], 2020-21.	105
Figura 26 - R, Série Life21, 2020-21.	107
Figura 27 - G, Série Life21, 2020-21.	108
Figura 28 - B, Série Life21, 2020-21.	109
Figura 29 - Modelagem de cabeça, Série Life21, 2020-21.....	110
Figura 30 - Pia Tikka, The State of Darkness, 2018. [detalhe]	120
Figura 31 - Pia Tikka, The State of Darkness, 2018. [detalhe]	121
Figura 32 - Pia Tikka, Obsession, 2005. [detalhe].....	123
Figura 33 - Pia Tikka, Obsession, 2005. [detalhe do projeto da instalação].....	123
Figura 34 - Pia Tikka, The State of Darkness, 2018. [detalhes]	128
Figura 35 - +dSNH093, 2021-2022.	130
Figura 36 - Welcome to DGTL, 2021.....	136
Figura 37 - CTS001, 2021.....	139

Figura 38 - Acervo Pinterest +F ^a C&, +Super A e +BLU, 2018-23.....	140
Figura 39 - Modelagem plana de CTS001, 2021.....	141
Figura 40 - DM, 2021.....	144
Figura 41 - +dSNH096, 2021.....	145
Figura 42 - Imagens documentais da rede, 2019-2023.	149
Figura 43 - P&S001, 2020.	151
Figura 44 - P&S002, 2020.	152
Figura 45 - Lain, 2022.....	157
Figura 46 - Yoshitoshi Abe, Serial Experiments Lain, 1998.	158
Figura 47 - A Inquietude dos Corpos, cartaz da exposição, 2021.	164
Figura 48 - A Inquietude dos Corpos, detalhe da entrada na exposição, 2021.	165
Figura 49 - A Inquietude dos Corpos, detalhe da série AD na exposição, 2021.....	166
Figura 50 - A Inquietude dos corpos, detalhe de BBs mOIEs na exposição, 2021.	166
Figura 51 - A Inquietude dos Corpos, detalhe de ADphsc na exposição, 2021.....	167
Figura 52 - A inquietude dos Corpos, detalhe de P&S001 na exposição, 2021.....	168
Figura 53 - A Inquietude dos Corpos, detalhe de P&S002 na exposição, 2021.	168
Figura 54 - MORFA, 2022.....	170
Figura 55 - MORFA, detalhe da exposição, 2022.....	173
Figura 56 - MORFA, detalhe da montagem da série +dSNH, 2022.....	173
Figura 57 - MORFA, detalhe da iluminação da exposição, 2022.....	175
Figura 58 - MORFA, detalhe da iluminação da exposição, 2022.....	175
Figura 59 - MORFA, detalhe de Morfa TV ch01, 2022.....	177
Figura 60 - MORFA, detalhe de ADvanced001, 2022.	177
Figura 61 - MORFA, detalhe de OpenWorm, 2022.....	179
Figura 62 - MORFA, detalhe de Cyber Discrisher, 2022.....	179
Figura 63 - MORFA, detalhe de Ponto Morfa01, 2022.....	180
Figura 64 - MORFA, detalhe de Ponto Morfa02, 2022.....	180
Figura 65 - Fantasmática, cartaz da individual, 2022.....	181
Figura 66 - Fantasmática, detalhe da exposição, 2022.	183
Figura 67 - Fantasmática, detalhe da exposição, 2022.	183
Figura 68 - Fantasmática, detalhe da iluminação na galeria O Arquipélago, 2022.	184
Figura 69 - Fantasmática, detalhe da iluminação nos trabalhos, 2022.....	184
Figura 70 - Fantasmática, detalhe de pRJTR, 2022.	186
Figura 71 - Fantasmática, detalhe de Morfa Tv ch03, 2022.....	186
Figura 72 - Fantasmática, frames de Morfa TV ch03, 2022.....	187
Figura 73 - MORFA, 2022	190
Figura 74 - Fantasmática, 2022	190

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
RA	Realidade Aumentada
IA	Inteligência Artificial
AD	Advanced [série de fotografias]
ADphscn	Advanced Phantom Scan [fotografias da série AD]
ADbdy	Advanced Body [fotografias da série AD]
ADwvs	Advanced Waves [fotografias da série AD]
ADfcs	Advanced Faces [fotografias da série AD]
+dSNH	Mais desenho [série numerada de desenhos]
STRUTR_SHC	Estrutura estética [acervo de imagens no Pinterest]
BBs mOIEs	Bebês moles [série de esculturas]
LP	Laptop [escultura da série BBs mOIEs]
SMART	Smartphone [escultura da série BBs mOIEs]
PC	Personal Computer [escultura da série BBs mOIEs]
R	Red [escultura da série Life 21]
G	Green [escultura da série Life 21]
B	Blue [escultura da série Life 21]
HND	Hand [série de escultura]
DGTL	Digital [escultura Welcome to DGTL]
CTS	Complexo de Tela Sensível [escultura]
+F ^a C&	Mais face [acervo de imagens no Pinterest]
+Super A	Mais super acessórios [acervo de imagens no Pinterest]
+BLU	Mais blue [acervo de imagens no Pinterest]
DM	Destination Mouse [escultura]
P&S	Privacy and Security [série de esculturas]
pRJTR	Projeto [instalação]

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice 1 - Série AD, 2020-201 [versão digital].....	199
Apêndice 2 - Série +dSNH, 2020-22.	209
Apêndice 3 - Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020-21.	227
Apêndice 4 - Série Life 21, 2020-21.	237
Apêndice 5 - Welcome to DGTL, 2021.....	253
Apêndice 6 - CTS001, 2021.	259
Apêndice 7 - Exposição A Inquietude dos Corpos, 2021.....	265
Apêndice 8 - Exposição MORFA, 2022.....	275
Apêndice 9 - Exposição Fantasmática, 2022.	283

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	23
2 EMOÇÕES EM TRANSFORMAÇÃO	27
2.1 AUTOIMAGEM INFORMACIONAL	29
2.2 <i>SELF-BELIEF</i> OU QUARENTENA	34
2.3 <i>IMAGING PHANTOM</i>	43
2.4 EMOÇÕES CONECTIVAS.....	57
2.5 COBAIAS DA REDE	71
3 A MÃO DA INFORMAÇÃO	81
3.1 VIVER EM INFOESTÍMULAÇÃO.....	82
3.2 HUMANO CONECTADO	98
3.3 INFORMAÇÃO CORPORIFICADA	119
4 PATCHWORK DE INFORMAÇÕES	129
4.1 A ESFERA INQUINETANTE	134
4.2 INQUIETUDE, MORFA E FANSTASMÁTICA.....	163
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	191

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como foco a prática artística, objetivada na percepção de imagens computacionais e sua reverberação no imaginário humano. Imagens que enredam visualidades, toques e sonoridades em processos mentais, implicados na fisicalidade biológica do corpo. Os trabalhos resultam de experiências pessoais com a internet e seus dispositivos de acesso. Tecnologias informacionais que orientam as elaborações poéticas, tomando por inquietações o processo criativo que interroga a influência das conexões digitais e seu entorno na construção do *self*, tangenciado pelo conceito de autoimagem. Imagens que apresentam projeções de um “eu” conectado à rede, como na interação com filtros modificadores da face em realidade aumentada [RA], propagando um possível espelhamento do corpo em produtos/agentes digitais.

Para tanto, proponho a criação de fotografias, desenhos, esculturas, vídeos e instalações, elaboradas em estruturas ficcionais, problematizando a construção da autoimagem no século 21. A poética sugere uma modelação da percepção do corpo no contato com informações tecnológicas, geradas no acesso à internet, também por inteligência artificial [IA] e RA. Informações que atuam em nossa mente produzindo diferentes imaginários, podendo implicar em alterações físicas, como nos procedimentos de “harmonização” do rosto influenciados pela estética dos filtros faciais, ou na exaustão diante das telas. Imagens informacionais que entoam uma substituição do toque afetivo entre peles à digitação na *touch screen*. Realidade especificamente necessária para “sobreviver” ao período de pandemia do COVID-19, em razão do impedimento de atividades sociais rotineiras, enredadas em uma corporeidade física. Na prática artística, as experiências conectivas fomentam a ativação de uma consciência crítica, propondo reflexão sobre os caminhos que tecemos para o futuro, discutindo tecnologias e a crescente infoestímulação da mente, densificadas em corpos-objetos como resposta a digitalização do mundo. Corpos poéticos que proponho à pesquisa com os quais materializo minhas inquietações.

A escrita desta tese ocorre na hipótese de que a mente humana sofre uma infoestímulação, uma modelação específica no contato com informações geradas por tecnologia contemporâneas, projetando diferentes construções do *self*, elaborando autoimagens tecno-biológicas. Com base na hipótese, procuro resposta para a seguinte questão: Como pensar uma possível modelação tecnológica do “eu” através de autoimagens poéticas criadas em experiências com as tecnologias informacionais?

No processo, penso sobre a modificação das imagens de meu rosto e corpo, propagadas e alteradas pelos dispositivos computacionais, produzidas com o auxílio de IA e RA, sincronizando atuações biológicas e técnicas. Questiono a imaginação e a corporeidade geradas no contato com a rede, criando elementos antropomórficos, corpos-objetos em que projeto autoimagens críticas, orientadas por experiências com a internet e seus dispositivos. Poética que nasce em meio a inquietações conectivas, nas quais elaboro os contornos de uma realidade informacional, refletindo sobre o impacto da tecnologia nas formulações do “eu” e do entendimento de mundo.

Nesta tese, apresento a pesquisa do doutorado em Artes Visuais, realizada entre os anos de 2020 e 2023, através de procedimentos práticos e teóricos, refletindo sobre o fazer no âmbito da Arte Contemporânea. A criação dos trabalhos ocorre por meio de etapas poéticas, endereçadas a observação de situações e de estados que tomam minha atenção no contato com a tecnologia. Inquietações que orientam o estudo de formas e visualidades na elaboração de autoimagens em diferentes materiais, selecionados e manipulados para densificar as conexões que vivencio em nosso tempo. Bem como, no conhecimento gerado na exposição da prática, em que a dinâmica dos espaços expositivos e a participação do público proporcionam novos entendimentos sobre a pesquisa, permitindo a revisão crítica do processo de criação. Etapas discutidas nos capítulos deste volume, divididos em seções que enredam questões similares, possibilitando a melhor compreensão do objeto de estudo.

Em **Emoções em Transformação**, observo as relações que estabeleço com os dispositivos de imagem, como o *smartphone* e *notebook*, realizando modificações faciais com aplicativos de RA e efeitos semelhantes a *deepfake* em aplicativos de IA. Tal processo busca criar imagens computacionais que entoem emoções humanas, através de faces artificiais baseadas em uma imagem biológica, imagem relacionada a apreensão visual de meu corpo pelo sistema computacional envolvido na poética. O capítulo marca o início da pesquisa e nele argumento sobre os experimentos elaborados durante o período de pandemia, refletindo na prática do autorretrato certo temor pela vida, em razão da pandemia de COVID-19. Pensamentos difíceis, traduzidos na modificação de meu rosto e na construção de autoimagens mutantes, apresentadas nas séries AD e +dSNH. Emoções sintetizadas no processamento da máquina, evocando a falta de corporeidade das comunicações estabelecidas na rede. Corpo faltante redescoberto nas esculturas da série BBs mOIEs, em uma espacialidade gerada por inquietações sobre a realidade tecnológica que me constitui.

O contato com a internet e os dispositivos impregna minha mente e invade o imaginário. Penso sobre os movimentos faciais e corporais realizados em frente ao *smartphone* e ao *notebook*, em resposta aos ângulos exigidos no processo de mapeamento de meu rosto nos aplicativos. Estudo essas relações conectivas e elaboro desenhos que funcionam como trabalhos e projetos para a construção de esculturas, desenvolvidas em *moulage* e modelagem plana, estofando formas na materialidade de tecidos sintéticos, criando espacialidades para possíveis corpos.

Modelagem argumentada em **A Mão da Informação**, seção que enreda a digitalização do mundo, através de uma digitação constante permeada pelo “curtir” e pela propagação de *selfies* na rede. No capítulo, discorro sobre a relação que proponho entre as imagens computacionais e os tridimensionais, pensada como estrutura ficcional que transcende a tela e adquire corpo, tempo e espaço, localizável em um meio físico e tátil, como na série HND. Esculturas de mãos estofadas em diferentes dimensões que aludem ao resumo do corpo no toque artificial estimulado pela *touch screen*. Mãos que sugerem a modelação do mundo pela informação que reverbera em nosso cotidiano, na rede e em seus dispositivos. Mãos que projetam os contornos de novos corpos, apêndices tecnológicos integrados a uma vida biológica, evocados na série Life 21. Penso sobre o processo cognitivo e a abordagem enativa da mente, a fim de aproximar as questões que invisto na prática a conceitos estudados pelas ciências cognitivas, articulados na apreciação do trabalho da artista Pia Tikka.

Conceitos que reverberam em **Patchwork de Informações**, capítulo que reúne diferente trabalhos, elaborados com base na irregularidade de informações acessadas na rede, conjugando imagens mentais, experiências físicas e projeções do “eu” na construção de esculturas e instalações. Patchwork tecido com as dissonâncias vivenciadas na esfera informacional, em estados conectivos de pertencimento ao mundo, integrando realidades *online* e *offline* em processos sensíveis, corporificando novas presenças e apresentações do “eu” na densidade técnica do século 21. Experiências que aludem a corpos em formação no complexo mente-corpo, evocando consciência crítica àquilo que realizamos com a tecnologia. Proposta oferecida ao público em 3 individuais, nas quais a pesquisa de doutorado pode ser apresentada em espaços que possibilitam sua reflexão. Prática e pensar que colaboram com a produção de conhecimento nas articulações entre Arte, Ciência e Tecnologia.

2 EMOÇÕES EM TRANSFORMAÇÃO

Neste capítulo, problematizo a transformação da face humana, a partir de fotografias digitais geradas em aplicativos de RA e IA orientados à *deepfake*, questionando, posteriormente, o espaço do corpo físico, faltante no regime das *selfies* “filtradas”. O pensamento surge na prática da série **AD – ADphscn**, **ADbdy**, **ADwvs** e **ADfcs**¹ –, desenvolvida em 2020, apresentada em sequência na figura 1. A elaboração das fotografias ocorre de maneira experiencial com aplicativos que mapeiam meu rosto e o transformam em outro. A produção das imagens passa pelo processo de escaneamento da tela que exibe o resultado dos aplicativos no *smartphone*, a fim de produzir uma nova imagem, digitalizando a face transformada mais uma vez, para exibir a especificidade emotiva de um rosto computacional baseado em minha imagem biológica. Além da série AD, apresento alguns experimentos digitais que antecedem as *selfies*, bem como desenhos elaborados durante as experiências nos aplicativos. Desenhos analógicos e digitais, em que busco refletir de maneira gráfica sobre a relação entre o rosto transformado na digitalização e a ausência do corpo na visualidade das fotografias que compõem a série. Desenhos que ocupam espaço de trabalho na poética e de projeto para uma série de esculturas, cuja materialidade do tridimensional propõe corpo àquilo que falta nas fotografias da face modificada nos aplicativos.



Figura 1 - Raul Dotto Rosa, Série AD, 2020.

Nota - Observamos na figura, as imagens em miniatura que compõem a série, ordenadas por linha, na sequência indicada no corpo do texto e legenda. Linha 1: ADphsc008, ADphscn009, ADphscn010, ADbdy003, ADbdy004. Linha 2: ADwvs005, ADwvs008, ADfcs003D, ADfcs003E.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

¹ A série AD pode ser visualizada em dimensões maiores na sequência do capítulo e nos Apêndices.

Em **Autoimagem Informacional**, seção que inicia este capítulo, apresento referenciais teóricos para localizar meu objeto de estudo, textualizando inquietações que me tomam durante as experiências digitais. Vivências em rede, conectado por dispositivos a um convívio social online, modificado por sistemas computacionais que despertam meu pensamento. Pensar provocativo, contextualizado em **Self-Belief ou Quarentena**, subcapítulo em que discorro sobre a quarentena, imposta para conter o avanço do novo coronavírus, e o tempo vivido durante o isolamento social. Relação estabelecida em exercícios de percepção, endereçados ao rosto como unidade do outro, visto somente por telas. Percebo e convivo não com a integralidade de um corpo biológico, experienciando seus gestos e criando sentidos para seus movimentos, mas com a imagem remota e digital de sua face, transmitida na rede, povoada por ruídos e falhas de conexão. Ruídos que aderem a presença do acesso em corpos distantes.

Entre as conversas, quase sempre por videochamada, apreendo cada vez mais meu rosto, estudo a autoimagem que gero no dispositivo, observando os ângulos de minha face, meu olhar e minha fala. Começo a vestir um “eu” digital. Cogito o espelhamento de minhas ações não mais no comportamento de amigos e colegas, mas na imagem que celebra um determinado “eu” e o devolve, talvez preso a um *loop* autorreferencial, que continua na tela e além dela. Penso sobre os “neurônios-espelho”, descobertos por Giacomo Rizzolatti. Neste contexto, argumento sobre as *selfies* excessivas e o uso de filtros, bem como alguns experimentos em programas de videoconferência, realizando reuniões comigo mesmo, apresentando as primeiras modificações por aplicativos de RA e IA de meu rosto. Uma espécie de escrita relato que introduz questões problematizadas na série de fotografias AD.

A construção das *selfies* que compõem as séries AD é discutida na terceira seção do capítulo, em **Imaging Phantom**. Relaciono a modificação computacional de minha face a noção de “fotografia expandida”, argumentada por Antonio Fatorelli. O subcapítulo introduz a relação entre imagem biológica e artificial, baseada em objetos “substitutos” do corpo humano. Para tanto, realizo uma aproximação ao conceito de “fantasma de imagem”, utilizado na área médica para testar em objetos artificiais as funcionalidades dos dispositivos de imagem clínica, antes do contato com organismos vivos. Neste sentido, sugiro que os experimentos com a imagem de meu rosto, como a digitalização por *scanner* da tela do *smartphone*, podem ser entendidas como operações endereçadas ao fantasma de um “eu” biológico.

Uma *selfie* fantasma que substitui meu corpo e pela qual posso experimentar as modificações faciais em uma relação inquietante, que provoca a escrita do quarto subcapítulo. **Emoções Conectivas** apresenta um conjunto de perguntas e respostas, pelas quais argumento sobre a emoção gerada pelas imagens computacionais nas fotografias da série AD. Para isso, articulo em tom filosófico o conceito de “emoção”, sustentado por Georges Didi-Huberman. Um exercício para tentar compreender e sugerir a emotividade das imagens por RA e IA. Esta problematização é elemento-chave no grupo de trabalhos **+dSNH**, decorrente dos experimentos em aplicativos modificadores da face. Um conjunto de 16 desenhos elaborados manualmente e transformados na edição digital. A série resulta daquilo que vestido de ação se mostra na emoção do rosto humano e, talvez, na face computacional das imagens, reflexão traduzida, neste caso, na materialidade de um traçado gráfico e numérico.

A série +dSNH também orienta a produção de 3 tridimensionais, elaborados com materiais têxteis e objetos produzidos comercialmente. Esculturas estofadas que objetivam a construção do corpo ausente nas *selfies*. O título deste grupo de trabalhos nomeia a quinta e última seção do capítulo, **BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e**. A tridimensionalidade da série endossa a presença do digital na confrontação do corpo biológico além das telas, quando na presença do público, e sugere o encontro entre a fisicalidade das esculturas e a digitalização do “eu”. Desdobramento das fotografias modificadas e dos desenhos pretendidos como reflexão poética sobre a descoberta e a construção de uma autoimagem indissociável da realidade dos dispositivos técnicos.

2.1 AUTOIMAGEM INFORMACIONAL

Autoimagem; projeções múltiplas do “eu” em uma tentativa de compreender tanto o corpo como o mundo onde crio espaço. Espacialidade biológica e técnica. A contemporaneidade apresenta inovações tecnológicas que nos conectam cada vez mais. Sistemas computacionais conectivos que medeiam as relações entre humanos e/ou agentes artificiais. Giselle Beiguelman, artista e pesquisadora brasileira, argumenta sobre o pós-virtual, realidade em que “as redes se tornaram tão presentes” que é impossível negar a penetração da computação e dos ambientes virtuais em espaços físicos. Um mundo ocupado por realidades “cíbridas”.²

² BEIGUELMAN, Giselle. Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza. IN: PESSOA, Fernando (Org.). Cyber-Arte-Cultura: A Trama Das Redes. Rio de Janeiro: Museu Vale, 2013, p. 147-48.

Podemos pensar na incorporação dos processos de automação por sistemas inteligentes no cotidiano, como o reconhecimento facial do *smartphone* que autoriza o desbloqueio da tela pelo usuário sem o uso das mãos. O mundo que nos cerca é conectado e transforma os modos tradicionais de nos relacionarmos com os objetos, também com a sociedade e com nós mesmos. Penso em minha imagem, no “eu” que incorpora tais desenvolvimentos técnicos e produz pensamento. Penso no mundo que conheço, na ficção, talvez, que crio a partir das percepções cotidianas, elaboradas com base na informação apreendida em meu corpo. Vejo um mundo e sinto sua fisicalidade em minha pele. Digitação constante para me comunicar, digitalização de meu rosto para ser visto, lembrado, conectividade que influencia a construção do “eu”.

Os dispositivos com sistemas interativos e inteligentes alteram nossos hábitos e sugerem novos modelos comportamentais, em resposta a um cotidiano que tem suas experiências na conectividade. O conceito de telefonia móvel, por exemplo, difundido nos anos de 1990, surgiu na metade do século 20. Em 1992, o primeiro aparelho com múltiplas funções teve sua estreia no mercado. Hoje, o *smartphone* oferece a sonhada computação de liberdade, permitindo que operações complexas sejam realizadas em qualquer lugar. Atualmente podemos controlar nossas casas à distância, efetuar transferências bancárias e “dar *match*” com alguma “alma gêmea” em aplicativos de relacionamento. “Almas” atraídas por uma *selfie*, sintetizada do rosto de alguém que gera excitação. Talvez, em uma estimulação passageira, porque logo existem outras faces, modificadas em maior ou menor nível, reivindicando atenção. Como localizo minha imagem em meio a sintetização do rosto pelo número? Imagem da face que diria: este sou eu! Mas, em meio a tantas possibilidades, qual “eu”?

Em 2019, os filtros estéticos que objetivam mudanças faciais em RA, simulando cirurgias plásticas, foram suspensos da rede social *Instagram*. A plataforma *Spark AR*, responsável por essa funcionalidade, pertencente ao grupo META, alegou potenciais riscos a autoestima dos usuários. Autoimagem potencialmente perigosa. Portanto, me parece necessário pensar como a tecnologia apresenta facilidades e ao mesmo tempo lança desafios a vida. Neste contexto, entendo que a tecnologia e os estímulos informacionais que nos cercam podem moldar nossas relações, transformar nossos hábitos e como nós percebemos. Luciano Floridi, filósofo italiano pioneiro nos estudos da informação e da ética da informação, argumenta que o espaço informacional do século 21 dilui as fronteiras entre online e offline. Floridi defende o conceito de “*Infosphere*”, refletindo sobre os modos de vida informacional e conectado.

Infosfera é um neologismo cunhado nos anos setenta. Tem como base o termo "biosfera", que se refere a região limite de nosso planeta capaz de sustentar a vida. É também um conceito que está evoluindo rapidamente. No mínimo, a infosfera denota todo o ambiente informacional constituído por todas as entidades informacionais, suas propriedades, interações, processos e relações mútuas. É um ambiente comparável ao ciberespaço, mas diferente do ciberespaço, que é apenas uma de suas sub-regiões, já que a infosfera também inclui espaços de informação offline e analógicos. E, principalmente, o conceito de infosfera também pode ser usado como sinônimo de realidade, uma vez que interpretamos tais informações. Nesse caso, a sugestão é que o que é real é informativo e o que é informativo é real. É nessa equivalência que reside a fonte de algumas das mais profundas transformações e problemas desafiadores que experimentaremos em breve, no que diz respeito à tecnologia. (Tradução nossa) ³

Na “*Infosphere*” atual, de acordo com Floridi, a experiência que partilhamos é a de uma realidade “hiperconectada”, na qual “não é sensato perguntar se alguém pode estar online ou offline”⁴. Para o filósofo, este modo simultâneo de pertencimento e atuação em ambientes virtuais e espaços físicos pode ser entendido como “*Onlife*”, neologismo que define uma vida conectada, na qual nossos pensamentos e ações coexistem, concomitantemente dentro e fora das redes. Pensar a “*Infosphere*”, como realidade compartilhada do mundo informacional, desperta meu interesse sobre os sistemas de acoplagem tecno-biológicas e seus efeitos na geração de autoimagens.

A realidade híbrida do “*Onlife*” sugere a modelação de novos humanos, que ao se conectarem extrapolam os limites dos espaços físicos e ampliam as relações de proximidade, no tempo de processos computacionais instantâneos, interpretando e recriando realidades, através de acoplagens diversas. Pierre Lévy, filósofo tunisiano, argumenta que as tecnologias da informação e comunicação [TICs], proporcionam novos modos de vida e nos distanciam das certezas lineares dos acontecimentos, pertencentes a história de um passado humano em desconexão, de uma vida *offline*.

Cada novo agenciamento, cada "máquina" tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse.⁵

³ FLORIDI, Luciano. *The Fourth Revolution: how the infosphere is reshaping human reality*. Oxford: OUP Oxford, 2016, p. 40-41.

⁴ *Ibidem*, p. 43.

⁵ LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1999, p. 22-23.

Os sistemas inteligentes possibilitam que atuações *online* sejam assimiladas com maior facilidade na corporeidade física, reduzindo a presença dura do contato com “máquinas informacionais”. As interfaces sensíveis ao toque e de navegação intuitiva, tornam quase indissociáveis os processos biológicos dos computacionais, sugerindo uma singularização humana, o *touch screen* permite que a informação em tela seja tocada sutilmente, deslizada, diferente do clique duro executado em um teclado ou *mouse* convencionais. Segundo Beiguelman, a singularidade já existe, embora em nível básico, hoje conseguimos ampliar as capacidades biológicas de nossos corpos com auxílio de extensões tecnológicas, gerando uma dependência dos dispositivos, fato que transforma a própria experiência de vida. O agenciamento do mundo por meio da tecnologia sugere uma nova realidade biológica, pois diferentes situações – híbridas – e novos estados de vida – “*Onlife*” – estarão cada vez mais articulados na multiplicidade de uma contemporaneidade conectada.

A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem fio com possibilidade de conexão à Internet aponta para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas online e offline. Para além do fetichismo da robotização humana, é fato que em um mundo globalizado e mediado pelas telecomunicações, o corpo conectado às redes torna-se a interface entre o real e o virtual sem que, por isso, denote que nos tornaremos equipamentos de carne obsoletos. [...] Trata-se agora de refletir sobre a recepção em ambientes de constante fluxo, em condições entrópicas, onde o leitor está sempre envolvido em mais de uma atividade (dirigindo, olhando um painel eletrônico e falando ao telefone, por exemplo), interagindo com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não-correlatas.⁶

Franco Berardi, filósofo italiano, sugere que a infosfera produz um estresse mutagênico, capaz de remodelar nossos corpos, a sensibilidade humana e alterar a percepção do outro, em razão da hiperestimulação informacional. Berardi apresenta alguns transtornos psicofisiológicos como resultado do processo desta transformação, apontando certa incompatibilidade entre os agentes da infosfera como vetor de novas patologias. Incompatibilidade na geração e processamento da informação entre os corpos biológicos e os sistemas computacionais. Nesse caso, a infoesfera pode ser pensada em dois grandes grupos: os transmissores, responsáveis pela geração e propagação dos infoestímulos; e os receptores, que tentam assimilar a informação.

⁶ BEIGUELMAN, Giselle. Admirável mundo híbrido. S/d. 2004, p. 01.

O Universo dos receptores, que são seres humanos feitos de carne com órgãos frágeis e sensíveis, não é formatado de acordo com os padrões dos transmissores digitais. O sistema neural, entretanto, é altamente plástico e pode sofrer mutação de acordo com o ritmo da Info-esfera. Contudo, o formato do próprio transmissor não corresponde ao formato do receptor. Diante disso, o que acontece? A interface do universo eletrônico da transmissão com o mundo orgânico da recepção está produzindo efeitos patológicos: pânico, superexcitação, motilidade hiperativada, transtornos do déficit de atenção, dislexia, sobrecarga de informações e saturação do circuito neural.⁷ (Tradução nossa)

Acompanhando este desenvolvimento, busco refletir de maneira crítica sobre os desafios de nosso tempo, incorporando processos emergentes e operando na confluência de materiais e técnicas na elaboração de trabalhos, a fim de questionar a densidade que a informação tem em nossos corpos, projetando autoimagens como corpos-objetos, por meio de experiência particulares em realidades informacionais. Hal Foster, historiador da Arte norte americano, argumenta que a tecnologia é parte significativa das elaborações artística de nosso século, uma vez que estamos vivendo em um mundo repleto de imagens, produzidas em sua maioria dentro de um *loop* computacional. Por exemplo, enquanto nos divertimos com as modificações do rosto em aplicativos legalmente distribuídos na internet, as imagens geradas de nossa face servem de base para o aprendizado de máquina, funcionando como objeto de estudo para que o sistema possa identificar com maior facilidade as especificidades humanas. Foster argumenta que as imagens e os modos de criar imagens na contemporaneidade não são objetivos, escondem mais do que revelam.

Como responder a uma cultura, cuja maioria das imagens são produzidas por máquinas e para máquinas, em um *loop* que deixa de fora os humanos? O que um artista visual deve fazer em particular? Essa virada tecnológica dificulta nosso entendimento da mimese: em que as imagens representam o mundo e que devem ser vistas por nós, tendo algum significado. Pense nos programas de reconhecimento facial [como exemplo]. A crítica padrão de que a sociedade contemporânea é inundada por espetáculos e imagens dirigidas a nós, talvez tenha que ser revisada.⁸ (Tradução nossa)

Não pretendo argumentar sobre a dimensão político-econômica das imagens e das plataformas que facilitam suas criações e propagações, visíveis e invisíveis aos nossos olhos. A questão de imagens não objetivas diz respeito, nesta tese, aquilo que influencia a geração do “eu” na justaposição dos processos biológicos e técnicos.

⁷ BERARDI, Franco. *And - Phenomenology of the end: Cognition and sensibility in the transition from conjunctive to connective mode of social communication*. Finland: Aalto University, 2014, p. 35.

⁸ FOSTER, Hal. *What comes after farce? Art and criticism at a time of debacle*. Ed. Kindle. New York: Verso, 2020, p. 1749.

Tendo a consciência de que as imagens computacionais escondem mais do que revelam, busco responder poeticamente aos problemas que a conectividade lança em meu cotidiano, construindo na prática, por meio de experiências na internet ou com sistemas inteligentes, ficções do “eu” biológico e digital. Autoimagens densificadas em fotografias, desenhos, esculturas, instalações, vídeos e sons.

Na sequência do capítulo, apresento os primeiros experimentos que realizei no contato com os dispositivos em atuações conectivas, buscando entender o impacto da tecnologia na geração de autoimagens. Saliento a importância dos trabalhos como elaborações poéticas que entrelaçam, na prática, diferentes materialidade e técnicas em um contexto crítico, revisadas constantemente, a fim de gerar novos trabalhos e possibilitar a continuidade de pensamentos no percurso da pesquisa. Destaco que as propostas compreendem experiências híbridas vivenciadas através de uma realidade conectiva e de um estado “*Onlife*”, no qual percebo meu corpo e proponho minhas ações, orientadas pela multiplicidade do mundo que compartilhamos na infosfera.

2.2 SELF-BELIEF OU QUARENTENA

Quem sou eu? É a primeira pergunta que faço ao me ver na tela, ao notar que minha imagem ganha outro sentido, ao entender que a taticidade do *notebook* e o toque sensível do *smartphone* agora têm outra emoção. Nesta escrita discorro sobre um exercício de autopercepção desenvolvido no período da quarentena. Ação que dá início a pesquisa em andamento na tese. Durante o isolamento social comecei a observar minha aparência nas videochamadas, a fazer *selfies* excessivas e aumentar o uso de filtros faciais em fotos e vídeos, buscando modificar meu rosto, talvez para fugir de minha própria e única companhia, criando um outro “eu”. Apresento neste subcapítulo alguns experimentos realizados no Google Meet e ZOOM⁹ (figuras 2 e 3), quando organizo reuniões comigo mesmo. Tais experimentos introduzem o problema da pesquisa e levantam questões sobre o espelhamento do mundo em um “eu” digital.

¹⁰Penso nas imagens de meu rosto recorrentes nas telas e reflito sobre a *persona* sugerida nas imagens artificiais semelhantes ao humano, geradas por RA e IA.

⁹ Google Meet e Zoom são serviços de comunicação instantânea via internet, distribuídos pela Google Corp desde 2017, e Zoom Video Communications em 2012, respectivamente.



Figura 2 - Raul Dotto Rosa, experimentos de autopercepção via Google Meet, 2020.

Nota - Observamos na figura, algumas imagens da captura de tela apreendida durante uma reunião via Google Meet, cujo único convidado era eu. Notamos a intensidade luminosa da tela do notebook refletida no rosto e a elaboração de ângulos específicos para posicionar a face na faixa de luz.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

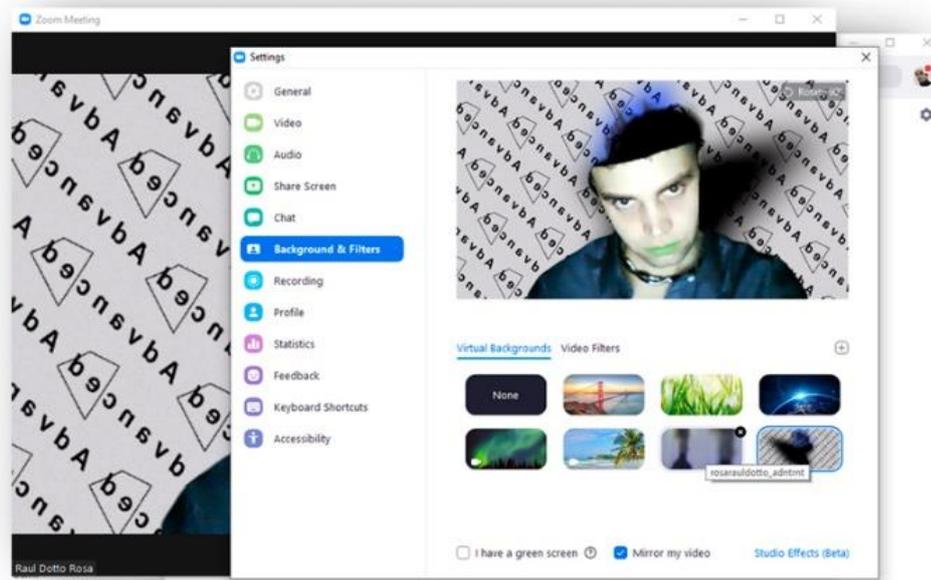


Figura 3 - Raul Dotto Rosa, experimento de autopercepção via ZOOM, 2020.

Nota - Observamos na figura, a captura da tela de uma reunião via ZOOM, na qual o único convidado era eu. Notamos alguns filtros faciais aplicados ao rosto, modificando de maneira sutil as sobrancelhas, a cor dos lábios e a tonalidade da pele. Notamos o grafismo do plano de fundo aplicado, indicando uma necessidade de espacialização do “eu” digital criado no ambiente virtual da telessala.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.

Em 2020, os serviços de comunicação *online* por vídeo como Google Meet e Zoom tiveram grande ascensão. A pandemia de COVID-19 impôs o isolamento social. As relações de amizade e/ou familiares precisaram migrar da fisicalidade afetiva para encontros multimídia em espaços virtuais. Nesses ambientes, organizados por salas específicas com a geração de um URL e chave de acesso, no caso do Google Meet, pretendeu-se manter certa “normalidade” do mundo, agora mediado em grande parte por dispositivos computacionais e transmissões via internet.

Reuniões com grupos de pesquisa e aulas a distância foram implementadas, após um curto período de adaptação à tecnologia e aos modos de comunicação e didática em rede. Chamadas com amigos se tornaram habituais aos finais de semana, quando tentava suprir a proximidade dos encontros físicos e garantir certa leveza ao ciclo semanal das atividades informacionais que se repetiam. Modelava-se um novo cotidiano, sem o corpo e a espacialidade que a presença do outro cria. Vivenciava um mundo recortado por telas, grandes ou pequenas, dependendo dos dispositivos, com imagens fluidas ou travadas, truncadas e sobrepostas, visualidades que obedeciam a uma estética conjugada por erros técnicos de processamento e transmissão.

Entre o final do ano de 2020 e o início de 2021 muita coisa mudou. Os serviços oferecidos pela Google e Zoom, operacionalizados em meus experimentos, tiveram melhorias que estabilizaram as transmissões. Além disso, novos recursos de imagem foram adicionados as videochamadas, como filtros e a possibilidade de interações instantâneas compartilhadas na tela. Agora, quem participa desses encontros pode exibir no plano de fundo diferentes paisagens, como praias ou cenários cósmicos. A estratégia trouxe um pouco mais de entretenimento à comunicação, sugerindo certa amenização do cotidiano pandêmico durante as horas conectadas.

Uma nova estética surge, alterando o entusiasmo dos grupos que conversam mediados por dispositivos. A imagem das chamadas, agora sob ações lúdicas, provoca outra emoção e desvia nossa atenção do outro. Entram em jogo novos elementos, visuais e interativos, competindo com quem fala. O interesse na expressão daquelas ou daqueles presentes na tela se dilui. Os filtros e as ambientações artificiais roubam a cena. Hoje, nas chamadas dos finais de semana que realizo, passamos em média 30 minutos experimentando as modificações proporcionadas pelos novos recursos, cada um observando quase exclusivamente apenas seu próprio rosto.

A complexidade do mundo conectivo se propaga em um ritmo acelerado. Os dispositivos computacionais e as redes que os interligam evoluem constantemente,

por isso nossa relação com a tecnologia sempre está em transição, de um hardware e software a outros tantos. Precisamos nos manter na regularidade de atualizações, que aderem a psicofisiologia de nossos corpos, em um regime diário de adequações mentais e físicas à processos conectivos inerentes a infosfera. De acordo com Berardi, esta aceleração produz, dentre outras coisas, uma inflação informacional, cujos bens contrastam cognição e velocidade, gerando um acréscimo no volume dos signos e a diminuição dos significados com escassez das relações afetivas com o mundo.

O fim da modernidade começa com o desmoronamento do futuro, com os Sex Pistols gritando *no future*. Mas, até onde sabemos, a história pós-moderna tem sido a história de uma máquina tecnolinguística que penetra em cada aspecto da vida diária, em cada espaço do cérebro social. A máquina tecnolinguística oferece linguagem às pessoas, mas também toma da nova geração os lugares que até então eram ocupados por seres humanos [...]. Essa geração está aqui. A primeira geração que aprendeu mais palavras com uma máquina do que com suas mães tem problemas com a relação entre palavras e corpo, entre palavras e afetos.¹¹

Se a infoestímulação é sinônimo de uma realidade compartilhada, e o capital semiótico nos desperta para um mundo dos afetos danificados, em razão da ausência dos corpos na criação dos sentidos, penso naquelas e naqueles nascidos no final da era da TV e da introdução da *Web*. Como será sua percepção de mundo? Segundo Berardi, as mudanças ocorridas no final do século 20, que orientavam a geração de bens, sobretudo a guinada do capital físico à infoestímulação econômica, afetam, dentre outras coisas, o bem-estar humano, desafiando a experiência cognitiva de um mundo que se reelabora em alta velocidade. Seria nossa realidade uma distopia?

A máquina está no centro do imaginário futurista [séc. XX]. Trata-se da Máquina Externa, a máquina pesada, ferruginosa e volumosa, que não deve ser confundida com a máquina internalizada e reprogramável da época bioinformática, a nossa época [...]. Vivemos hoje, no século XXI, rodeados e penetrados por máquinas internas, máquinas info-biotécnicas, cujo funcionamento e cujos efeitos sobre a evolução cultural da espécie humana não somos ainda capazes de avaliar plenamente.¹²

As empresas detentoras dos sistemas de comunicação *online*, como Google e Zoom, não realizam melhorias visando apenas aprimorar a experiência do usuário. Elas vendem produtos informacionais. Bens valiosos na esfera das conexões. Durante a pandemia isso ficou evidente, quando cursos sobre os mais variados temas se

¹¹ BERARDI, Franco. *Asfixia: Capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem*. Ed. Kindle. São Paulo: Ubu Editora, 2020, p. 978-79.

¹² BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019, p. 15.

tornam frequentes, quase sempre vinculados a essas duas plataformas. Ao oferecer esses serviços, as empresas têm acesso as informações pessoais de quem participa dos encontros. Bancos de dados valiosos endereçados ao comércio da informação. Não pretendo discorrer sobre o capital semiótico. Mas, a consciência de sua existência é fundamental no século 21, especialmente para refletir sobre os meios nos quais produzimos imagens. Os filtros que simulam procedimentos estéticos, mencionados na introdução, remodelam nossa face biológica apenas por diversão, ou virtualmente estimulam o mercado das harmonizações faciais, equivocadamente apreciadas hoje?

Neste sentido, tentando responder à questão sobre a percepção do mundo no final do século 20, entendo que a opressão técnica pode decorrer da densificação dos meios de comunicação e da popularização de novos sistemas informacionais. Sem dúvida a portabilidade dos computadores e o surgimento da *Web* moldaram as gerações nascidas no final do século passado. Podemos notar isso na ficção, em que filmes e séries produzidos sobre o tema da tecnologia são numerosos.

The Matrix, lançado em 1999 com direção das irmãs Lana e Lilly Wachowski, é um bom exemplo. Sucesso na primeira década desse milênio, o filme apresenta o personagem Thomas A. Anderson, sob o codinome de Neo, que desperta em uma realidade distópica, onde a tecnologia e os sistemas de IA projetam ilusões na mente de humanos biológicos. Enquanto dormem e sonham, o cérebro artificial da Matrix drena a energia de seus corpos para se manter vivo. Reflexões sobre o filme circulam na internet, questionando nosso presente e a relação com a tecnologia, referência de uma geração que prega o “despertar da *matrix*”.

Ghost in the Shell é outra produção que aborda o tema. O longa, uma animação japonesa dirigida por Mamoru Oshii e lançado em 1995, conta a história de Motoko Kusanagi no ano de 2029. Motoko tem seu corpo biológico modificado de maneira extrema pela tecnologia. A personagem ciborguizada, então, reflete sobre o que resta de sua humanidade, sendo ela um organismo tecnobiológico, sua autopercepção é a de um fantasma preso em uma concha técnica. O filme é uma adaptação do mangá de 1989 *The Ghost in the Shell*, escrito por Masamune Shirow. Destaco que *The Matrix* e *Ghost in The Shell* enredam meu pensamento sobre as modelações técnicas de nossos corpos e sobre o futuro de nossas relações afetivas na infoesfera.

Hoje, até certo ponto, experimentamos a realidade ficcional dessas produções. A acoplagem de dispositivos inteligentes a corpos biológicos é fato e cresce todos os dias. Dispositivos disfarçados de vestuário que monitoram nosso ritmo cardíaco e o

fluxo da respiração, dentre outros, realizando diagnósticos instantaneamente. Porém, ainda não estamos totalmente em uma “*matrix*”. Enquanto isso, estudos na área avançam e testes em cobaias biológicas são realizados, buscando solucionar a equação entre biológico e tecnológico. Paula Sibilia, pesquisadora argentina dedicada aos estudos da contemporaneidade, argumenta que o corpo biológico precisa de adaptações para atender as exigências do ciberespaço, o espaço das relações entre máquinas informacionais e onde desenvolvemos nossas experiências com elas.

No mundo volátil do software, da inteligência artificial e das comunicações via Internet, a carne parece incomodar. A materialidade do corpo é um entrave a ser superado para se poder mergulhar no ciberespaço e vivenciar o catálogo completo de suas potencialidades. Teimosamente orgânico, porém, o corpo humano resiste à digitalização, nega-se a se submeter por completo às modelagens das tecnologias da virtualidade.¹³

Podemos ainda não estar “digitalizados” em uma corporeidade tecno-orgânica, porém, nossa imagem biológica, apreendida nos dispositivos de imagem, já performa nas redes de comunicação e se propaga na elasticidade do ciberespaço. Retomando a prática dos experimentos via Google Meet e ZOOM, penso na visualidade do meu rosto durante as videochamadas. A implementação dos filtros e recursos em RA nos encontros virtuais mudou sua dinâmica. A centralidade das reuniões passou a ser uma face modificada. Olhos, boca e orelhas agora são de alienígenas estereotipados, por exemplo. O mundo compartilhado que nos cerca diminui sua significação, sendo substituído pela diversão gerada por uma *persona* criada na sala. Uma personagem artificial que entretém com a “imitação” de um rosto humano. Tal reflexão me faz pensar naquilo que tomamos como espelho de nós mesmos, e de que maneira essa projeção em uma face sintetizada poderia modificar a autopercepção do sujeito.

Giacomo Rizzolatti, neurofisiologista italiano, descobriu em 1994, ao observar a atividade cerebral de macacos, um grupo de neurônios pré-motores que reagem aos movimentos visualizados pelo animal. Após estudos e replicações do experimento em humanos, percebeu a existência de uma conexão entre as ações observadas e as executadas. Um processo de imitação que objetivava o espelhamento daquilo que era visualizado pelo organismo, ocorrendo com maior ênfase em sujeitos da mesma espécie. O sistema de neurônios-espelho, proposto por Rizzolatti, busca fundamentar

¹³ SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002, p. 84.

muitos aspectos da cognição social, como a empatia, orientando também noções relativas à evolução cultural, já que ocorrem imitação e propagação de linguagens.

Não precisamos reproduzir em detalhes o comportamento dos outros para compreender seu significado emotivo, assim como a compreensão da ação não exige que as ações sejam replicadas. Mesmo que envolvam circuitos corticais diferentes, nossas percepções dos atos motores e reações emotivas dos outros parecem estar unidas por um mecanismo de espelho que permite ao nosso cérebro compreender imediatamente aquilo que estamos vendo, sentindo ou imaginando que os outros estejam fazendo, pois ativa as mesmas estruturas neurais (motoras ou visceromotoras, respectivamente) que são responsáveis por nossas próprias ações e emoções.¹⁴ [Tradução nossa]

O conceito de imitação, ainda de acordo com Rizzolatti, pode ser entendido na capacidade de um organismo reproduzir ações, tanto executadas como observadas por ele mesmo. Neste sentido, penso nas imagens do “eu” digital, cuja centralidade na tela interessa apenas a mim, pois os outros têm seus próprios “eu” destacados em seus dispositivos. Qual imitação ocorrerá nessa relação em que o protagonista é o próprio sujeito espelhado? É uma pergunta sem resposta, delimitada por dúvidas e pensada na prática das séries apresentadas neste capítulo, bem como nos trabalhos subsequentes, revisados e reelaborados sob diferentes visualidades. Talvez nesse ato exista algo de espelho. Um potencial elástico da imitação do “eu” na forma de objetos e imagens computacionais. Entendo que essa relação é válida e vai além do conceito neurocientífico, pois se dá no fazer e na ação reflexiva que visa elaborar cada trabalho, articulado entre os detalhes e o modo de expor.

Pensar os neurônios-espelho e sua função na cognição social é importante para localizar a questão de pesquisa na escrita da tese. A modelação tecnológica do sujeito por imagens computacionais poderia, então, ser entendida nas implicações do espelhamento da mente humana em uma *persona* digital. Saliento que o conceito não é operacionalizado de maneira objetiva na realização dos trabalhos, mas permeia o desenvolvimento prático-teórico-prático do fazer. A pensatividade desse processo me permite formalizar, através de imagens e objetos tridimensionais, aquilo que reflito e busco concretizar na visualidade da pesquisa poética. Talvez, a elaboração de uma *skin* múltipla na forma de filtros norteie a corporeidade do “eu” digital.

As *skins* são comuns no mundo *gamer*, compradas ou conquistadas ao final de batalhas, por exemplo. A *skin* do filtro da videochamada propõe uma exaustão do eu

¹⁴ RIZZOLATTI, Giacomo. *Mirrors in the brain: how our minds share actions, emotions, and experience*. New York: Oxford University Press, 2006, p. 190.

físico, uma adesão a *persona* do jogo comunicacional e pela qual desenvolvo afetividades. Existem filtros faciais que usamos de maneira recorrente, já que nos apaixonamos por eles. As transmissões ao vivo no Instagram sugerem isso. A presença do “eu” digital, como elemento-chave desse capítulo, aponta para o conceito de identificação. As ações simuladas do “eu” na tela, modificadas pela tecnologia de RA, sugerem um processo de “auto-crença”, baseado na visualidade exibida na interface do dispositivo. A *persona* é vestida de “verdade”, já que simultaneamente minhas expressões são replicadas e articuladas na imagem computacional (figura 4). Meus movimentos faciais são “imitados” e sincronizados com minha fala. Creio que sou eu, a partir de um rosto sintetizado na virtualidade de uma *skin* computacional.

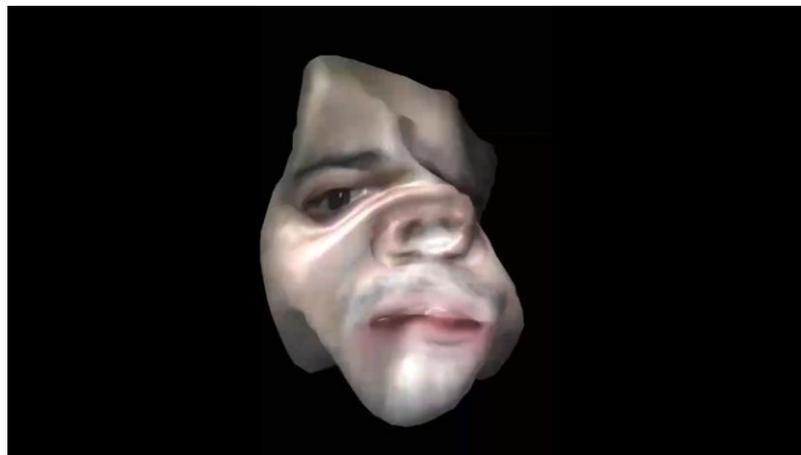


Figura 4 - Raul Dotto Rosa, experimento facial com realidade aumentada via Spark Ar Studio, 2020.

Nota - Observamos na figura a maleabilidade da face transformada com a aplicação de filtros em realidade aumentada. A visualidade do rosto sugere a ausência de matéria, ou o esvaziado da cabeça que compõe o corpo perdido na digitalização de sua realidade biológica, mesmo assim consigo criar uma identificação com a imagem sintetizada.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

Segundo Stuart Hall, teórico da cultura e sociólogo jamaicano, o conceito de identidade no mundo pós-moderno apresenta um descentramento do “eu”. Podemos entender tal relação na contemporaneidade de nosso tempo. O núcleo duro postulado durante o Iluminismo, como verdade inabalável do indivíduo, é fragilizado pelo espaço social moderno. O sujeito sociólogo da modernidade tem sua identidade formada nas relações afetivas que desenvolve com outros sujeitos. O núcleo de sua identidade ainda existe, porém é relacional, modelado na interação com culturas e identidades. O sujeito pós-moderno, ao contrário, é destituído desse núcleo e não tem identidade

“fixa, essencial ou permanente”. As identidades são formadas e transformadas em resposta ao modo como somos representados nos sistemas culturais que nos cercam.

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunha as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidades” objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático.¹⁵

Pensar a identidade me parece necessário, porque o mundo compartilhado apresenta, de maneira crescente, diferentes representações e projeções do que poderíamos ser. Os meios computacionais, por exemplo, oferecem nas redes sociais *skins* com possibilidades infinitas para humanos customizados. A cultura local também nos fornece elementos para uma modelação identitária, associada ao entorno tecnológico, na dependência dos dispositivos e da velocidade de conexão. Quanto mais rápido o processamento da imagem por RA, no caso dos filtros faciais do Instagram, maior é a geração e propagação do conteúdo na internet. Existem, inclusive, alguns filtros que só rodam em *smartphones* com *softwares* específicos. Aquelas ou aqueles que não os possuem estão fora da “tendência”. Se o núcleo duro de uma identidade agora não existe, minha atração pela *persona* da tela pode significar que estou em processo de identificação com ela? E o rosto modificado da imagem computacional, se baseado em um eu biológico adere a identidade do sujeito, que é fluida e conseqüentemente se liga a experiencia de outras tantas *skins*?

Nesses casos, quem seria o “eu” digital que atrai minha atenção e com o qual me identifico? Sibilia argumenta que na velocidade do mundo informacional e na era da *Web 2.0*, uma segunda geração de serviços e recursos oferecidos na internet que permitem maior interação entre usuários e comunidades digitais, o “eu” privado migra para o “eu” público, revelando certas intimidades do usuário e modelando aspectos da sua imagem identitária. Para a pesquisadora, os padrões midiáticos podem criar e recriar o sujeito. Entendo que o “eu” digital seria a *skin* múltipla de minha imagem biológica. O “eu” que se desgarrar do corpo orgânico, mas que mantém contato, porque sua biologia está em identificação com a *persona* computacional.

¹⁵ HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2006, p. 12.

Qual é a principal obra que produzem os autores-narradores dos novos gêneros confessionais da internet? Tal obra é um personagem chamado *eu*, pois o que se cria e recria incessantemente nesses espaços interativos é a própria *personalidade*. Esta seria, pelo menos, uma das metas prioritárias de grande parte dessas imagens auto-referentes e desses textos intimistas que atordoam as telas dos computadores interconectados: permitir que seus autores se tornem celebridades, ou personagens decalcados nos padrões midiáticos. [...] Por isso, as novas formas de expressão e comunicação que conformam a Web 2.0 são, também, ferramentas para a criação de si. Esses instrumentos de auto-estilização agora se encontram à disposição de qualquer um.¹⁶

Na hiperestimulação da infosfera e rumo a *Web 3.0*, ou *Web* semântica em que os sistemas de IA, como o *machine learning*, otimizam a experiência do usuário na criação de conteúdo e na interpretação das informações, a aderência de um “eu” digital na vida social e privada do sujeito é inevitável. Existem assistentes virtuais cada vez mais humanizados. Humanos artificiais que realizam o atendimento no comércio eletrônico, ou respondem nossas dúvidas sobre os mais variados temas apenas com um *OK Google*, no caso de dispositivos com sistema operacional Android.

Durante meus experimentos em chamadas via Google Meet e ZOOM, percebi a urgência do tema que busco discorrer na escrita da tese. Notei também a fragilidade do eu, dividido e relacionado entre o digital e o biológico. Nas reuniões em grupo pude perceber uma mudança da atenção do mundo compartilhado para o rosto modificado. E quando realizei comigo mesmo algumas videochamadas, estranhamente não me senti só. A imagem na tela do “eu” digital encarna na *skin* computacional a presença do outro. Um fantasma técnico que agora é parte de minha identidade.

2.3 IMAGING PHANTOM

Na escrita deste subcapítulo abordo aspectos práticos do processo que envolve as imagens da série AD, dívidas em 4 grupos - ADphscn, ADbdy, ADwvs e ADfcs -, relacionando a modificação digital de minha face à geração de imagens e sua percepção. O título desta seção se refere ao conceito de “fantasma de imagem”, adotado na área médica para testar a produção de imagens em dispositivos de exame clínico, utilizando um protótipo não humano, geralmente um objeto plástico nas proporções de um órgão do corpo, a fim de regular determinado equipamento técnico. A partir desse conceito e flexionando seu uso, as *selfies* geradas por RA e IA podem

¹⁶ SIBILIA, Paula. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008, p. 233.

ser pensadas como fantasmas. Imagens objetos virtuais substitutas do corpo biológico, que de maneira ficcional me permitem experimentar as modificações faciais (figura 5). Fantasmas gerados por imagens computacionais, cuja elasticidade de sua gênese permite infinitas alterações. Ainda, nesta divisão do capítulo, discorro sobre a “convergência dos meios”, defendida por Arlindo Machado, e a “fotografia expandida”, argumentado por Antonio Fatorelli, ambas articuladas no fazer das séries, também conceitualizo a noção de imagem.

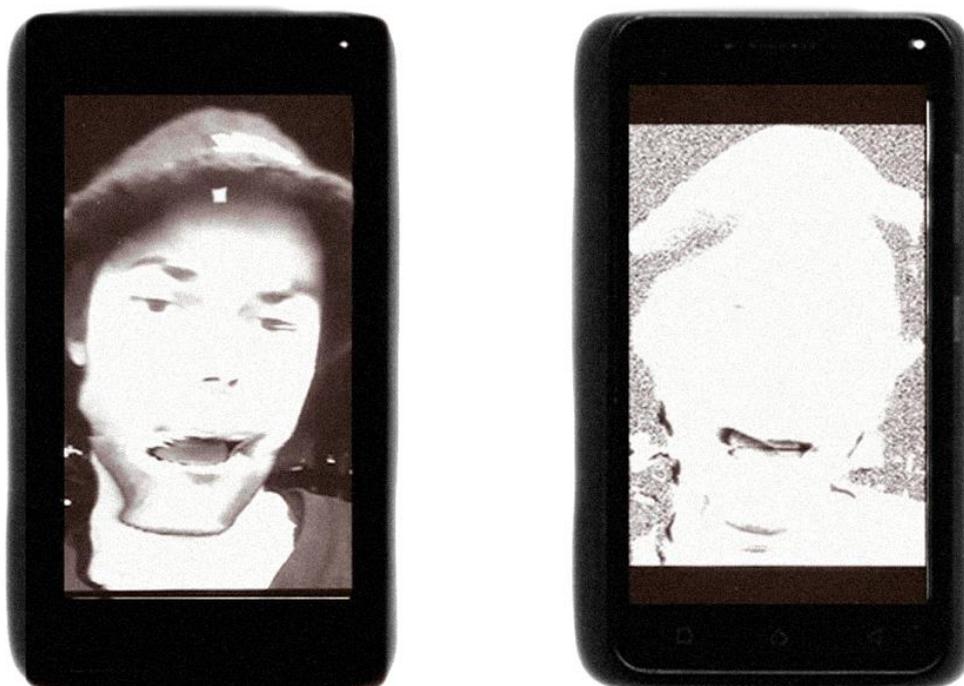


Figura 5 - Raul Dotto Rosa, experimentos faciais via scanner, 2020.

Nota - Observamos na figura, duas imagens resultado da digitalização da tela do smartphone via scanner. O processo busca digitalizar novamente a *selfie* gerada por aplicativos de RA e IA enfatizando o teor elástico da imagem computacional, que apresenta algumas distorções, em razão da velocidade de varredura do scanner contra o movimento das faces na tela do dispositivo.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

Antes de continuar, destaco a relação presente no título do conjunto ADphscn, noção que norteia todos os grupos da série AD. A nomenclatura ADphscn foi pensada para provocar a leitura e a pensatividade por suprir os espaços ocupados por vogais em palavras-chave do trabalho. Existe um significado escondido que poderá ou não ser encontrado. Decompondo ADphscn em 3 partes podemos entender AD como referência a palavra em língua inglesa *advanced*, ph remetendo a *phantom* e scn completado em *scan*. ADphscn suscita o exercício de uma “varredura fantasma” computacional, a fim de encontrar um “fantasma” da imagem humana.

É importante retomar a noção de que as séries exibem um conjunto de imagens digitais, apreendidas e processadas em um *smartphone*, por meio de aplicativos que alteram a fotografia *selfie* em tempo quase real – tempo informático de processamento do dispositivo e de conexão com a internet –, apresentando um novo rosto ao usuário que se vê transformado na tela. Um humano retirado de sua condição biológica e vestido pela reorganização da imagem tecnológica em uma *skin* digital. Necessário, também, pensar as imagens computacionais e sua elasticidade numérica, a partir do argumento de Walter Zanini, historiador da Arte e crítico brasileiro. De acordo com Zanini, as “imagens de síntese”, resultado do processamento numérico, em razão de sua gênese, oferecem recursos estilísticos e conceituais potencialmente inesgotáveis. As imagens codificadas pelo número podem ser recriadas continuamente.

A passagem da imagem produzida pelas máquinas ópticas para a imagem gerada pelos processamentos numéricos constitui o fundamento de uma inédita condição da realização da arte. Gerada pelas tecnologias digitais, a “imagem de síntese” ou de “última geração”, possui a singularidade e a capacidade de uma recriação inesgotável. Ela resulta da parceria que se estabelece entre o artista e colaboradores científicos e técnicos, e o computador. Determinante se torna o deslocamento do gesto individual e isolado da arte assentado em suportes físicos tradicionais – artesanais ou industriais – para a atmosfera de forte instigação coletiva eletrônica. [...] Através dos novos meios computacionais o imaginário artístico ganha outros horizontes, transformando compreensões sedentárias em unívocos espaços plásticos bi e tridimensionais.¹⁷

A noção de uma “recriação inesgotável” da imagem computacional é válida para pensar a prática da série, porque a criação das *selfies*, ou autorretratos digitais, ocorre através de dois aplicativos distribuídos pela Google Play Store, Instagram e Mug Life, rodados no *smartphone* com sistema operacional Android, e pelo uso de um *scanner* de mesa. O desenvolvimento de filtros em RA, além da aplicação via Instagram, requer a utilização do Spark AR Studio, um *software* para *desktops* e *notebooks* com interface intuitiva, oferecido para desenvolvedores pelo Facebook. Nesta etapa, elaboro filtros/efeitos em RA para modificar a cor e a forma do meu rosto, com ênfase no contraste e adição de algumas manchas azuis com código #0000ff hexadecimal. Cores hexadecimais são aquelas exibidas nas telas, definidas por números e letras, alterados de acordo com o padrão RGB de interesse.

¹⁷ FREIRE, Cristina (Org.). Walter Zanini: escrituras críticas. São Paulo: Annablume, 2013, p. 186.

O azul #0000ff está presente em grande parte de meus trabalhos e se relaciona ao brilho da tela dos computadores, convertido ao padrão CMYK para impressão, por exemplo. Em projetos com materiais industriais, como os tecidos de poliéster que veremos no capítulo 3 na série de objetos tridimensionais *HND*, desenvolvi uma cartela tonal que auxilia na busca por elementos têxteis próximo ao código do modelo hexadecimal das telas. Hoje, percebo com maior intensidade os efeitos dessa luminescência durante a noite, quando meu rosto é exibido nas videochamadas em tons azulados e frios, ou nas *selfies* iluminadas pelo brilho do *notebook*. Esta última aplicação também funciona como estratégia estética para a produção das imagens, pois transporta certa realidade informacional de minha atuação nos dispositivos ao autorretrato digital. Uma narrativa não objetiva presente na codificação da imagem e promotora de pensatividade, que pode ser lida ou não. Retomando a escrita sobre a produção dos efeitos visuais em RA, com os filtros prontos, realizo alguns testes diretamente no *smartphone* via Spark AR Play, um reproduzidor de mídia do *software* distribuído pelo Facebook, gerando as imagens que serão processadas pelo aplicativo de IA na etapa seguinte.

Neste ponto, penso sobre a convergência dos meios, argumentada por Arlindo Machado, pesquisador e curador de Arte brasileiro. Machado defende a importância das relações entre diferentes mídias na produção contemporânea, com especial destaque para a geração de imagens através das tecnologias emergentes. Diferentes mídias que convergem para a dissolução de antigos modelos, estéticos e conceituais, orientando a criação de novos paradigmas nas Artes. Ainda, de acordo com Machado, as fronteiras da criação se entrecruzam e se sobrepõem a partir do termo “artemídia”.

O vocábulo “ARTEMÍDIA”, forma aportuguesada do inglês “media arts”, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Stricto sensu, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. [...] por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica. [...] Nesse sentido, “artemídia” engloba e extrapola expressões anteriores, como “arte & tecnologia”, “artes eletrônicas”, “arte-comunicação”, “poéticas tecnológicas” etc.¹⁸

¹⁸ MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008, p. 07.

Não pretendo aderir ao termo “artemídia”, porque entendo que em nosso tempo tudo se relaciona de alguma maneira às mídias, não sendo necessário indicar a sua presença no contexto da criação. Bem como, a infosfera é movida por diferentes mídias, informações em trânsito que modelam todas as coisas que nos cercam. A série *American Gods*, dirigida por Bryan Fuller e Michael Green, é um bom exemplo. Nesta ficção, exibida na plataforma de *streaming* Amazon Prime Video desde 2017, a personagem Mídia se atualiza em Nova Mídia, uma jovem que se expressa exalando “curtidas” e *emojis*, em oposição à sua imagem pré-digital, marcada por avatares cinematográficos do século 20. A Mídia evolui para acompanhar o desenvolvimento tecnocultural e, sendo produto das conexões fervorosas e trocas de dados, confronta a “magia” das antigas imagens. A narrativa da série sugere, de maneira ficcional, uma recriação constante da mídia e sua extensão a todas as áreas da vida, substituindo, dentre outras coisas, as afetividades da linguagem falada por “curtidas” em comentários nas redes sociais digitais. Uma nova sociabilidade para as “experiências de diálogo”, seguindo o termo usado por Machado na citação acima.

Neste sentido, meu trabalho perpassa a noção de “artemídia”, porque de maneira crítica realizo operações poéticas através de recursos desenvolvidos para fins comunicacionais, endereçados ao entretenimento de usuários do Instagram, no caso dos filtros de RA. A elasticidade da imagem computacional está relacionada a convergência dos meios, ao multiprocessamento das *selfies* nos aplicativos e no *scanner*, caminho operacional percorrido na elaboração das séries que apresento neste capítulo. Continuando meu argumento sobre as etapas práticas das imagens que integram as séries AD, após apreender as imagens com os efeitos de RA, dou seguimento a etapa orientada à *deepfake* por IA.

O processo ocorre de maneira simples, apesar de sua complexidade técnica. No *smartphone* seleciono algumas imagens que atendem ao meu interesse estético, em razão dos ângulos do meu rosto e intensidade das manchas azuis. Após a seleção, no aplicativo Mug Life, realizo diferentes animações com minhas *selfies*, como sorrisos e piscadas, ou criando um *mood* para a imagem, flexionando emoções contrárias ao que era expresso por mim no momento do autorretrato digital. Todas as operações ocorrem de maneira intuitiva, pois a interface do sistema responde visualmente as possibilidades faciais, que são oferecidas dentro de um banco de dados. A rede neural decompõe a imagem em blocos de criação 3D, utilizando *deep learning*, para em

seguida reconstruir o rosto e o exibir com as modificações escolhidas anteriormente, através de movimentos faciais animados (figura 5).

O aplicativo Mug Life é distribuído em versão gratuita e licença comercial via Google Play Store, em razão disso qualquer pessoa pode ter acesso a diferentes manipulações da imagem com aplicação de IA. Tal recurso possibilita a produção de imagens próximas a *deepfake*, que se caracteriza pelo uso indevido de fotografias de pessoas públicas, alteradas por *deep learning*, criando situações falsas e geralmente comprometedoras. A intenção foi explorar essa possibilidade nas Artes Visuais, refletindo sobre as emoções sugeridas pela *deepfake*. Discorrerei sobre a emotividade no próximo subcapítulo, em Emoções Conectivas.

Destaco que a inclusão de dois aplicativos distribuídos legalmente por lojas online em minha prática reforça a esfera crítica do trabalho, fundamentada na reflexão sobre nosso tempo, através das tecnologias emergentes da imagem. De acordo com Machado, as Artes Midiáticas, entendidas como mídias de imagem no contexto dessa pesquisa, indicam a “expressão mais avançada da criação artística”, não apenas por renovarem uma estética visual, mas, sobretudo, pela inclusão das potencialidades do mundo compartilhado no fazer criativo, de maneira espontânea, porque aproximam as elaborações e experiências da Arte a atualidade tecno-informacional do cotidiano.

A arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo. [...] Por que, então, o artista de nosso tempo recusaria o vídeo, o computador, a Internet, os programas de modelação, processamento e edição de imagem? Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio.¹⁹

Na sequência, após a geração das faces artificiais em movimento por IA, realizo a digitalização da tela do *smartphone* que exibe a imagem resultado do aplicativo. Nessa etapa, penso na varredura fantasma, evocada no acrônimo de ADphscn, através da redigitalização da imagem biológica apreendida no ato da *selfie*, refletindo sobre a *skin* digital e minha identificação com o “eu” das imagens. A finalização dos autorretratos ocorre em *software* de edição de imagens, a fim de granular e intensificar as cores, adequando seu formato ao modo de exibição, digital [figura 6]²⁰, endereçado a exposições online, ou impresso, densificando as imagens em materialidade diversa.

¹⁹ MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008, p. 10.

²⁰ A série AD em modo digital de exibição também pode ser acessada no site rosarauldotto.com.

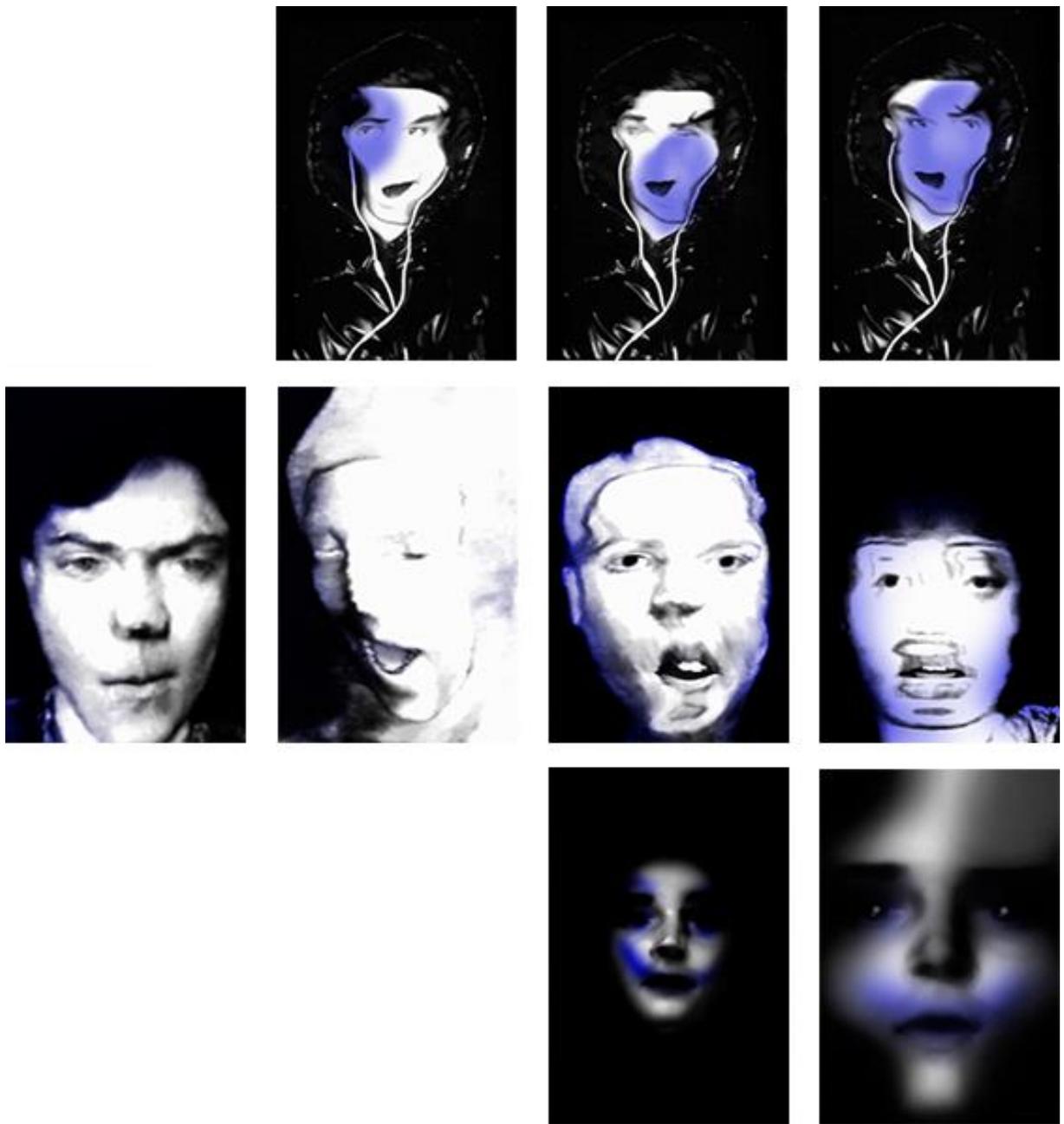


Figura 6 - Raul Dotto Rosa, Série AD, 2020. [versão 01]

Nota - Observamos na figura as fotografias na versão digital ordenadas por linha, na sequência. Linha 1: ADphsc008, ADphscn009, ADphscn010. Linha 2: ADbdy003, ADbdy004, ADwvs005, ADwvs008. Linha 3: ADfcs003D, ADfcs003E. As imagens na versão digital então disponíveis em grande formato na seção de Apêndices. Também estão disponíveis no site rosarauldotto.com.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

A elaboração das imagens objetos auxiliam no processo de espacialização *in loco* da série. A criação de coordenadas espaciais colabora com a percepção da imagem tridimensional e estimula uma nova relação com os grupos de fotografias. Através da altura, largura e profundidade é possível recriar as imagens, tendo como guia diferentes ângulos e a passagem do tempo, além dos elementos estruturais e estéticos que atuam na criação dos sentidos do trabalho.

Nas figuras 7, 8 e 9 é possível perceber a relação específica das imagens objeto quando exibidas em uma sala expositiva. Embora apresentadas na verticalidade das paredes neste exemplo, a visualidade amolecida das fotografias confere a elas outra condição, mais próxima do corpo e menos fria, uma vez que escapa das telas e ocupa a fisicalidade imediata da pele. Surge, neste sentido, um tempo e espaço partilhados entre a imagem objeto e os corpos biológicos. O público perde a distância do número codificador das *selfies* em sua versão digital. Os objetos agora convocam o tato e o toque além da experiência visual, apresentam, de certa maneira, um caminho afetivo da imagem computacional, relacionada não apenas a sua técnica como também a materialidade de sua presença. Importante salientar que não condeno a presença digital das imagens, ao contrário, nesta prática percebo outros caminhos para a sua propagação, que colaboram a com a pluralidade da construção de seus sentidos.



Figura 7 - Raul Dotto Rosa, ADphsc, 2020-2022 [versão 02].

Nota - Dimensões: Individual 90 x 49 x 03 cm; conjunto 90 x 180 x 03 cm. Materiais: Imagem elaborada com RA e IA, tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.

Fonte - Imagem documental, acervo do artista, 2022.



Figura 8 - Raul Dotto Rosa, ADbdy, 2020-2022 [versão imagem objeto].

Nota - Dimensões: 73 x 90 x 03 cm. Materiais: Imagem elaborada com RA e IA, tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.

Fonte - Imagem documental, acervo do artista, 2022.



Figura 9 - Raul Dotto Rosa, ADwvs, 2020-2022 [versão imagem objeto].

Nota - Dimensões: 73 x 90 x 03 cm. Materiais: Imagem elaborada com RA e IA, tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.

Fonte - Imagem documental, acervo do artista, 2022.

De acordo com Antonio Fatorelli, pesquisador brasileiro da imagem e das novas mídias, a fotografia expandida, como prática contemporânea, sinaliza o esgotamento dos meios tradicionais da Arte, bem como a expansão da escultura, pintura e desenho, dentre outras práticas que abraçaram com generosidade diferentes modos de produção. Penso sobre a fotografia contemporânea, sobretudo com a inclusão da tecnologia digital, e de que maneira as imagens fotográficas aderem a diferentes elementos, como nas versões impressas e estofadas das fotografias (figuras 7, 8 e 9) ou nos tridimensionais que apresentarei na sequência dos capítulos. Segundo Fatorelli, o fim do “purismo” dos meios abre espaço para a experimentação com foco nas singularidades das práticas artísticas. Entre “negociações” e “empréstimos”, as criações híbridas contribuem com a formação de novas complexidades na Arte.

A história recente dos meios visuais e audiovisuais é uma trama de assimilações, de contágios e de confrontações recíprocas entre as diferentes formas, em flagrante desacordo com as pretensões modernistas de purismo e de autonomia. Essas tramas mais ou menos complexas sinalizam, no caso particular das relações entre diferentes formas de expressão visual, a existência de negociações e de empréstimos [...].²¹

Em *Life 21*, série com 3 objetos que será discutida no capítulo 3, as imagens fotográficas do meu rosto, modificado por filtros inteligentes, encontram completude nas formas tridimensionais. Imagens objetos mutantes que abordam aspectos de um corpo em transformação tecno-informacional. Saliento que em *Life 21*, tanto a fotografia computacional como a tridimensionalidade são essenciais para que o trabalho ocorra. Conceitos das Ciências Cognitivas, como o espelhamento da mente, e diferentes visualidades se entrelaçam na prática da série. As operações que versam sobre a elasticidade das imagens em *ADphscn*, *ADbdy*, *ADwvs* e *ADfcs* podem ser entendidas na prática expandida, uma vez que a geração das *selfies*, ou autorretratos digitais transcorre por meio de processos computacionais.

A imagem apreendida de minha face biológica é processada múltiplas vezes. Através dos dispositivos e de minhas ações objetivas, orientadas aos aplicativos e ao *scanner*, mas também é codificada e armazenada pela máquina, transmitida pela internet e reprocessada no servidor remoto que modifica meu rosto na ação da IA. As operações decorrem de maneira visível e ao mesmo tempo cegas ao olho. É, sobretudo, um trabalho incerto, pois apesar da lógica numérica e visibilidade de seus

²¹ FATORELLI, Antonio. *Fotografia Contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. Rio de Janeiro: SESC Nacional, 2013, p. 20.

resultados, o processo em grande parte ocorre sob uma invisibilidade da linguagem computacional. Sei que algo acontece porque dei um comando, mas não percebo sua realização empírica, não assisto seu processo por inteiro. Algo me escapa e só posso elaborar hipóteses de sua realidade, entre a ausência visual, a memória e a presença na interface gráfica do dispositivo. Imagens da infosfera que despertam minha reflexão sobre aquilo que se esconde no potencial abstrato dos dados em renderização.

Neste sentido, se mostra necessário uma aproximação ao entendimento do fenômeno que envolve a apreensão visual das imagens. Alain Berthoz, engenheiro e neurofisiologista francês, argumenta que nosso corpo opera em dois modos, um analisando o mundo externo sensivelmente, e outro projetando suas realidades. O mundo compartilhado por nós pode ser entendido na junção de realidades particulares e sociais em movimento. Uma ação conectiva que liga interior e exterior na modelação daquilo que nos cerca, por meio da criação de imagens mediadoras.

A analogia entre o cérebro e um simulador, mesmo que imperfeita, significa que a ação se passa sobre os modelos internos do corpo, constituídos pelas redes de neurônios. O cérebro funciona sobre dois modos paralelos: um analisando continuamente os captadores sensoriais e corrigindo os erros; o outro funcionando graças aos modelos internos da realidade, fazendo hipóteses e tomando decisões. [O sistema nervoso] [...] constrói um mundo interno com propriedades que estão em concordância com as propriedades do mundo real e que são úteis para suas ações.²²

O mundo compartilhado ou a realidade sociocultural em que vivemos, e da qual Arte, Ciência e Tecnologia fazem parte, é mediada por imagens. Projeções do exterior sensibilizado através de nossos corpos, por meio da visão, da audição, do paladar, do olfato e do tato. Pensamos por imagens que corporificamos do mundo. Impregnação de um tempo vivido que nos conecta com nós mesmos e nos coloca em sociabilidade. Aquilo que nos cerca, incluindo as imagens computacionais e suas operações técnicas, são, em princípio, criações mentais, projeções e, por que não, alucinações da complexidade do mundo. A percepção é uma elaboração multissensorial, dentro de uma seleção ativa, cujo resultado culmina na criação. Realidade percebida e modelada por simulação, através dos sentidos de um organismo corpo-mente.

François Vital-Durand, neurofisiologista francês, sugere dois entendimentos relacionados a apreensão cognitiva visual do mundo. A fisiológica, que compreende

²² BERTHOZ, Alain. Do cérebro, prodigioso simulador, ao movimento, indispensável conhecedor do mundo: nós pensamos como nosso corpo. IN: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. A ciência: deus ou diabo? São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 85.

os objetos visíveis no processamento de suas formas e de sua localização tridimensional no transcorrer do tempo. É a psicológica, cuja imagem mental encarna as simbologias do mundo compartilhado, mediando a formação dos significados privados ao processo da linguagem e transmissão das informações. A imagem sugere uma combinação dos estímulos externos e das ações internas do corpo desencadeadas na percepção.

Devemos, então, nos interrogar sobre a relação entre os objetos visuais, corpos suscetíveis de refletir uma quantidade suficiente de luz que deverão ser detectados, identificados, e as imagens que esses objetos farão nascer em nossa mente. Essa relação deriva, em parte, de nossa experiência anterior, de uma aprendizagem, de um projeto, e é amplamente inconsciente. Nesse ponto nos confrontamos com a definição de uma imagem: ela supõe, primeiramente, uma forma, ou seja, uma distribuição não aleatória, o que implica que a forma é uma qualidade necessária à apreensão. Mas essa forma muda com o tempo, e seus atributos estão submetidos ao ponto de vista, ao afastamento, e, no entanto, ela conserva seu poder. A imagem é, inicialmente, suscetível de evocar um conceito, desde que ele exista.²³

Penso no mundo simbolizado no tempo de histórias pessoais e compartilhadas, experiências sociais que integram diferentes aspectos daquilo que nos cerca e que convergem na construção cultural de nossa espécie. As visualidades atribuídas aos objetos de hoje são fruto de um longo caminho cognitivo, pelo qual fomos modelados e modelamos a nosso favor. Perceber o mundo e sensibilizar suas potencialidades significa que também agimos sobre ele. Corpos em ações adaptativas e construtivas. Criamos diferentes tecnologias para, dentre outras coisas, melhorar nossa atuação no dia a dia. Nos tornamos mais ágeis nas trocas informacionais e com isso moldamos um mundo técnico. Múltiplas telas e dispositivos sensíveis ao toque facilitam as atividades do cotidiano, e, ao mesmo tempo, exigem cada vez mais nossa atenção.

A complexidade de nossa infoesfera propaga um maior número de imagens, em comparação com o século 20 e tendo como marco a presença digital. Imagens geradas e transmitidas por diferentes dispositivos em um mundo onlife, onde as informações são somadas e sobrepostas em uma junção conectiva. A corporificação dessas imagens sugere a intensificação do processo cognitivo. Talvez, a imagem residual do *smartphone* acessado pouco antes de dormir possa ser um indicador da

²³ VITAL-DURAND, François. O suporte biológico da imagem: viagem ao fundo do olho. IN: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. A ciência: deus ou diabo? São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 98.

infoestímulo que recebemos no século 21. Para mim, sonhar com a interação no Instagram ou com o aplicativo para envio de mensagens WhatsApp é comum.

De acordo com Berardi²⁴, as imagens de nosso tempo, criadas e propagadas no fervoroso espaço informacional, orbitam em torno de uma esfera de múltiplos planos. A infosfera, como conceito não excludente, agrega diferentes conexões e, por isso mesmo, se constitui como uma rede potencialmente infinita, dedicada a expansão e sobreposição dos mais variados corpos. Penso nas fotografias computacionais das séries AD e nos aspectos que as tornam tangíveis a nossa percepção. Neste sentido, a imagem produto da mente, que sugere mediar as interações externas e internas dos corpos sensíveis, pode se confundir com a imagem técnica, resultado dos objetos que buscam informar nossas apreensões do mundo.

Na construção das imagens, crio formas e cores que seguem minha atuação cognitiva, através de tecnologias próprias ao desenvolvimento de visualidades, modelando os objetos e sendo modelado por seus estímulos visuais. A partir disso, encontro certa sobreposição dos processos que sugerem a formação das imagens presentes em meu trabalho. Elaboro e sou produzido por tais imagens em um *feedback* contínuo. O pensamento que autoriza minha criatividade é ao mesmo tempo biológico e técnico. A imaginação, que atua na ficcionalização do mundo por meio das minhas experiências, adere a realidade que me cerca. Uma realidade tecnológica.

Segundo Berardi, as imagens e sua proliferação crescente carregam, dentre outras coisas, as tecnologias formadoras de suas visualidades. Podemos pensar no dispositivo tecno-informacional que sugere a existência e a circulação de tais imagens, endereçadas tanto ao olho como à imaginação. Seria, talvez, um rastro informacional que estende a imagem além dos seus aspectos visuais, discutindo também seu meio de produção e adesão ao mundo. Convém lembrar dos filtros faciais e seu sucesso nas redes sociais, bem como seu impacto na autoestima de usuários.

As imagens se proliferam e nossa imaginação sofre uma aceleração vertiginosa. A imagem não é a percepção bruta de dados empíricos trazidos à nossa atenção pela matéria, mas a elaboração imaginativa da matéria visual por nossa mente, e o modo técnico pelo qual recebemos e elaboramos imagens atua sobre a formação de nossa imaginação. [Tradução nossa]²⁵

²⁴ BERARDI, Franco. Depois do futuro. São Paulo: Ubu Editora, 2019, p. 116-19.

²⁵ BERARDI, Franco. And - Phenomenology of the end: cognition and sensibility in the transition from conjunctive to connective mode of social communication. Finland: Aalto University, 2014, p. 35.

Antes de finalizar este subcapítulo, entendo que é pertinente introduzir a relação entre o fantasma que busco argumentar em meus trabalhos e a noção do dispositivo. Fantasma como presença das imagens computacionais que aderem a nossa imaginação. Presença que me permite experienciar diferentes *skins* e ficcionalizar o eu em ressonância ao mundo informacional. Meu entendimento sobre dispositivo tem como base o pensamento de Giorgio Agamben, filósofo italiano. Agamben argumenta sobre uma divisão do mundo em dois grandes grupos: os indivíduos e os dispositivos. Entre eles e como resultado de suas interações, existem os sujeitos.

[...] chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar.²⁶

Tal relação sugere múltiplos processos de subjetivação. Talvez, diferentes acoplagens tecno-orgânicas que modelam a percepção do mundo compartilhado, criando realidades na lógica do dispositivo. Podemos pensar que o dispositivo compreende tanto o objeto tecnológico como a sociedade e a cultura técnica que asseguram esse objeto. No século 20, por exemplo, a aderência das imagens técnicas ao imaginário humano sugere seu crescente com a popularização dos dispositivos de TV, através das imagens eletrônicas e de sua assimilação aos hábitos e aos padrões da época. A imagem, potencialmente atravessada pelo tempo do desenvolvimento social e cultural técnico, me faz refletir sobre seu papel na modelação da percepção humana, e por extensão, cresce em mim, interrogações acerca das emoções concebidas em resposta as imagens geradas por RA e IA.

²⁶ AGAMBEN, Giorgio. O amigo & o que é um dispositivo? Chapecó: Argos, 2014, p. 39-40.

2. 4 EMOÇÕES CONECTIVAS

Neste subcapítulo, apresento uma reflexão de caráter filosófico sobre a construção da série AD - ADphsc, ADbdy, ADwvs e ADfcs. Pensamentos que buscam apreender aspectos emocionais na prática com as imagens digitais, desenvolvidas por RA e IA. Objetivando melhorar a compreensão do texto, elaboro um questionário. Uma sequência de perguntas e respostas para interpretar certo enigma da emoção gerado no contato com imagens computacionais. A dinâmica transcorre de acordo com a leitura do livro “Que Emoção? Que Emoção?”, do filósofo Didi-Huberman (2016). No processo, entre a virada das páginas, parágrafos e imagens históricas de estudos fisionômicos, surgem questões que me inquietam sobre a artificialidade emotiva das faces reelaboradas pelo computador e exibidas na tela do *smartphone*.

O rosto, devido a relação entre emoção e sinceridade, se possível e pensada a partir daquilo que transportamos ao exterior de maneira fluída, pode ser entendido como uma forma de honestidade. Forma que molda, juntamente com outros fatores, a criação dos sentidos relacionais, porque promulga certa intimidade, exteriorizando um “eu” social a uma comunidade. Segundo Didi-Huberman, “[...] aquele que se emociona diante dos outros não merece o nosso desprezo [...]. Quando se arrisca a ‘perder a pose’, esse ser exposto a emoção se compromete também com um ato de honestidade: ele se nega a mentir sobre o que sente, se nega a fazer de conta.”²⁷

Durante o processo de construção das imagens, após a realização da *selfie* e alteração quase instantânea nos aplicativos, devido ao tempo computacional, bem como na etapa da redigitalização, penso na seguinte pergunta. A emoção sintetizada pela tecnologia, a imagem do ser criado por aplicativos e *scanner*, a autoimagem digital que me contamina, baseada em uma imagem biológica, é capaz de emocionar?

Em uma tentativa de resposta, penso: os músculos que percebo na tela não são os de minha face, não é minha a musculatura que assume a comunicação de um ser interno frente a um exterior em formação, em pensatividade. A imagem que transita na semelhança e dessemelhança de meu rosto é formada por códigos e cálculos, produto da tecnologia. A IA que apreende minha face e compreende como atuar com ela, a fim de emocionar aquele que a observa através do movimento gerado pela computação, na etapa que envolve o uso de aplicativo para *deepfake*, apresenta

²⁷ DIDI-HUBERMAN, Georges. Que emoção! Que emoção? São Paulo: Editora 34, 2016, p. 19.

uma identidade modificada, pela qual desenvolvo um profundo encanto, como algo enigmático, sedutor e talvez mágico. Uma presença fantasmagórica de mim mesmo que se revela emotiva e emocionante. No entanto, a visibilidade que garante esta face é específica do processamento e aprendizagem da máquina, resultantes da IA que move meu rosto sintetizado na tela. Um rosto que não é mais meu e com qual ainda me identifico. Talvez, neste processo ocorra um movimento de busca do que resta em/de mim sob uma identificação tecnológica na face fantasma.

Henri Bergson considerará as emoções gestos ativos – à maneira dos gestos de paixão que encontramos na mesma época em Rodin, por exemplo –, gestos que, aliás, reafirmam muito bem o próprio sentido da palavra: uma emoção não seria uma e-moção, que quer dizer, uma moção, um movimento que consiste em pôr para fora (e-, ex) de nós mesmos? Mas se a emoção é um movimento, ela é, portanto, uma ação: algo como um gesto ao mesmo tempo exterior e interior, pois, quando a emoção nos atravessa, nossa alma se move, treme, se agita e o nosso corpo faz uma série de coisas que nem se quer imaginamos.²⁸

Sabemos desde o século 20 que as imagens mentem, também entendemos que a fotografia de um rosto não é a definição do ser retratado, tão pouco sua cópia. No entanto, as imagens relacionadas a modificação facial ou espacial, através de aplicativos de RA e *deepfake*, entre outros, produzem um novo sentido para as imagens. Em vez de fidelidade ou honestidade penso em movimento, em ampliação. Neste sentido, o humano sintetizado pela tecnologia sugere uma ativação de profundidades, de incertezas e possibilidades. Então, o que movimenta esta profundidade gerada a partir de um modelo “emotivo”? Qual movimento a IA apreende para propagar nesta face outra emoção?

Penso que o movimento resulta em uma profundidade abstrata, a construção de um rosto sintetizado a partir de um modelo humano, como exemplar emocional que se faz compreender apenas no processamento computacional. Um profundo virtual desenvolvido entre os circuitos da máquina e o exemplar que se dispõe em sua frente para ser transformado em outro. A centralidade da ação não é visível, pois é processada no modo oculto da computação, por meio do algoritmo de aprendizagem que se manifesta além da face modificada. Este tempo é movido pelo mistério, pois não pertence a lógica humana, somente se deixa ver quando renderizado na face e atualizado no movimento do rosto transformado.

²⁸ DIDI-HUBERMAN, Georges. Que emoção! Que emoção? São Paulo: Editora 34, 2016, p. 24-26

[...] a emoção é um ‘movimento para fora de si’: ao mesmo tempo ‘em mim’ (mas sendo algo tão profundo que foge à razão) e ‘fora de mim’ (sendo algo que me atravessa completamente para, depois, se perder de novo). É um movimento afetivo que nos ‘possui’, mas que nós não ‘possuímos’ por inteiro, uma vez que ele é em grande parte desconhecido para nós.²⁹

Sendo o tempo do processamento computacional um mistério, pois não podemos percebê-lo sem a visibilidade gerada na interface gráfica e o resultado de uma compilação de imagens, a emoção que o rosto transformado produz escapa a compreensão humana. Então, possuímos qual emoção da face sintetizada? Se o tempo da emoção humana perpassa a conexão entre neurônios e músculos, a fim de mover através da face um dentro e fora do corpo, o processamento da emoção sintetizada pela IA move quem, caso mova algo?

A emoção não diz ‘eu’: primeiro porque, em mim, o inconsciente é bem maior, bem mais profundo e mais transversal do que o meu pobre e pequeno ‘eu’. Depois porque, ao meu redor, a sociedade, a comunidade dos homens, também é muito maior, mais profunda e mais transversal do que cada pequeno ‘eu’ individual. [...] quem se emociona também se expõe. Expõe-se, portanto, aos outros, e todos os outros recolhem, por assim dizer – bem ou mal, conforme o caso – a emoção de cada um.³⁰

A emoção produto da IA, que se apresenta no rosto sintetizado, direciona nossas atenções ao que ocorre a partir dela. A superfície desta face move as emoções através de parâmetros computacionais, pois opera pela varredura de imagens cabíveis ao rosto em transformação, para apresentá-lo sob uma interioridade artificial, a qual encontra significado no movimento exterior que busca compreensão sob uma face humana identificável. Como um outro gerado no aprendizado de uma profunda falsidade e emocionado na apreensão de familiaridade. O processo que faz sorrir a imagem do modelo biológico é tecido como aprendizagem daquilo que o humano desenvolve a milênios e busca entender, reproduzir e propagar na expressão das faces. Rostos e emoções, tensões musculares e informações que produzem afetividades, comunidades e relacionamentos entre diferentes. Rostos que se percebem sob um regime de união, inaugurado por largos sorrisos, por exemplo.

A emoção que expõe a computação responsável pelo movimento da imagem é um sorriso, síntese do modelo biológico. Um sorriso que não desenvolve alegria em seu verso, porque é baseado em muitos outros sorrisos encontrados na *web*, os quais servem de molde para que a IA faça sorrir aquele que nem sabemos se sorria. Em

²⁹ DIDI-HUBERMAN, Georges. Que emoção! Que emoção? São Paulo: Editora 34, 2016, p. 28.

³⁰ Ibidem, p. 30

ADphscn as 3 imagens buscam sorrir e tencionam a face digital, que adere ao jogo deixando-se exibir sob “alegria”. Alegria desenvolvida para aquela e aquele que observam o movimento do rosto sintetizado. Penso em um sorriso forçado, produzido no regime de nossas relações. Um sorriso que muitas vezes não queremos dar e que nos é requisitado. A face alegre que exibe ADphscn (figura 7) poderia substituir meu sorriso forçado em uma situação social que não quero participar?

[...] as emoções passam por gestos que fazemos sem nos dar conta de que vêm de muito longe no tempo. Esses gestos são como fósseis em movimento. Eles têm uma história muito longa – e muito inconsciente. Eles sobrevivem em nós, ainda que sejamos incapazes de observá-los em nós mesmos. [...] Isso talvez queira dizer que uma emoção que não se dirija a absolutamente ninguém, uma emoção totalmente solitária e incompreendida, não será sequer uma moção – um movimento –, será somente uma espécie de cisto morto dentro de nós mesmos. Não seria mais uma emoção, portanto.³¹

Didi-Huberman argumenta sobre “uma emoção totalmente solitária”, uma emoção sem remetente ou destinatário e que morre por ser incompreendida. O sorriso que não se quer dar e aquele que é sintetizado compartilham desta morte, revividos como fantasmas. Morte porque em algum momento falta emoção. A honestidade que expõe o interior não se apresenta como tal, surge apenas como veste de uma alegria não vivida. Uma alegria emulada no anseio da face por movimento, por receptividade nos olhos do outro, no rosto do outro. Talvez, em breve, a face que aparentemente não sente, possa sorrir sem a dor daquela ou daquele que não pretendia sorrir, possa emular alegria ou tristeza como outra face do humano biológico, sendo a imagem de um humano artificial que atende a desonestidade. Um fantasma sem aderência que busca carregar em si uma comunidade do humano em crise.

Pensar a imagem fantasmagórica que ocupa um *phantom*, o autorretrato redigitalizado e emocionado por aplicativos no grupo ADphscn [*advanced phantom scan*], bem como nos demais, requer entender a presença de um fantasma preso na computação e no algoritmo evolutivo. Um *phantom* que aprende com a face humana e busca processar a capacidade de emocionar. A emoção, sendo desenvolvida por humanos e para humanos, encontra-se presa na profundidade da tecnologia digital, que por síntese esforça-se em aplicá-la a humanidade computadorizada. O exemplar de face apreendido para ser mapeado no processamento da máquina é informação desatualizada. Um rosto perdido no tempo e no espaço, que agora é emulado sob

³¹ DIDI-HUBERMAN, Georges. Que emoção! Que emoção? São Paulo: Editora 34, 2016, p. 32-33.

uma máscara transformativa. A face do fantasma que se deixa familiarizar em um rosto perdido. Uma face que transmite e transforma a informação para emocionar no movimento ausente da expressão humana. Um *phantom*, ou a dura informação que comove, se vestida de rosto.

É como se a história das artes visuais – a pintura e a escultura, mas também a fotografia ou o cinema – pudesse ser lida como uma imensa história das emoções figuradas, dos gestos emotivos que [Aby] Warburg denominava ‘fórmulas patéticas’. É uma história cheia de surpresas, uma história na qual descobrimos que as imagens transmitem, e ao mesmo tempo transformam, os gestos emotivos mais imemoriais.³²

O que opera nas imagens da Arte é a proliferação de sentidos e pensamentos, abertos ao tempo e ao espaço cuja ocorrência está além do artista que a produz em seu tempo. O rosto, se pensado na História da Arte e anterior a ela, exerce atração e mistério. A sensibilidade contida na face, além dos valores estéticos atribuídos ao trabalho de diferentes artistas em períodos específicos, mobiliza o corpo e a mente daquela e daquele que a observa, que participa e constrói seu entendimento sob múltiplos sentidos.

O rosto na contemporaneidade frequentemente é o motivo/tema de fotografias e postagem em redes sociais. O autorretrato digital, o mesmo conceito que dá origem a série AD é movido pela facilidade de se ter juntos dispositivo móvel e modelo, uma dupla quase indissociável hoje em dia. *Selfie* para perfil em redes sociais, para identificação de currículos, para objetivos pessoais e talvez sentimentais. *Selfie* com filtros, com modificações e transformações na maneira com a qual nos vemos. Qual humano é informado nas imagens contemporâneas?

A emoção outrora contida no olhar hoje é atravessada por diferentes filtros, os quais proporcionam olhos arregalados, diminuídos, chorosos, dentre outras situações faciais artificializadas. Meu tempo é o tempo dos filtros, dos aplicativos modificadores de nossa imagem biológica. A emoção que busco expor na imagem não é ingênua, tão pouco passiva. Esta imagem é pensada sob estratégias da falsidade, se pensarmos que a honestidade fluída do rosto que transborda nosso interior encontra nos aplicativos o encaixe de uma vida digital. Talvez, a possibilidade de um fantasma seja útil em nosso tempo, para pensar que minha face toma distância de mim mesmo. Que a informação exibida por ela excede a musculatura de meu rosto e exagera minha

³² DIDI-HUBERMAN, Georges. Que emoção! Que emoção? São Paulo: Editora 34, 2016, p. 35.

fisionomia. A face modificada pela tecnologia, se pensada como estratégia, adquire força e sustenta-se por si. Uma face vestida de coragem. Uma autoimagem forte!

[...] as emoções, uma vez que moções, movimentos, comoções, são também transformações daqueles e daquelas que se emocionam. Transformar-se é passar de um estado a outro: continuamos firmes na nossa ideia de que a emoção não pode ser definida como um estado de pura e simples passividade. Inclusive, é por meio das emoções que podemos, eventualmente, transformar nosso mundo, desde que, é claro, elas mesmas se transformem em pensamentos e ações.³³

Hoje, janeiro de 2021, enquanto este trecho da tese é escrito, um rosto que exhibe modificações digitais nas redes sociais atrai atenção e conquista visibilidade. Independente de se ter ou não conhecimento na área de RA, se pode produzir e distribuir na web filtros para a modificação facial através do aplicativo *Spark Ar Studio*, por exemplo. Em ADphscn elaborei um filtro simples por meio desse aplicativo, a fim de manchar uma imagem na área do rosto na cor azul #0000cc. O azul se liga simbolicamente a minha produção, devido à luz das telas dos dispositivos refletidas em nossas faces e que produz, sob situações específicas de luminosidade de um ambiente físico, diferentes imagens que vestem nosso rosto com luz. A luz azul, emitida pelas telas que nos servem, também ilumina as profundidades da face, ilumina nosso interior exteriorizado na web. Penso: qual luz existe na profundidade do rosto sintetizado a partir da face biológica?

Sem resposta, prossigo trabalhando. O exemplar facial, que talvez não mostrasse emoções no momento de sua apreensão, agora é vestido pela IA com luz tecnológica, encarregada de envolver o rosto em movimentos transformadores. A humanidade que se mantém através do processamento da face é movida com o despertar de uma atualização. O rosto sintetizado abandona sua imagem biológica, porque não apresenta o modelo tal e qual, mas a interpretação evolutiva de uma face humana, produto da computação e produtora de emoções, cuja ação pode mover nossos pensamentos em novas direções.

[...] as emoções têm um poder – ou são um poder – de transformação. Transformação da memória em desejo, do passado em futuro, ou então da tristeza em alegria. [...] Talvez isso nos diga que as emoções são sempre secretamente duplas, à maneira de um corpo vivo, que tem necessidade tanto de substâncias duras – os ossos o como de substâncias macias – a carne.³⁴

³³ DIDI-HUBERMAN, Georges. *Que emoção! Que emoção?* São Paulo: Editora 34, 2016, p. 38.

³⁴ *Ibidem*, p. 44-45.

Então, o rosto de um fantasma artificial, moldado a partir do humano e dotado de sentimentos sintetizados, talvez precise de um corpo substancial para que quando colocado no tempo e espaço corporifique a face na profundidade física. Profundidade que também é fantasmática, porque sempre é reposicionada na dependência do outro, daquela ou daquele que na experiência das distâncias a veste com vida. Aqui entra em cena um reposicionamento da imagem, talvez impulsionado pelas restrições sociais impostas pela pandemia do COVID-19. Proponho que a face transformada em ADphscn, ADbdy, ADwvs e ADfcs complete-se em estruturas físicas. Elementos tridimensionais têxteis que simbolicamente apresentam o corpo do rosto fantasmático em “carne” e “ossos”. Um tecido híbrido que veste o corpo amolecido da face artificial com a espacialidade e os sentidos de nosso mundo. O toque da “pele” digital!

Penso ainda na comunicação humana, no registro e na dúvida dos afetos, em que o rosto é elemento-chave. Penso na face digital que busca exprimir e imprimir na pele computacional uma abstração das emoções humanas. Lembro do romance de Kobo Abe, no qual um cientista tem seu rosto desfigurado enquanto realiza um experimento em laboratório. Após o acidente, o protagonista de Abe tenta substituir sua face por outra, sintetizando-a em laboratório. Esta face resulta em uma máscara capaz de emular as emoções humanas e persuadir aquelas e aqueles ao seu redor. No processo, o cientista constrói um quadro com as emoções em porcentagens necessárias para convencer os outros de sua “humanidade” vestida com a máscara. O cientista percebe que para conviver em comunidade precisa adicionar aos músculos artificiais de seu rosto 16% de concentração, 7% de interesse, 10% de concordância, 13% de riso, 6% de negação, 7% de insatisfação, 6% de repugnância, 5% de dúvida, 6% de perplexidade, 3% de impaciência, e 9% de ira.

[...] não imaginei, claro, que algo tão complexo e sutil como expressões fisionômicas pudesse ser decomposto nesses poucos elementos. No entanto, uma vez preparados esses elementos básicos sobre a palheta, eu conseguiria expressar quase toda a gama de cores intermediárias, dependendo apenas da maneira de misturá-las. As porcentagens, nem é preciso dizer, representam a frequência de uso. Em outras palavras, imaginei um indivíduo que, em linhas gerais, expressaria suas emoções nessa proporção.³⁵

A partir do romance de Abe, penso nos parâmetros utilizados pela IA que permitem emular as emoções. O rosto do exemplar já desatualizado de vida biológica

³⁵ ABE, Kobo. O rosto de um outro. São Paulo: Cosac Naify, 2015, p. 125.

é reanimado pela síntese de um sorriso, de um olhar e da curiosidade sob uma face artificializada. Nos grupos de fotografias aqui estudados sob o conceito da emoção, o rosto que exhibe alegria é o da dúvida, porque questiona aquelas e aqueles que o percebem de maneira familiar e se deixam envolver por seu sorriso na profundidade fantasmática de um vazio. O vazio do cálculo não percebido a olho nu na evolução da face sintetizada, que comove em um rosto produto da máquina.

Este nível de emoção e dúvida, atuando como questões não diretas e sem a obrigação de uma resposta conclusiva, me levam a refletir sobre a síntese do rosto numérico e a presença do corpo físico, esquecido no protagonismo da face durante o jogo da digitalização de sua realidade biológica. Atento a isto, proponho um grupo de desenhos, orientados a uma reflexão modeladora de minha autoimagem. A Série +dSNH (figuras 10, 11, 12 e 13) apresenta 14 desenhos elaborados entre os anos de 2020 e 2021, tendo como ponto de partida as experiências diante dos dispositivos de imagem, especificamente durante as videochamadas e outras modalidades de interação, nas quais a tela se torna mediadora de informações e trocas afetivas, em razão das restrições impostas pelo COVID-19.



Figura 10 - Raul Dotto Rosa, +dSNH001 e +dSNH002, 2020-21.

Nota - Dimensões: Individual 30 x 30 cm. Materiais: Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

Fonte - Imagem documento, acervo do artista, 2021.

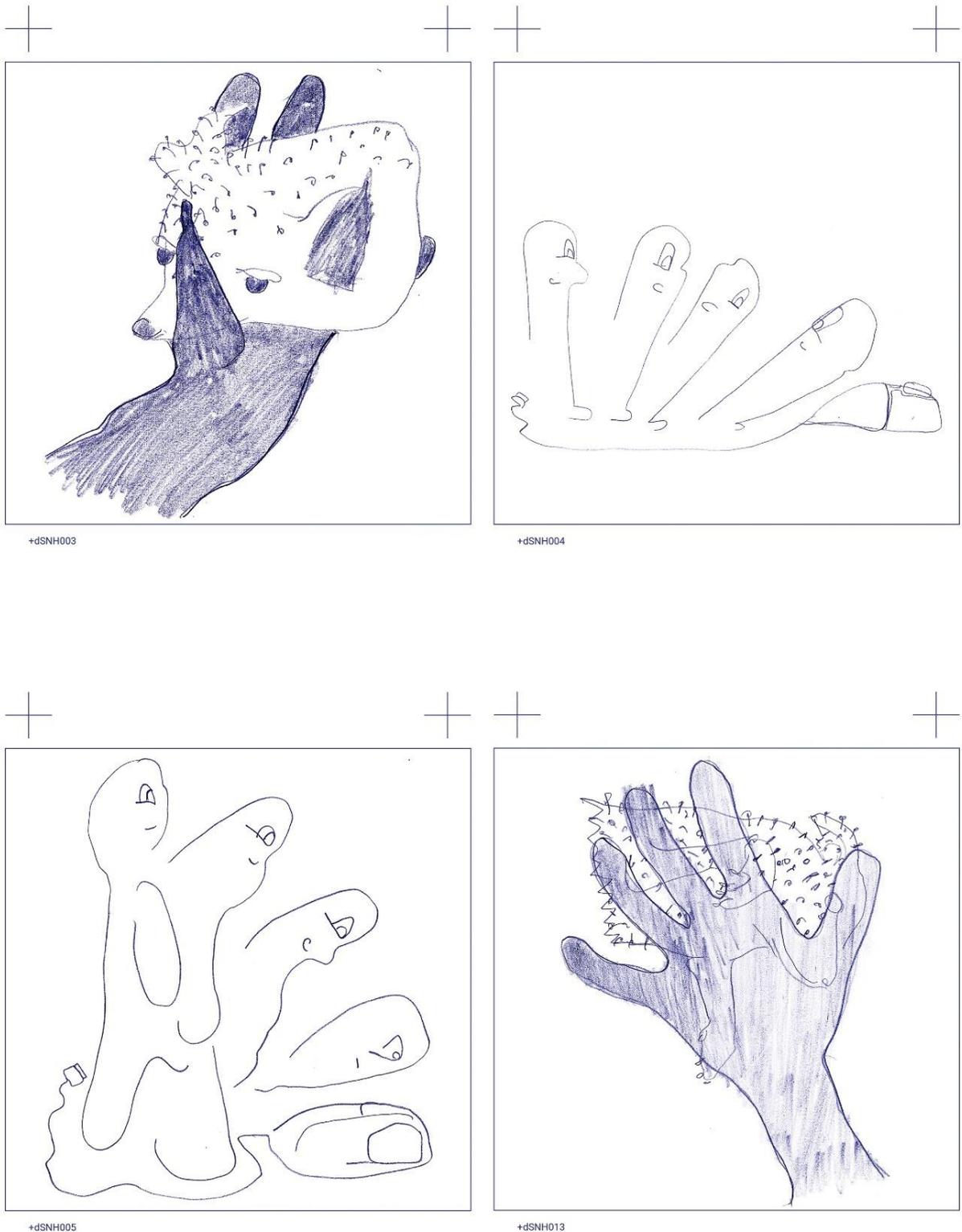


Figura 11 - Raul Dotto Rosa, +dSNH003, +dSNH004, +dSNH005 e +dSNH013, 2020-21.

Nota - Dimensões: Individual 30 x 30 cm. Materiais: Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

Fonte - Imagem documento, acervo do artista, 2021.

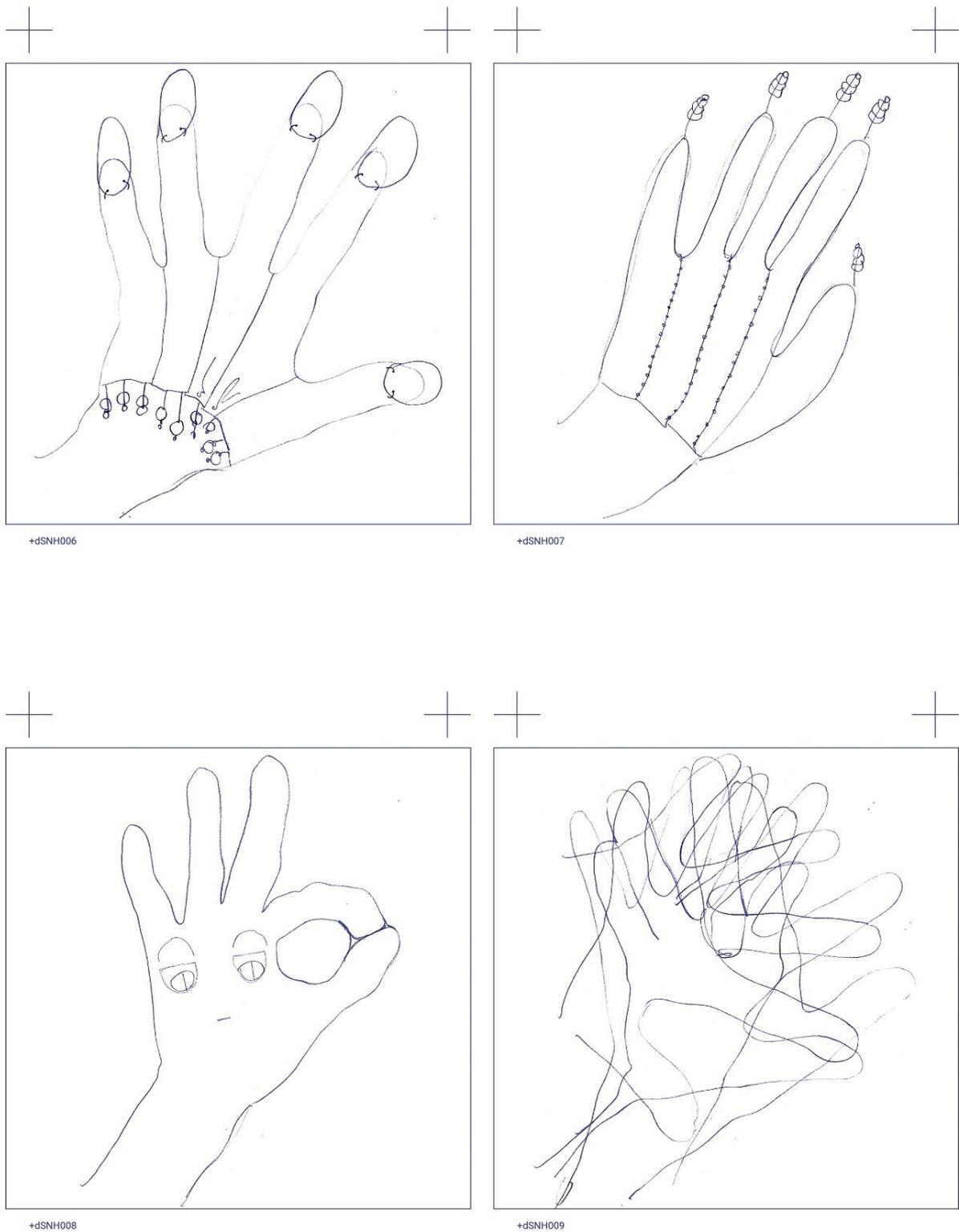


Figura 12 - Raul Dotto Rosa, +dSNH006, +dSNH007, +dSNH008 e +dSNH009, 2020-21.

Nota - Dimensões: Individual 30 x 30 cm. Materiais: Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

Fonte - Imagem documento, acervo do artista, 2021.

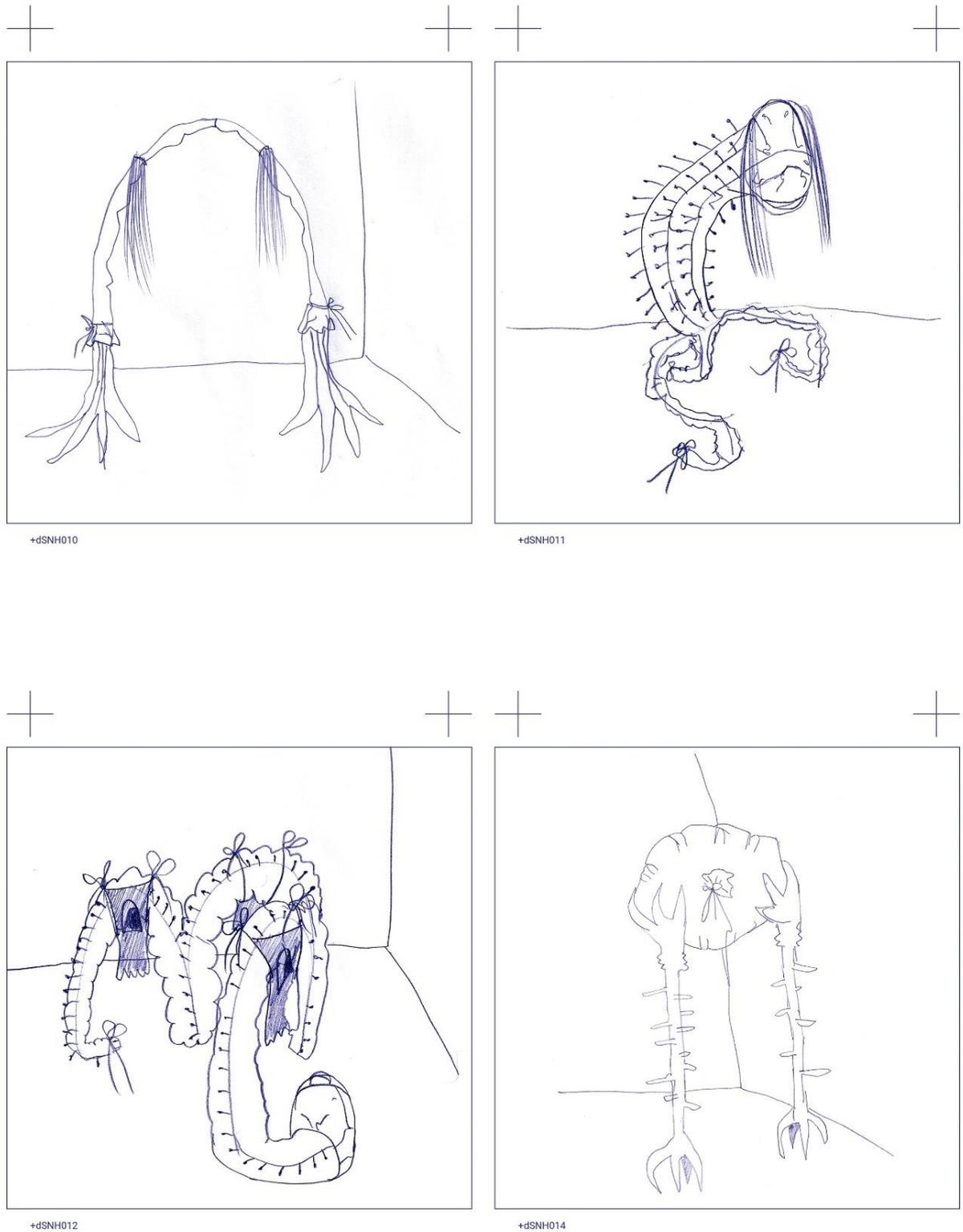


Figura 13 - Raul Dotto Rosa, +dSNH010, +dSNH011, +dSNH012 e +dSNH014, 2020-2021.

Nota - Dimensões: Individual 30 x 30 cm. Materiais: Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

Fonte - Imagem documento, acervo do artista, 2021.

Tais vivências, traduzidas graficamente na superfície do papel por meio do grafite e do pastel oleoso, em um primeiro momento, sugerem corpos inteiros ou fragmentados, como elementos soltos que tendem a compor um todo. Fragmentos de alguém atravessado e reorganizado pela tecnologia, talvez na tentativa de informar a presença de um sujeito em reconstrução. Corpos instáveis e contorcidos, pois quando nascem no desenho se mostram por dobras e sobreposições, resultado de pensamentos modelados pelo convívio indireto com o mundo. Dias e noites impostos numa separação forçada das relações sociais, onde conversas e tensões emocionais encontram nos dispositivos certa presença. Fisicalidade biológica e técnica em sincronia no toque que apreende a informação, mas também na sensualidade do tato que adere a exterioridade fria da máquina. Frieza que começa a ser esquecida na corporificação de uma tecnologia orientada as emoções. Em +dSNH o dispositivo não é diferente, não é outra coisa. É corpo integrado ao sujeito, incorporação necessária para sobreviver. A série propõe um existir modificado, atualizado no futuro de um presente impensado, que adere a pele e a mente humana numa incessante alteração cognitiva, emocional e social, porque é contínua e parte de uma nova realidade.

Jean-Pierre Changeux, neurofisiologista francês, argumenta que a fisiologia de nossos cérebros não está em evolução, que o cérebro continua o mesmo desde 30 mil anos atrás. Changeux propõe que as mudanças em nossas capacidades mentais, entendimento de situações, aprendizados e emoções, dependem, dentre outras coisas, do ambiente que nos cerca, das situações vividas individualmente e de maneira coletiva. Existe, de acordo com o neurofisiologista, uma impregnação cultural, um “*imprinting* físico do ambiente cultural no cérebro”.

É o imprinting cultural que se adquire, por meio de certos componentes fundamentais desde o desenvolvimento pós-natal e da primeira infância: isso ocorreria com a aquisição de uma língua, depois de um sistema de crenças e progressivamente de conhecimentos. Existe um aspecto físico do imprinting cultural dentro de nosso cérebro, isso está completamente claro.³⁶

A partir de Changeux, da condição de uma impregnação cultural que modifica nossos cérebros, no sentido de novas conexões e redes neurais articuladas para a construção de pensamentos específicos, em decorrência das mudanças do ambiente no qual nos encontramos, me pergunto sobre a mudança que ocorre em razão da

³⁶ CHANGEUX, Jean-Pierre. Seremos mais inteligentes no ano 2000 do que na época de Sócrates? In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta (Org.). A ciência: deus ou diabo? São Paulo: UNESP, 2001, p. 107.

pandemia e de nossos hábitos conectivos para suprir as carências do contato social. Penso na digitalização desse convívio, na união fraterna mediada pelos aplicativos. Lembro da face expressiva de um amigo, justaposta a minha em uma videochamada. Qual efeito esse novo ambiente exerce em meu entendimento de mundo e quais realidades essa emoção mediada por telas propaga em mim? Tento construir esse pensamento através do desenho, da articulação poética que traduz em grafismos tais questões. Complexidades que encontram respostas somente na incerteza da imagem.

Os desenhos da série, resultado da mão e dos materiais gráficos que garantem o traço das figuras na experiência com as telas, em uma segunda etapa, ressurgem na digitalização e impressão em papel com pigmento sintético. Processo técnico que envolve a ação do grafismo situada no corpo biológico numa camada de informação atualizável, porque o traço do passado agora é arquivo, é visualidade numérica de uma imagem maleável. Ao mesmo tempo é experiência impregnada na memória, armazenada no cérebro e implicada nos pensamentos. Estes, formados por imagens sensoriais confusas, pois visão e toque se misturam na visualidade das telas e na digitação daquilo que me aflige. Que me coloca em dúvida: até onde vai meu corpo?

Uma situação difícil. Localizar o corpo em frente ao dispositivo e distribuir a mente na rede, compartilhando desejos e afetos em uma distância próxima. O toque na tela do *smartphone* me faz pensar na sensação confortável de um abraço. Estou cercado por fio de energia e informação, telas e sons do processamento de dados que meu notebook realiza, sobretudo em dias quentes. Esse ambiente estranho não me parece mais inóspito. Existe um ruído afável, talvez projetado por mim e pela vontade de encontrar outro corpo, cuja constituição já não precisa mais ser orgânica. Metal, vidro, silicone, plásticos. Entre tantos materiais que me cercam persiste o contato. O tato que é inteligível abre espaço para o toque e sua sensualidade. Estou envolvido com este teclado no qual escrevo este parágrafo. O difícil me lembra transformação.

Segundo o paleoantropólogo norte americano Daniel E. Lieberman, estamos vivendo um desalinhamento entre a realidade biológica de nosso corpo, gerada em situações evolutivas de séculos atrás, e as demandas atuais de nossa cultura, que engloba, entre outras coisas, o mundo técnico e informacional (LIEBERMAN, 2015). O impacto da contemporaneidade não está presente na evolução biológica de nossa espécie, pois ela ocorre ao longo de milhões de anos em um ritmo lento e impreciso, mas se impõe por meio de dificuldades vividas hoje. Certa incompatibilidade entre corpo e mundo. Aceleração que não guarda uma adaptação evolutiva.

Podemos pensar na infosfera e nas múltiplas conexões, em que um teclado envolve o toque antes exclusivo da pele em uma condição sedutora. Aqui meu argumento não é sobre a história da evolução, tão pouco sobre a realidade de uma adaptação imediata ao que nos impõe a aceleração. Minha intenção ao ler Lieberman e buscar em seu estudo certo conhecimento sobre a desenvolvimento do corpo é ficcionar a corporeidade do hoje por meio do desenho. É pensar! Meus traços na superfície do papel são digitalizados, acoplados novamente ao mundo da informação, reorganizados tecnicamente em dados e devolvidos em uma imagem reconfigurada, adaptada ao processo de nosso tempo na justaposição entre analógico e digital, sem oposições ou dualidades. De acordo com Lieberman, nossos corpos apresentam uma “miscelânea” de incontáveis adaptações, algumas funcionais e outras não.

Uma analogia para esse efeito de miscelânea é um palimpsesto, uma página de manuscrito antigo em que se escreveu mais de uma vez e contém assim múltiplas camadas de texto que começam a se misturar com o tempo à medida que os mais superficiais se apagam. Como um palimpsesto, um corpo tem múltiplas adaptações relacionadas que por vezes se chocam, mas outras vezes trabalham em combinação para nos ajudar a funcionar com eficiência numa ampla gama de condições.³⁷

Penso na miscelânea de adaptações e crio uma ficção sobre o futuro do corpo, projetando uma autoimagem fragmentada, por meio do desenho, a partir de minhas experiências atuais com a tecnologia. Na série +dSNH, tensiono certa materialidade do desenho, em um ato de reflexão sobre a existência do corpo digitalizado, porque não exhibe apenas o grafismo do manual, mas a mão tecnológica de uma elaboração gráfica compartilhada entre artista e dispositivos. Pensamento que ganha o papel e a tela para discutir as tecnologias de nosso tempo, apresentando formas mutantes numa vida projeto da união com as máquinas. Os desenhos da série constituem um grupo de trabalho, com toda a sua singularidade, e ao mesmo tempo atuam com projetos para esculturas. São também elaborações das modelagens que estruturam a produção de tridimensionais. Sugerem, portanto, corpos e fragmentos que buscam existir fisicamente. Corpos da possibilidade e da transformação. Do papel ao digital em formações escultóricas que no fim retomam o “ser” físico quando colocadas no espaço, lembrando-nos de uma presença palpável e recíproca à nossa.

³⁷ LIEBERMAN, Daniel E. A história do corpo humano: evolução, saúde e doença. Rio de Janeiro: Zahar, 2015, p. 23.

2.5 COBAIAS DA REDE

Em BBs mOIEs *c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e* (figura 14), elaborei 3 esculturas para pensar o corpo faltante das *selfies*, modelado pela tecnologia, continuando à reflexão iniciada nas fotografias AD e nos desenhos da série +dSNH. Proponho organismos mutantes que me inquietam: Qual o futuro do corpo, em um mundo guiado pelo ritmo de um desenvolvimento tecno-informacional? O trabalho se dá de maneira meditativa, refletindo sobre meu corpo e minha atuação no uso de aplicativos de RA e IA, para alterar computacionalmente minha face. As esculturas são modeladas de maneira plana e tridimensional, confeccionadas em tecido sintético, estofadas com fibra de poliéster siliconizado e estruturadas com hastes metálicas. Proponho em BBs mOIEs um ser ficcional, de corpo amolecido, sugerindo possíveis transformações de um corpo orientado ao século 21. Esculturas endereçadas a pensatividade.



Figura 14 - Raul Dotto Rosa, BBs mOIEs *c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e*, 2020-21.

Nota - Observamos na figura, da esquerda para a direita, 3 esculturas semelhantes ao corpo humano, nomeadas como LP, SMART e PC. Na sequência deste subcapítulo é possível observar em maiores dimensões e em diferentes ângulos cada escultura, bem como na seção de Apêndices. No site rosarauldotto.com também é possível acessar as imagens da série.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

Como meu corpo se adapta as tecnologias da imagem e das redes sociais? Qual o lugar do corpo no exercício das *selfies*? Sem uma resposta objetiva para a pergunta, a percebo na subjetividade de minha prática. Para pensar sobre tais questões, elaboro a série BBs mOIEs, iniciada em 2020, que apresenta 3 esculturas *puffer*, “infladas”, antropomórficas em tons de cinza. A ideia para os trabalhos surge durante a elaboração das fotografias AD, e se intensifica com a produção da série +dSNH. Enquanto realizava os autorretratos, tentando adequar minha postura para enquadrar meu rosto aos filtros, utilizados nos aplicativos de RA e IA, empreendia movimentos estranhos ao meu corpo, com o *smartphone* em mãos ou diante da câmera do *notebook*. Percebi que ao inclinar meu rosto e torcer minha coluna sob determinado ângulo, para atender melhor ao mapeamento facial realizado pelos aplicativos, moldava meu corpo a vontade do dispositivo, ou, na melhor das hipóteses, procurava “estetizar” a *selfie* que se elaborava em minha tela. No processo perdia meu corpo na visualidade da imagem, restando apenas a experiência física das poses e a presença de algo faltante. O corpo não protagonizava e era esquecido, apesar de ser requerido pelo dispositivo no suporte do aparelho e na criação específica da *selfie*.

As Informações presentes no ato da *selfie*, na postura que reordena meu corpo e me condiciona a performar determinada situação, me fez pensar que o corpo atuava como suporte para algo mais valioso. Talvez, no mapeamento do rosto pelo dispositivo, o dado facial tenha mais utilidade para o sistema do que o “apêndice” que o sustenta. Byung-Chul Han, filósofo sul-coreano, argumenta sobre incorporação da infosfera em nosso cotidiano, uma vez que as informações, sobretudo as geradas por sistemas inteligentes, buscam determinar nossos comportamentos e criar hábitos favoráveis aos algoritmos (HAN, 2022, p. 12-18). No mundo informacional, segundo Han, é crescente a perda da autonomia humana. Somos condicionados por regras de um sistema que não conseguimos acessar, pois se mostra incompatível à nossa compreensão.

No mundo controlado algorítmicamente, as pessoas perdem cada vez mais seu poder de ação, sua autonomia. Elas são confrontadas com um mundo que escapa a sua compreensão. Elas seguem decisões algorítmicas, mas não conseguem compreendê-las. Algoritmos se tornam caixas pretas. O mundo está perdido nas camadas profundas das redes neurais às quais os humanos não têm acesso. Informações por si só não esclarecem o mundo. Podem até mesmo obscurecê-lo.³⁸

³⁸ HAN, Byung-Chul. Não coisas: reviravoltas do mundo da vida. Petrópolis: Vozes, 2022, p. 20

Eu, humano, estava adaptando minha biologia, minha estrutura corporal ao computador, esperando ser mapeado e aceito pelo sistema. A dinâmica que envolve modificar minha postura e atender ao jogo da máquina, despertou meu interesse para a relação estrutural daquele que se coloca em frente ao dispositivo, aguardando ser “lido” pelo sistema, para ver sua face transformada na tela. Neste momento, começo a desenvolver o conceito de cobaia, na medida que penso sobre meu corpo atuando em frente ao *smartphone* ou *notebook*. Cobaias de uma rede que estimula a *selfie* e o uso de filtros, criando seres computacionais objetificados em imagens distorcidas da face, tornando quase sempre ausente o corpo biológico de quem as desperta. A partir desta reflexão, proponho na poética uma ação que possa se mostrar contrária a lógica do sistema, o qual exige de meu corpo determinada postura. Busco, então, na prática tridimensional construir corpos sem cabeça, impossibilitados da *selfie*.

Tendo em mente tais relações, invisto na construção das esculturas, partindo da minha experiência corporal na realização das *selfies*, estudo os desenhos da série +dSNH e elaboro os primeiros moldes de BBs mOIEs. Penso no corpo e na lógica inversa do autorretrato, ausentando o corpo da cabeça. Ao mesmo tempo, reflito sobre as primeiras formas de vida da Terra e no caminho percorrido por nossos ancestrais até que eu pudesse segurar um *smartphone* para realizar as *selfies*. Penso sobre um corpo ficcional que guarda relações com o meu e que adquire volume através de minhas ações. Em uma pesquisa no Google, acesso o livro “Your Inner Fish³⁹”, do paleontólogo norte-americano Neil Shubin. Em 2006, Shubin e sua equipe anunciaram a descoberta do Tiktaalik, um fóssil de uma espécie transicional do período Devoniano, extinto milhões de anos atrás. Aqui, minha intenção não é aprofundar a escrita sobre a descoberta do paleontólogo, tão pouco argumentar sobre a evolução das espécies. Penso acerca do conceito transicional de uma espécie para outra. Características específicas de um processo vivo, transformações que indicam a sequência de um corpo em desenvolvimento.

Neste sentido, durante o processo de modelagem plana, trabalhei elementos que pudessem sugerir aspectos de um ser em transformação, como o fóssil descoberto por Shubin, acrescentando apêndices e *pins* de poliuretano no arremate das formas. Crio especificidades em razão das telas, dos dispositivos, do toque sedutor no *smartphone* para ampliar determinada imagem. O resultado são corpos-

³⁹ SHUBIN, Neil. Your inner fish: a journey into the 3.5-billion-year history of the human body. New York: Pantheon Books, 2008.

objetos antropomórficos que sugerem um ser indissociável do mundo informacional, dependente da tecnologia. E, mesmo assim, sem cabeça?

Em BBs mOIEs, as esculturas indicam um exemplar para testes de laboratório, um ser modificado pela tecnologia e trazido a vida na ficção do trabalho. Corpo-objeto que se antropomorfiza na maleabilidade das formas e reflete aquilo que experimentei diante das câmeras. Um ser produto do desenvolvimento tecnológico. Esculturas que aludem a um corpo moldado, ou esquecido pelos dispositivos, transformado no jogo dos filtros, revelado por acoplagens técnicas modificadoras de minha própria imagem. BBs mOIEs evoca um processo de mutação, por meio das formas e texturas dos materiais. O tecido sintético cinza é modelado para criar gomos e sulcos na superfície estofada das esculturas, por meio da técnica *puffer*, sugerindo braços, pernas e dedos alongados, semelhantes ao cursor de um *mouse*. Elementos visuais orientados ao toque e a descoberta de um novo ser. Esculturas “bebês” “no *selfie*”. Jovens criaturas ficcionais que abitam o mundo do infoestímulo. Cobaias de meu estudo sobre uma sociedade conectiva, criados poeticamente em minha prática.

Ao observar meus movimentos em frente às câmeras durante a apreensão de minha imagem pelos dispositivos fui tomado pela curiosidade. Meus ossos e músculos estavam comprimidos no anseio da *selfie*. O enquadramento da imagem forçava meu corpo e a situação me inquietava. Minha atenção estava diluída, minha mente espalhada na rede. Minha cabeça, talvez desconectada do corpo, o mesmo que foi esquecido na apreensão do dispositivo. A parte faltante também se perdia na minha atenção. A perda da cabeça de BBs mOIEs é orientada na aderência rasa que os dispositivo e redes de informação nos proporcionam. Segundo Byung-Chul Han, a excitação que domina a comunicação na infosfera nos leva a um tempo inconstante. Penso na condição de um tempo sem reflexão. Acelerado, ansioso por exhibir.

A percepção que se prende a informação não tem um olhar *alongado e lento*. Informações nos encurtam a visão e o fôlego. É impossível divagar em informações. A divagação contemplativa junto às coisas, o ver sem intenção, que era uma das fórmulas da felicidade dá lugar à caça de informações. Hoje nós corremos atrás de informações sem obter nenhum *saber*. Tomamos ciência de tudo sem chegar a nenhum *conhecimento*. Vamos a todos os lugares sem obter nenhuma *experiência*. Nós nos comunicamos ininterruptamente, sem participar de nenhuma *comunidade*. Armazenamos imensas quantidades de dados sem buscar *memórias*. Acumulamos *friends* e *followers* sem toparmos com *outros*. Assim, as informações desenvolvem uma forma de vida sem constância e duração.⁴⁰

⁴⁰ HAN, Byung-Chul. Não coisas: reviravoltas do mundo da vida. Petrópolis: Vozes, 2022, p. 23.

Penso na emoção sem profundidade gerada no autorretrato em parceria com a IA. Um sorriso sem passado ou futuro, preso na atualização do código que promete exibição na tela. Penso na ação das “curtidas”, em que as redes sociais estão repletas de cabeças sem corpos, faces amolecidas dominadas pela informação técnica. Talvez, a cabeça faltante de BBs mOIEs informe que o corpo pode não estar mais tão ligado a mente. Pode, neste caso, o corpo como um avatar ser ocupado pelo espalhamento da mente na rede. Ao mesmo tempo, a ausência da cabeça nos convoca a refletir sobre como estamos construindo as realidades da infosfera e de que maneira as estamos vivenciando, pois as esferas informacionais são múltiplas e diferentes. Dependem das tecnologias espalhadas pelo globo e da aproximação que as comunidades mantêm com a informação e seus dispositivos. Esferas de saberes técnicos particulares dentro de uma grande infosfera.

Yuk Hui, filósofo chinês, argumenta sobre a “tecnodiversidade”, a partir da existência de múltiplas tecnicidades e das diferentes comunidades envolvidas em sua geração e manutenção (HUI, 2020, p. 15-20). Hui nos fala sobre um monopólio técnico ocidental, sobretudo norte-americano, que nos “abastece” culturalmente, moldando nossa percepção e produzindo certa carência reflexiva. Segundo Hui, é importante diversificar e pensar nas localidades técnicas, no intuito de romper com as visões de uma tecnologia universalista e opressora.

[...] precisamos escapar do eixo de tempo global, escapar de um (trans)humanismo que submete outros seres aos termos de nosso destino e propor uma nova agenda e uma nova imaginação tecnológicas que possibilitem novas formas de vida social, política e estética e novas relações com não-humanos, a Terra e o cosmos. Tudo isso ainda precisa ser pensado [...] e isso só pode ser feito coletivamente.⁴¹

Como artista e doutorando sul-americano, residente no interior do Brasil, tenho acesso a um conjunto de tecnologias e sistemas de informação que me permitem pensar e produzir a série BBs mOIEs de maneira específica. Busco, apesar de utilizar “meios globais” da informação, particularizar minha atuação nesse monopólio técnico. Procuo, por meio de minha poética refletir sobre a contemporaneidade tecnológica, problematizando a informação geradora das distorções nas fotografias AD, composta por dados pessoais “entregues” a empresas do comércio técnico. Minha pesquisa não articula o uso privado desses dados, pois me interesso pelo imaginário técnico gerado.

⁴¹ HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu, 2020, p. 95.

Tenho conta no Google e nas redes sociais da Meta - Instagram e WhatsApp. Acesso com frequência a plataforma Pinterest, que permite o compartilhamento e a troca de imagens entre usuários, a partir da geração de pastas inspiracionais. Grande parte das referências de materiais e das técnicas de construção das esculturas foram “encontradas” no Pinterest. Talvez, parte da gênese dos “bebês no selfie” esteja alocada nessa rede, especificamente na pasta STRUTR_S#C, entre vídeos sobre modelagem têxtil, imagens de ferramentas laboratoriais e estruturas robóticas. Tal contexto de pesquisa e criação contemporânea é importante. Meu imaginário está impregnado com esse “mundo” informacional, que de maneira crítica possibilita pensar o hoje, elaborando corpos-objetos ficcionais em alusão as transformações de nosso tempo. Penso nessa relação a partir da tecnicidade, como apontado por Hui, presente na reciprocidade de trocas estabelecidas entre humano e ambiente.

Tecnicidade significa [...] a especificidade cosmo geográfica da tecnologia e de que modo esta participa do processo de modelagem da mentalidade tecnológica, que inclui a compreensão da tecnologia, a sensibilidade quanto a matéria, forma e outras formas de existência, a relação entre arte e espírito etc⁴².

Proponho corpos mutantes não como fim do humano. Mutantes para pensar os modos de incorporação tecnológica. Acessar, digital, clicar, curtir, entre outros, fazem parte daquilo que projeto em meu “eu”. O *self* mutante, humano tecnológico. BBs mOIEs (figuras 15, 16, 17) é o resultado do meu convívio com os dispositivos, dos experimentos realizados durante a pandemia de COVID-19 e do ambiente cultural no qual estou inserido, entendido como técnico, social e político. A esfera que exploro para a escrita desta tese parte da construção de autoimagens acopladas a sistemas inteligentes de geração de imagens. Conversa com uma realidade técnica e com as expectativas de uma vida durante o isolamento social.

Penso estar divagando no encaminhamento final deste capítulo, porém, ao refletir sobre cabeça faltante e ao percebê-la como processo de elaboração de um *self* tecno-pandêmico, a desconexão entre cabeça e corpo parece indicar uma expectativa de continuidade da vida, que diferente da anterior, hoje me parece mais confusa, indissociável da rede e de seus dispositivos. Continuidade além de uma fisicalidade primeira, do contato imediato com o outro. Vida continuada também no espalhamento da mente em espaços onlife, compartilhando experiências, conversas e risadas.

⁴² HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu, 2020, p. 121.



Figura 15 - Raul Dotto Rosa, LP, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020.

Nota - Dimensões: 105 x 56 x 37 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 16 - Raul Dotto Rosa, PC, Série BBs mOIEs *c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e*, 2020.

Nota - Dimensões: 105 x 56 x 60 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2020.

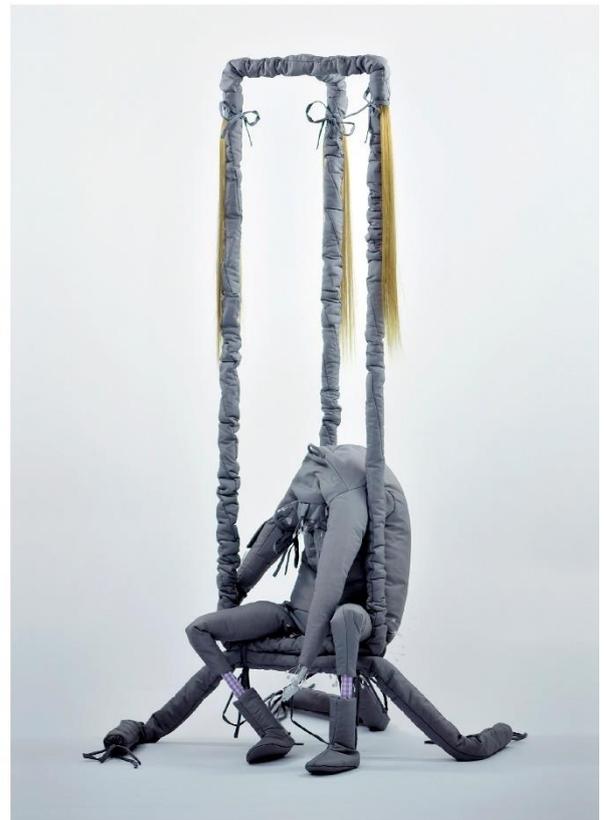


Figura 17 - Raul Dotto Rosa, SMART, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020.

Nota - Dimensões: 158 x 127 x 66 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2020.

3 A MÃO DA INFORMAÇÃO

Em **A Mão da Informação**, dou continuidade a prática da escultura, inaugurada com BBs mOIEs, explorando com maior interesse a modelagem plana e a *moulage*, técnica de construção tridimensional, na qual o tecido é trabalhado diretamente no corpo de um modelo. Emprego diferentes materiais e objetos industrializados para compor as estruturas conceituais das duas séries que apresento neste capítulo. Materiais com os quais mantive uma relação íntima, uma vez que fui o modelo para a produção das formas das 5 esculturas. Fragmentos de corpos remanescentes dos experimentos anteriores, dúvidas sobre a constituição de meu corpo na infosfera. Corpos-objetos mais uma vez, porque neles consigo instaurar meu processo artístico. Criar imagens, sensações apreensíveis do corpo no tempo e no espaço. Mão, pois modelo tais corpos. Construo dobras e rugosidades no tecido mole, sugerindo “seres” ficcionais. Autoimagens que de maneira oculta guardam em si minha corporeidade.

No subcapítulo **Viver em Infoestímulo**, penso os contornos de uma mão informacional que molda o mundo. A série de esculturas HND, 2020 e 2021, apresenta mãos em diferentes proporções. Fragmentos antropomórficos modelados de maneira plana e na superfície do meu corpo, por meio da *moulage*. As 2 esculturas são confeccionadas em tecidos sintéticos em tons de cinza e azul. Mãos como luvas da rede, reflexo da proliferação de imagens exibidas nas redes sociais em todo o mundo, noticiando a pandemia de COVID-19, impregnadas em meu imaginário poético.

Em **Humano Conectado**, apresento 3 corpos-objetos, elaborados na série Life21, iniciada em 2020. Esculturas com dimensões próximas ao do corpo humano, exceto pelo “pescoço” alongado. Os tridimensionais são confeccionados em tecido sintético na cor cinza, preenchidos com fibra de poliéster e estruturados internamente por hastes metálicas. Elementos semelhantes a peças de vestuário, lembrando periféricos de computadores, são adicionados a série, sugerindo um ser ficcional recriado por acessórios do século 21. Proponho, com este trabalho, discutir aspectos do corpo humano relacionados a cultura tecnológica, pensando o quanto estamos sendo moldados pelos dispositivos de nosso tempo. No subcapítulo **Informação Corporificada**, argumento sobre o corpo como presença conectiva entre humanos biológicos e virtuais, abordando o conceito de mente enativa, através da reflexão sobre o trabalho da artista Pia Tikka, em uma aproximação transversal entre arte e ciências cognitivas, a fim de pensar o caminho da tecnologia em minha prática.

3.1 VIVER EM INFOESTIMULAÇÃO

O imaginário contemporâneo está repleto de situações vivenciadas online, sobretudo experiências geradas em redes sociais como trocas de mensagem, imagens e áudios. Observo tais trocas na condição de elementos poéticos, informações que orientam a elaboração dos trabalhos, porque meu cotidiano segue o ritmo das curtidas produzidas pelo toque na tela do *smartphone*. Sensibilizando em meu corpo, na experiência perceptiva das conexões informacionais, dados coletados na internet, em sites que oferecem imagens ao meu imaginário. Imaginário que se constitui com o acesso à rede. Dados que, além de externos ao meu corpo, são gerados por mim. Atuo concomitantemente em uma assimilação alheia a mim e produzida pelo contato que estabeleço com os meios nos quais estou inserido. Estabeleço uma multiplicidade de relações permutáveis, endereçadas a informação, em uma alimentação contínua de entradas e saídas, entre meu corpo, que subentende minha mente, e a infosfera técnica. Sou parte desta esfera porque gero dados, consumo dados e realimento o sistema com inquietações humanas.

Meu corpo é atualizado em cada novo acesso à rede. E, atualizo meu pensamento mesmo sem estar conectado. O corpo, ao qual me refiro na prática, pode estar localizado na compreensão imaginária que faço dele. Uma consciência de meu corpo além da realidade biológica. Penso sobre meu corpo em diferentes situações, atuando na elaboração criativa de suas partes. Sensibilizo o teclado que adere a mim ao escrever esta tese. Distante da tela e da digitação, sinto os efeitos residuais de minha ação, quando construo sonoramente no atrito de uma mesa, sem me dar conta, o ritmo do teclado em uma digitação fantasma. Meu corpo revive os efeitos desta escrita. Minha mente repensa o corpo que retoma a presença do dispositivo, mesmo com certa “separação” física. Meu corpo é envolvido na imaginação de uma corporeidade que abraça o reflexo que movimenta meus dedos na ausência de teclas.

O exemplo da ação que busca digitar além do dispositivo é apenas um, entre tantas entradas e propagações arquivadas em minha mente, impregnada com dados da vida em conexão. A série HND (figura 18), composta por 2 esculturas semelhantes a mãos humanas, sugere a justaposição de uma vida online e da fisicalidade que compreende nossa biologia. Mãos que informam sobre uma digitação ininterrupta do cotidiano, que também é digitalizado por *emojis*, fotografias, videos e curtidas. Relacionamentos imaginados e vivenciados no contato com a internet.

Neste sentido, a socióloga marroquina Eva Illouz, sugere que “desde a década de 1990, a Internet tem sido um local para a mobilização da imaginação, permitindo a projeção imaginária de si mesmo através de uma variedade de sites e a simulação imaginária de experiências reais⁴³.” Penso, a partir do que aponta Illouz, na concepção simbólica de mãos que vestem a informação como pele. Mãos que aderem ao fluxo contínuo dos dados na rede, produzindo imagens concebidas através daquilo que temos de mais presente em nossos dias, a internet e seus apêndices. Dispositivos e redes sociais. Buscas sobre assuntos que antes poderiam não gerar interesse. Autoimagens exibidas de maneira compulsiva. É importante destacar que proponho discutir como estas mãos informacionais nos moldam, sem me ater a uma visão catastrófica do mundo tecnológico, porque acredito que atualmente somos indissociáveis de tais “apêndices”. Meu pensamento é reflexivo e o meio pelo qual apresento as possíveis considerações é o poético, pois resulta da prática.



Figura 18 - Raul Dotto Rosa, Série HND, 2020-21.

Nota - Observamos na figura, ao lado direito HND001 e no sentido oposto HND002.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

⁴³ ILLOUZ, Eva. *Why love hurts: a sociological explanation*. Cambridge: Polity Press, 2012, p. 209.

Illouz argumenta que a imaginação de nossos dias, baseada na internet ou indissociável da rede, opõe-se a imaginação experimentada antes de sua difusão. A socióloga distingue entre a imaginação tradicional pautada nas trocas efetivas entre os corpos físicos, e o processo antecipatório, saturado por informações que não são experienciáveis de maneira integral pelo corpo. Imaginação orientada pelo dado, pela informação digital que antecipa certo contato. Imagino a partir de “pistas” produzidas pelos usuários da rede, as quais preciso conectar para construir determinada imagem.

Pode-se dizer que a Internet se opõe a uma imaginação escassa em informações, porque ela permite e de fato exige um conhecimento do outro que não é holístico, mas baseado em atributos, e permite comparações sistemáticas de pessoas e seus atributos, o que tende a atenuar o processo de idealização. A imaginação da Internet é antecipatória: isto é, dirige-se a alguém que ainda não conheceu. Baseia-se não no corpo, mas na troca linguística e na informação textual. A avaliação do outro é baseada em um acréscimo de atributos, ao invés de ser holística. Nesta configuração particular, as pessoas têm muita informação e parecem menos capazes de idealizar.⁴⁴

A idealização, proposta por Illouz na imaginação tradicional e perdida na digitalização, diz respeito a informação excessiva que dilui “uma imaginação criativa”. Na tradicional, a carência de dados me força a imaginar, a ficcionalizar o outro sob certa expectativa. Já na imaginação nascida com a internet as imagens estão prontas e são facilmente acessadas, comparo e analiso no lugar de ficcionar. Aponto, aqui, a idealização como referência de um processo imaginativo modificado pela internet, no qual a construção do outro é frustrada pela carência de expectativas, uma vez que tenho acesso a sua biografia, fotografias e histórico de interações na rede.

Talvez, tendo em vista o argumento de Illouz, a frustração em que construo a imagem do outro me lance na revisão da minha própria imagem, construindo ou tentando afirmar autoimagens vagas do “eu”, já que também, como o outro, atraio atenção a partir de um conteúdo textual distribuído na rede. Crio, então, ficções poéticas. Autoimagens abastecidas pela dominância da informação, nas quais, em uma tentativa de tornar mais envolvente aquilo que apresento na internet, recorro aos filtros transformativos da face. Moldo meu rosto com a mão da informação para ser visto, ou revisto outra vez. A hipervisibilidade atraí, porém, em razão da objetividade com que é “escrita”, também pode limitar a imaginação, porque é excessivamente visível, sem rugosidades para que a mente imagine além da velocidade do “like”.

⁴⁴ ILLOUZ. Eva. *Why love hurts: a sociological explanation*. Cambridge: Polity Press, 2012, p. 230.

Na possibilidade de uma imaginação antecipatória, mesmo que limitada, ao comparar e analisar as informações que constituem o outro, busco em meus arquivos pessoais, biológicos e digitais, dados para realizar tal processo. Arquivos de experiências vivenciadas na intimidade ou condicionadas à rede. Listas de filmes assistidos, preferências por roupas e acessórios, músicas registradas nos aplicativos, entre outras possibilidades que possam me conectar ao outro. Pesquiso sobre mim para encontrar o outro. Neste ponto, alimento um processo endereçado a minha imagem, uma vez que para estabelecer algum contato na internet preciso de informações recíprocas entre mim e aquele com quem converso. O imaginário, como algo que tenta dar corpo a uma ausência, pois fictiona com imagens mentais o impalpável, tem sua partida daquilo que conheço ou experimento sensivelmente. Ao analisar e comparar, imagino algo, e essa ação é indissociável da tecnologia.

Penso na imaginação tomada por elementos tecnológicos, autodescrições somadas a avatares modificados que me levam a imaginar com quem estou “digitando”, ao invés de perceber as sutilezas de um contato facial em meio a conversas faladas. Essa digitação da experiência viva me faz pensar na mão que se atreve a ver. Penso no toque da tela e na ausência da mão física do outro, que cumprimenta agora com a figura de um emoji sorridente. Mão-cabeça. Mão que resume o corpo no toque da tela, no envio de mensagens e na propagação de *selfies*. A configuração desta mão, abstraída do corpo, sintetiza a presença integral do outro na tensão da imagem de um “ser” definido por dígitos. Esta relação, entre o corpo biológico e a informação gerada com sua presença na internet, orienta a construção da série HND, sobretudo a escultura HND001, primeira da série de 2 tridimensionais.

HND001 (figura 19) é um corpo-objeto, formado pela abreviação do espaço ocupado entre a mão e a cabeça. A escultura sugere um corpo transformado, que processa as informações acessadas na rede ao mesmo tempo em que digita seu “eu”, o qual se prolifera em pluralidades, por meio de *selfies*, em que sua cabeça, ligada a mão que escreve, protagoniza a face de um corpo oculto. O exibicionismo da face em HND001 pode ser percebido na sequência de 9 fotografias (figura 20) que derivam do trabalho. Imagens que nos remetem a *selfies*. dEDOche, 2021, são autorretratos que subentendem o corpo na ação de exibir seu rosto e escrever sobre sua vida. Ficcionalizado, talvez, experiências jamais vivenciadas e emoções não sentidas. A realização das fotografias ocorre durante o processo de modelagem da mão-cabeça, com fragmentos de seu corpo, ainda em processo de costura e estruturação.



Figura 19 - Raul Dotto Rosa, HND001, 2020-21.

Nota - Dimensões: 90 x 30 x 30 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

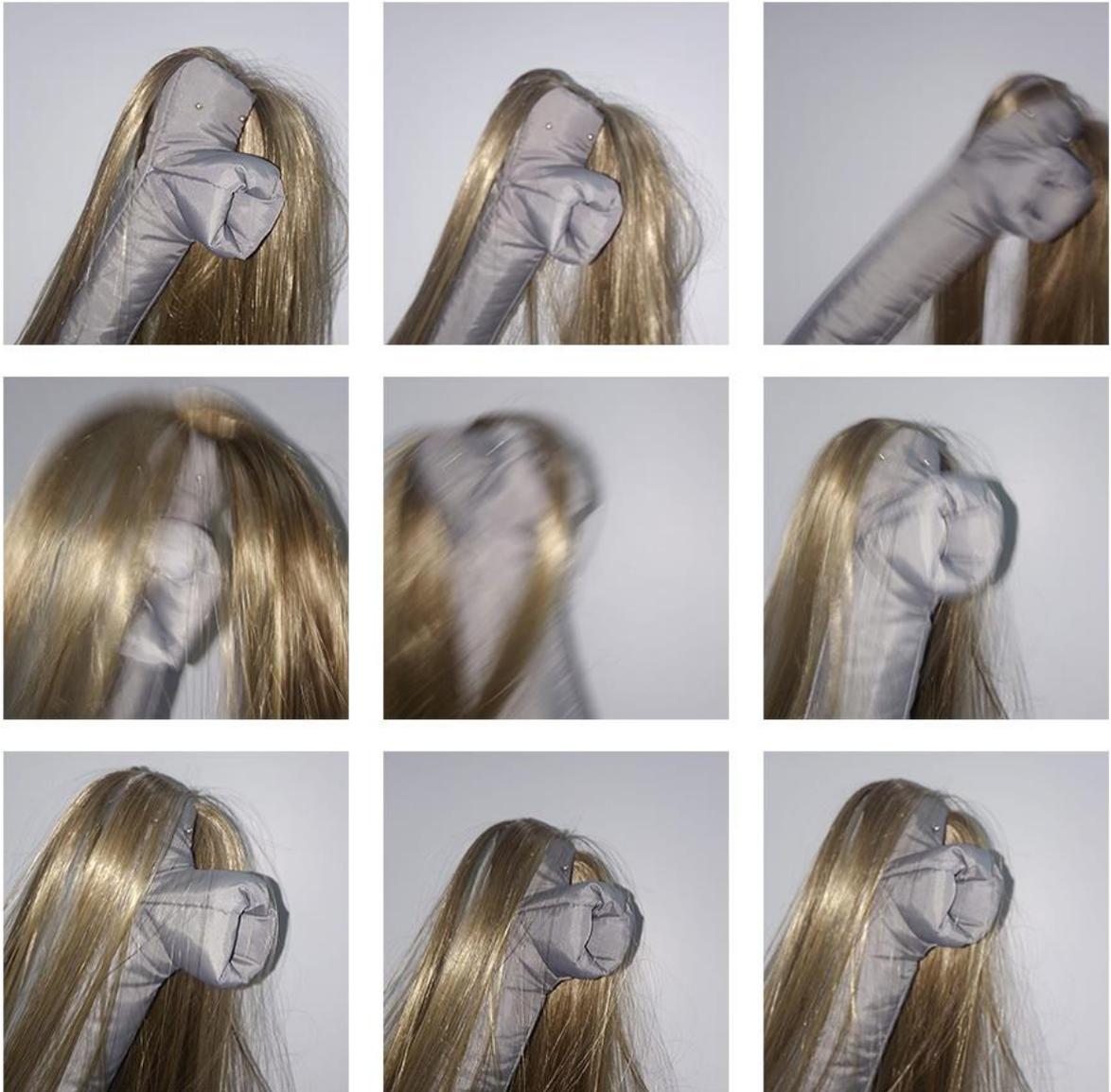


Figura 20 - Raul Dotto Rosa, dEDOChe, 2021.

Nota - Observamos na figura o conjunto de 9 fotografias com dimensões individuais de 30 x 30 cm.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.

dEDOChe é um conjunto de fotografias, agrupadas para formar um todo, aludindo a uma sequência de selfies orientada as redes sociais. A sequência das imagens que constituem o trabalho sugere uma animação do corpo-objeto no ato de fotografar sua face. O fragmento de HND001 que anima este “ser” se movimenta, vibra com certa emoção. Ao elaborar dEDOChe penso na série AD e nas emoções sintetizadas pela IA, lembro da modificação de meu rosto e da inclusão de sorrisos e piscadas inexistentes em mim, porém visíveis na face que veste o eu digitalizado. O título do trabalho remete a ironia de sorrir sem estar sorrindo. Apresenta em deboche a emoção atribuída para um rosto que não se move de fato, ao menos não aqui.

O movimento informado em dEDOChe, através dos fragmentos de HND001, é animado por mim, que visto a extensão de tecido compreendida entre mão e cabeça, movendo em ritmo aleatório o corpo-objeto que emerge neste contato. Visto, talvez, o corpo abreviado de HND001, na experiência de ser face e dígito que propaga na rede. Experimento internamente, pois meu braço percorre o lado oculto do trabalho, seu avesso, desconhecido para quem vê ou toca a mão-cabeça em sua forma final. Lembro do processo de construção e das escolhas dos materiais, pois ao tocar o interior da escultura sensibilizo em minha pele o processo que a estrutura. Sinto os cortes e as costuras, percebo a dimensão de sua modelagem, dividida em 15 partes e alguns apêndices que se escondem em seu interno. Visto em meu braço um corpo fragmentado. Uma nova pele que se confunde com a minha durante a experiência. Pele cinza e rugosa, remetendo a algo moldável, formado por gomos estofados, e, ao mesmo tempo, robótico, dentro do imaginário que autoriza minha criação.

Os materiais empregados em HND001 – tecido sintético, poliéster siliconizado, fibra bioplastia e vidro – passam por processos industriais, que refletem na percepção do trabalho, podendo informar sobre sua gênese técnica. A mão-cabeça não pretende ser corpo biológico. Não tenho interesse de representar meu corpo, mas de ficcionar a partir dele. Apresento um fragmento tridimensional, moldado através da *moulage*, em que sobreponho o tecido em meu rosto, contornando minha face, curvando-se sob minha cabeça. Processo que repito em minha mão, destacando no molde meus dedos como falanges de HND001. Ossos subtraídos da escultura acabada, substituídos por poliéster. A modelagem do trabalho contém a informação de meu corpo, autoimagem de um “eu” espalhado nas telas, versão amolecida de minha cabeça e mão.

HND001 é modelada tendo como base meu corpo, e, em uma etapa posterior a obtenção dos contornos corporais, amplio a escala da mão, até que ela se iguale a dimensão da cabeça. Meu objetivo ao alterar a proporção da escultura é fugir de uma equivalência biológica. Embora percebida como cabeça e mão unidas em um mesmo volume, o agigantamento dos dedos salienta a estranheza do corpo-objeto, ou a situação na qual “perdemos” nossos corpos no processo de digitação do mundo. Esta alteração da escala também aparece na escultura HND002 (figura 21), segundo tridimensional da série, desenvolvido com *moulage* e modelagem plana, a fim de transferir o molde obtido para a superfície do papel e ampliar suas dimensões. A escultura é construída com os mesmos materiais que HND001, porém na cor azul.

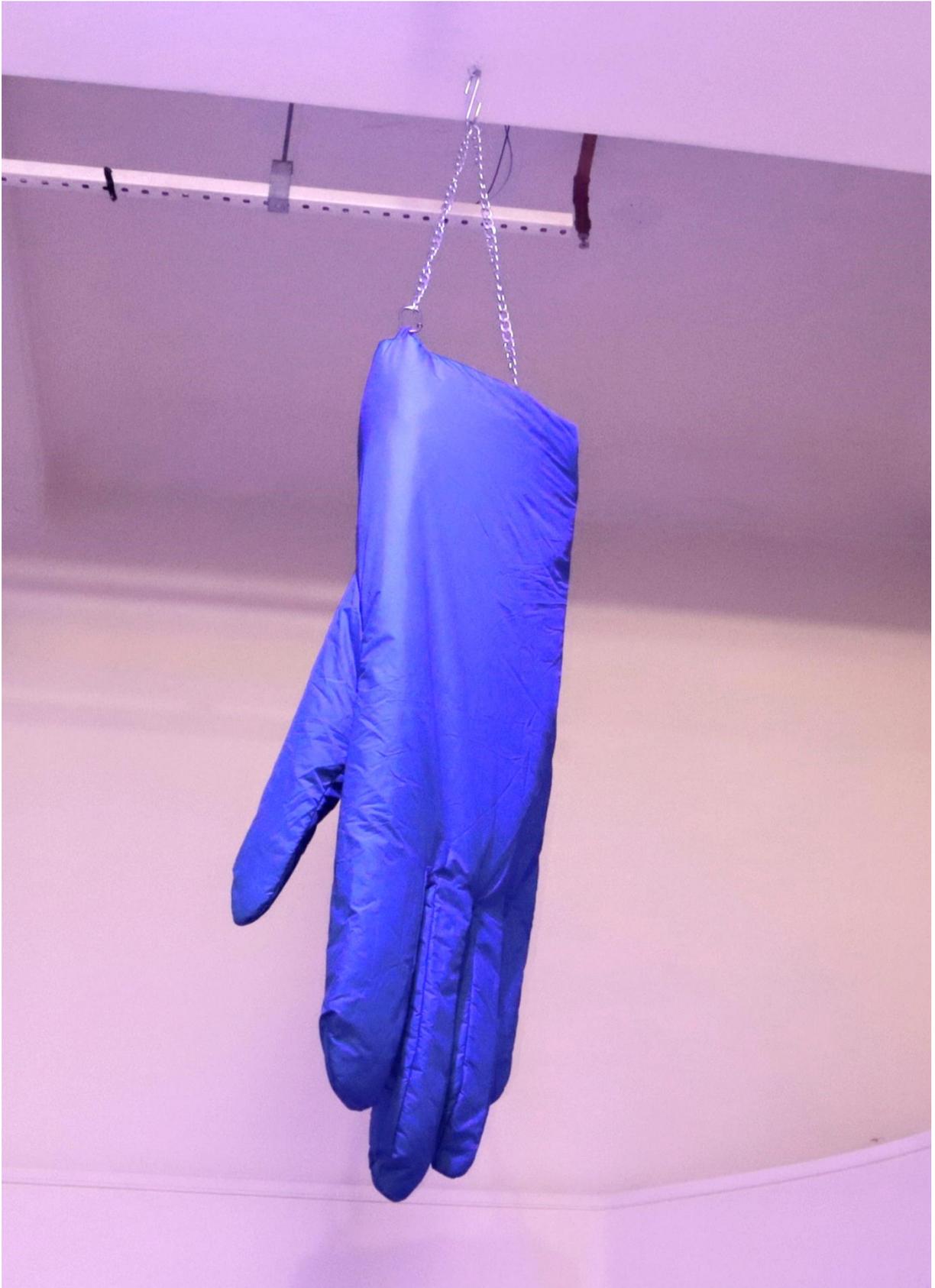


Figura 21 - Raul Dotto Rosa, HND002, 2020-21.

Nota - Dimensões da escultura: 160 x 90 x 30 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, corrente metálica.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

Penso em uma mão da informação que molda o mundo, ao menos aquilo que podemos perceber dele, construindo diferentes imagens que são absorvidas por nós, refinadas pela mente e imaginadas como parte integrante de nós. Em HND002 a mão azul sugere uma mão fantasma, mão técnica justaposta as nossas, que suspensa no espaço expositivo “desce” até nós para guiar aquilo que vemos e ouvimos. Mão que cria visualidades em toques e curtidas nas redes sociais. Fantasma porque se mantém distante, embora fisicamente acessível, sua imagem azul alude a uma presença impalpável, transmitida pela luz que “irradia”. HND002 mostra uma grande mão vestida com o brilho das telas. Mão misteriosa que manipula a esfera da informação.

Fantasma que adere aos dispositivos de nosso tempo, às vezes ofuscando nossas mentes com aquilo que molda. Fantasma que retoma a série AD com a face modificada. Porém, aqui a experiência é orientada à mão e não ao rosto. Penso na mão azul e na sua presença, a qual surge durante o período de pandemia de COVID-19 com as imagens de luvas azuis. A ideia para a escultura é elaborada a partir das redes sociais Instagram e Twitter, quando nelas, ao acessar suas informações durante as restrições sociais, percebo várias luvas, grande parte em tons de azul. Luvas para conter a propagação do vírus. Luvas que invadem meu imaginário. Perfis de notícias cobrindo o avanço da pandemia com imagens de hospitais e profissionais da saúde vestindo azul. Isolado em casa, sem acesso ao mundo e aos contatos que a vida social oferecia, penso nestas imagens e no azul. Lembro do brilho da tela que acesso as imagens das luvas e relaciono de maneira não objetiva a luva, o azul e a mão. Crio uma mão azul, ou luva azul, porque é oca e aberta. Em seu interior não existe preenchimento. É uma mão vestível, na qual um corpo humano pode entrar.

Talvez, HND002 ocorra pela falta do contato com o outro, realidade vivida em todo o globo durante a pandemia. Presenças distantes nas telas. Vidas abreviadas sem a possibilidade da despedida. Trabalhar durante a pandemia e na presença do coronavírus foi um desafio. Uma realidade maior se impunha e cancelava todos os outros pensamentos. Imagens da pandemia, imaginário pandêmico. Não pretendo discorrer sobre as perdas e os desafios enfrentados para sobreviver aquele período. Tento, a partir de HND002, pensar sobre o caminho que consegui construir, ou recuperar na pesquisa, atribuindo luz a uma mão. Brilho ao azul, que simbolicamente também se liga aquelas e aqueles que enfrentaram a ameaça do vírus para salvar vidas em hospitais, pronto-atendimentos e centros de testagem e recuperação.

Aqui o fantasma diz respeito a vida e não a morte. Penso na presença distante experienciada durante a pandemia. O contato com o outro de maneira remota, sem toque na pele, apenas digitações e sensibilidades mediadas no *smartphone* pelo *touch screen*. Procuo entender a realidade deste fantasma por meio das relações que estabeleço na internet. Em determinados momentos sou tomado por uma emoção indiscernível, já em outros a apatia governa minhas ações e rumo em uma deriva do clique. Imagens são curtidas e compartilhadas, amigos adicionados ou seguidos e seguidos de volta. Percebo minhas relações como algo inconstante. Penso em como pensar sobre elas. A mão azul me parece uma boa opção. Mão que compartilha comigo a informação, inquietante em mim e formalizada na escultura HND002.

Na distância de um toque efetivo, biológico e sensível a pele, ou mesmo na ausência de um olhar corresponde ou desviante, encontro nas videochamadas e nas mensagens de texto em aplicativos a corporeidade daquela e daquele que me faltam. Acesso um fantasma de seus corpos, materializado no dispositivo, mediador de minhas sensações e, talvez, carências. Nesta ação que move meu corpo em direção ao objeto técnico imagino o outro, ficcionalizo seu corpo nos apêndices da rede. Segundo Eva Illouz, as relações geradas no contato com a internet, em um processo imaginativo que ficcionaliza a corporeidade de uma experiência com o outro, sugere uma presença fantasma. Um modo fantasmático de relação com a ausência.

A Internet parece sustentar os relacionamentos precisamente pelas formas como cria uma presença fantasmática. Um membro fantasma é um membro que foi amputado, mas cuja presença neurológica ainda é sentida pelo sujeito. Da mesma forma, a tecnologia da Internet cria sentimentos fantasmas – sentimentos que são vividos como sentimentos baseados em estímulos da vida real, mas cujo objeto real está ausente ou inexistente. Isso é possível por meio de dispositivos tecnológicos que imitam a presença [...]. Mais do que qualquer outra tecnologia cultural, a Internet permite que a imaginação, a partir de poucos contatos sensoriais, gere emoções que se tornam autotélicas, se alimentam e se sustentam. Se a imaginação é a capacidade de tornar presente o que está ausente, a Internet oferece uma forma radicalmente nova de gerir a relação entre presença e ausência.⁴⁵

Na carência do toque humano, o dispositivo que acesso determinado conteúdo endereçado a alguém me abastece com sensações distantes das experienciadas com a biologia do corpo, mesmo assim, sensações. Enquanto elaboro meu texto digitando palavras em um teclado ou no *smartphone* recebo respostas. Diferentemente de falar sozinho ou ao vento, na ação técnica tenho uma correspondente sensível a mão.

⁴⁵ ILLOUZ. Eva. *Why love hurts: a sociological explanation*. Cambridge: Polity Press, 2012, p. 236.

A experiência empregada ao corpo a partir dos dispositivos atuais, mediadores entre aquilo que compreende uma corporeidade íntima e a vivência no mundo, como elementos que permitem ampliar e intensificar as capacidades de meu corpo atuar e entender o ambiente no qual me localizo, movimentam minha biologia, modificam minha mente e constroem e reconstróem a própria experiência. A percepção do mundo, que adere em meu corpo através dos sentidos, é elaborada e reelabora na sequência de *inputs* e *outputs* que estabeleço com o próprio mundo. A tecnologia mediadora de minha intimidade durante a pandemia aprofunda tais relações, quando isolado, medito sobre minhas relações técnicas, tentando entender a mão da informação. Buscando ver a mão que molda meu imaginário e que define, por assim dizer, possibilidades do “eu”.

Em 1945, Maurice Merleau-Ponty, filósofo francês, propunha, através de estudos fenomenológicos, que mente e corpo atuam juntos na elaboração de mundo, integrados em uma experiência perceptiva viva e inseparável de realidades íntimas e compartilhadas. Perceber o mundo requer, simultaneamente, sensibilizar o outro, os objetos e o ambiente onde atuamos, sob a orientação de uma mente e de um corpo que operam enlaçados na coordenação de sentidos, emoções e vontades.

Eu tenho o mundo com indivíduo inacabado através de meu corpo enquanto potência desse mundo, e tenho a posição dos objetos por aquela de meu corpo ou, inversamente, a posição de meu corpo por aquela dos objetos, não em uma implicação lógica e como se determina uma grandeza desconhecida por suas relações objetivas com grandezas dadas, mas em uma implicação real, e porque meu corpo é movimento em direção ao mundo, o mundo, ponto de apoio de meu corpo.⁴⁶

Meu corpo se estabelece como descoberta do mundo, enquanto produz e sou produzido por ele. Nossa “inerência às coisas” modifica a nós e ao mundo. Atuo sobre minha autoimagem, construindo possibilidades do “eu”, imaginadas na medida em que experimento o mundo e suas tecnologias, dadas a mim por outros humanos. Nessa cadeia, como usuário da rede, lanço informações que, por devaneio ou não, enlaçam o digital e sua presença. Presença daquela ou daquele que acessa meus dados. Em resposta retorno modificado. Digitando meu cotidiano acabo por digitalizar minha experiência, atrelada à fisicalidade que corresponde à minha biologia, modifico mente e corpo, percebendo as diferenças daquilo que se estabelecia em mim até então. Até o momento de uma atualização para outro “eu”. Toco e sou tocado pela tecnologia.

⁴⁶ MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 2018, p. 469.

Retomando a consciência do toque, penso em sua importância e naquilo que sinalizaria a presença do outro. Presença agora presa ao dispositivo, ou a experiência de seu *hardware* percebido na ponta dos dedos. Consciência, portanto, que modifica mente e corpo. Presença que me lembra a vivência do contato direto, esquecido nos primeiros meses de pandemia, lembrada e alterada na atualidade desta escrita. A distância encurtada nas videochamadas, presentificada na imagem de familiares, amigos e colegas na tela, confunde o espaço e tempo de minhas ações. Encontros que duram minutos, conversar estendidas por horas. Sinto a exaustão das últimas em meu corpo, quando não consigo permanecer na cadeira nem com o olho na tela. Meu corpo sente os impactos da mudança quando os objetos, incluindo os dispositivos com que acesso a rede, intensificam a percepção de meu próprio corpo. Pernas dormentes, braços cansados de digitar ou de segurar o *smartphone*, clicar e deslizar.

Penso em um mundo de dispositivos, acessando a rede e nela outras redes. Meu corpo assimila o processo e somatiza a informação como dor, ansiedade e toque. Sou tocado pela tecnologia. A mão da informação estabelece um vínculo comigo, ela molda minha mente, inquieta meu imaginário e satura meu corpo. Talvez, o toque em HND002, ou a impossibilidade dele, seja o objeto de minha atenção. Toque diferente daquele que estava familiarizado até então. Não é fraterno, carinhoso ou gentil. É um toque incomodo. Possivelmente reflexo do isolamento, quando a instabilidade emocional era grande. Tempo em que aguardava a passagem dos dias, projetando telas em outras telas. Os experimentos da série AD fazem parte deste período, cujo processo era, após a modificação de meu rosto apreendido pelo dispositivo, digitalizar a tela do *smartphone* com auxílio de um *scanner* horizontal. Ao concatenar as telas percebia minha mão e seu movimento. Agarrava a tela e a obrigava a ser lida no “brilho” do *scanner*. Replicava na ação a leitura de minha face pelos dispositivos. Personificava em minha mão as garras que me prendiam ao dispositivo. É a mão, no fim, que preciso. Mão que moldo e amplio, intensificando seu toque.

A mão entorpecida pela digitação constante tem corpo. Mão azul que esquece as dores do processo, ou as oculta na esperança do contato. Mão que contém a informação de meus dedos em sua gênese. Autoimagem amolecida na superfície do tecido estofado, vazia em seu interior, ou apenas pele que recobre meus anseios pelo que ela mesma simboliza, toque. HND002 é um conjunto específico de informações, alocadas em forma de mão, porque esta agarra e molda. Sugere um percurso de

assimilações informacionais que associadas a biologia de meu corpo promovem transformações mentais e físicas. A mão que moldei também me molda.

O filósofo francês Jean-Luc Nancy, discorre sobre a importância do toque nas relações, entre humanos, mas também entre humanos e não-humanos, pessoas e coisas, porque na pele reside um conhecer sensível que nos lançando na experiência do mundo. Conhecer que adere a superfície mais extensa de nossos corpos.

Ora, em lugar algum se pode ser mais claro – ou mais sensível – do que no tocar: nem o olho, nem, a orelha nem o nariz nem a boca são capazes de sentirem a si mesmos com a intensidade e precisão da pele. A imagem, o som, o odor e o gosto continuam, de certa forma, distintos do órgão que sente, ainda que eles o ocupem integralmente. Se dúvida, o mesmo acontece com o tocar a partir do momento em que sou eu a substância tocada (se eu pensar “esse tecido é áspero”, “essa pele tem frescor”) [...]. Ora, essa identidade do tocador e do tocado só pode ser compreendida com a identidade de um movimento, de uma moção e de uma emoção. [...] Ela ‘é’ meu gesto, ela é minha mão e minha mão passa por ela porque minha mão é seu contato [...].⁴⁷

A sutileza do toque envolve os sentidos, além do tato que tateia o entendível, o toque se manifesta nas emoções, apresentando a nós o outro e o mundo. Mundo constituído por experiências pessoais e coletivas. Abraços e caricias sentidas também na pele. Visualizo o que é externo a mim, humano ou não-humano, amigo biológico ou digital, porém em seu toque, diferentemente de sua “face” e fala, compreendidas relativamente bem nas transmissões online, sinto a divergência. Divergente daquilo que esperava, que aderiria em mim na maior extensão possível de meu corpo. Meu contato é com a tela, deslizando informações, clicando ou digitando.

Digitação constante do outro em mim. No *smartphone* acesso seu corpo através de teclas que não emitem sonoridade, porque eu a desabilitei, e de um *touch screen* sensível aos meus dedos, que me permite ampliar detalhes para “ver” melhor. Aquilo que poderia estar oculto no outro se dilui. No movimento incessante do polegar e do indicador realizo a superfície do outro, comprimida na tela do dispositivo. Com meu corpo tenho acesso ao outro e ao mundo no qual ele “vive”. Entendo, aqui, a pluralidade de realidades. Aquela que acesso na presença distante do outro e de seu mundo é uma, densificada na experiência informacional do toque entre meus dedos e a tela. Digitar encurta certa distância. Posso me comunicar e provavelmente serei entendido pelo outro. Percebo o globo da informação e suas infosferas, mundos específicos formados por tecnologias e pessoas em constante comunicação.

⁴⁷ NANCY, Jean-Luc. *Arquívada: do senciante e do sentido*. São Paulo: Iluminuras, 2014, p. 21-22.

Penso no mundo digitado e em sua digitalização. Me inquieto. Qual aderência o toque nascido com a internet teria na fixação das experiências atuais? A mão azul, que protagoniza esta relação, sugere uma presença constante, ocupada em mediar nossas relações com alguém ou com algo. Segundo Byung-Chul Han, o ato de digitar diminui a distância do mundo. O globo está em nossas mãos e somos protagonistas dele. Porém, protagonistas sem história e sem experiência, porque não vivemos o mundo, apenas “deslizamos” por suas informações, dispensando algumas e supervalorizando outras. Nossa ação ocupa uma superfície diluída e que nos escapa.

O constante digitar e deslizar no *smartphone* é um gesto quase litúrgico que influencia massivamente a relação com o mundo. Deslizo para fora rapidamente as informações que não me interessam. Contrariamente, dou *zoom* com os dedos nos conteúdos que me agradam. Tenho o mundo todo na palma da mão. O mundo tem de se adaptar totalmente a mim. Assim, o *smartphone* reforça o autocentrismo. Digitando, submeto o mundo às minhas necessidades. O mundo parece para mim no brilho digital da disponibilidade total.⁴⁸

Ainda, conforme Han, as telas de nossos *smartphones* hiperestimulam o toque e interferem até mesmo na visão, a qual deixa de compreender o mundo na distância do olhar, pois precisa da proximidade e do brilho do *touch screen* para se informar.

O *touch screen* subsume a negatividade do outro, do indisponível. Ele generaliza a coerção tátil para tornar tudo disponível. Na era do *smartphone*, até mesmo o sentido da visão se submete à coerção tátil e perde sua faceta mágica. Ela perde seu senso de espanto. A visão destruidora e consumidora da distância aproxima-se do sentido do tato e dessacraliza o mundo [...]. O dedo que digita torna tudo consumível.⁴⁹

Seja deslizando para fora da tela ou consumindo o mundo pelo *touch screen*, o tato está presente mais do que nunca na contemporaneidade. Com ele selecionamos aquilo que visualizamos, talvez, visualizamos somente porque deslizamos a ponta de nossos dedos nos conjuntos de informação, como textos, fotografias e vídeos, pré-selecionados em uma sequência frenética que varre a tela na vertical ou horizontal, muitas vezes de maneira pouco consciente. Movimentos que dispensam pessoas, como no aplicativo de relacionamento Tinder, limitam, por assim dizer, certo encontro. Na série HND me interrogo sobre o tato, dominador inclusive da visão, se pensarmos que ele chega primeiro na imagem mostrada pela tela. Mente e corpo integrados em uma mão. Fragmentados no corpo na procura de diferentes informações.

⁴⁸ HAN, Byung-Chul. Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida. Petrópolis: Vozes, 2022, p. 43.

⁴⁹ Ibidem, p. 44.

Informações que compõem nosso cotidiano e das quais não podemos desviar ou ignorar. Não há como esperar sem tecnologia. Penso na série HND e nas experiências que vivenciei, que despertei em meu corpo para só então conceber seu projeto. As restrições sociais impostas para conter o avanço do vírus presentificaram os dispositivos. Meu pensamento sobre as implicações da tecnologia no cotidiano era raso no mundo anterior a pandemia. Refém de uma situação comum, na qual eu acessava a internet, talvez com a mesma frequência que aceso hoje, não refletia sobre como meu corpo também se constitui a partir dela. A mão da informação apresenta em HND001 e HND002 possibilidades para pensar uma modelação técnica do “eu”, pautada na informação digital e nos dispositivos que garantem seu acesso.

Autoimagem projeto de um corpo que compreende a mente como parte de sua corporeidade. Pensar e sensibilizar o mundo no qual experiencio nosso tempo, transforma o modo como percebo meu corpo e como minha fisicalidade se relaciona com a tecnologia. Nancy, argumenta que estamos inseridos em uma constante transformação técnica, que invade nossos sentidos e nos absorve em um mundo técnico, porque somos parte dessa técnica, uma vez que o pensamento técnico, ou a busca por soluções técnicas, mesmo baseadas em nossa biologia, avança por séculos e nos reposiciona no mundo, bem como reposicionamos o mundo em nós.

Inserimo-nos em uma tecnoesfera que é o nosso desenvolvimento; o que chamamos de ‘técnica’ ultrapassa toda a ordem das ferramentas, dos instrumentos e das máquinas. A questão não é mais o que está à disposição de um domínio [...], mas sobretudo de uma expansão do cérebro [...] na rede de uma ‘inteligência’ que extrapola um domínio que valha por si mesmo, a si mesmo fim e meio, indefinidamente [...]. Não podemos existir sem avançar, sem percorrer, sem atravessar, sem produzir experiência [...].⁵⁰

Mão-cabeça. Mão fantasma. Mãos da informação. Mãos que fragmentam ou abreviam o corpo, pois a mão é protagonista na digitação do mundo. Proponho neste subcapítulo, pensar a esfera da informação como algo que compreende o globo, em um todo informacional. Dele nascem outras infosferas, referentes ao contato íntimo que podemos estabelecer com a tecnologia, gerando especificidades. HND001 e HND002 (figura 22) são possibilidades desta especificidade. Pensar e explorar para construir realidades informacionais distintas. Reflexões sobre o tempo em que vivemos nas garras de uma mão técnica. Garras que não precisam ser perversas, se nos atentarmos a elas.

⁵⁰ NANCY, Jean-Luc. *Arquívada: do senciante e do sentido*. São Paulo: Iluminuras, 2014, p. 51.



Figura 22 - Raul Dotto Rosa, HND002, 2020-21.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

3.2 HUMANO CONECTADO

O corpo, corpo e mente integrados, é um corpo que pensa. Meu corpo que adere ao mundo tecnológico também o elabora. Penso com meus dedos, digitando este texto, construo um pensamento encarnado, sensibilizado no toque das teclas em que digito palavras, mobilizado em minhas terminações nervosas. Palavras, dados encaminhados ao cérebro e processados. Agrupados em arquivos que se recompõem aceleradamente para pensar e devolver o toque das teclas em texto. Meu corpo tem um peso, sinto a gravidade quando repouso nesta cadeira e inclino meu pescoço na direção da tela. Escrevo com meus olhos sensibilizantes da luz. Alocados em suas esferas, eles percebem a informação nas cavidades ovoides de minha face. Meu rosto se impõe para frente e com ele o pescoço se alonga, sinto o peso nos ombros e certa dor, contida na postura cansada que movimenta meu corpo no andar desta escrita.

Proponho pensar o corpo neste subcapítulo, compreendendo que mente e corpo atuam juntos na dinâmica de mundo, sensibilizando e processando suas informações, construindo realidades plurais em diferentes dispositivos. Penso no corpo e lembro de sua presença. Autoimagem com peso, estendida além de meu reflexo no espelho ou de meu brilho nas telas. Este corpo que penso é a fisicalidade da experiência com a informação. Busco em meu corpo experiências com a tecnologia para repensar sua forma. Moldo em mim um corpo tridimensional, multiplicado em 3. Discorro, aqui, sobre a série Life21 (figura 23), elaborada durante o período das restrições sociais, em razão da pandemia de COVID-19. Esculturas *puffer*, estofadas, desenvolvidas em tecido com as técnicas de *moulage* e modelagem plana, a partir de meu corpo biológico. Assim, existe um peso nestes corpos que apresento e que se estende além de uma massa ou gravidade comum. É um peso vivido. Pesado na poética de meu contato com a esfera da informação.

O corpo é o facto de pesar. As leis da gravitação dizem respeito aos corpos no espaço. Mas antes de tudo, o corpo já pesa em si mesmo: desceu sobre si mesmo, sob a lei dessa gravidade própria que o impeliu até o ponto em que se confunde com sua carga. Ou seja, com a sua espessura de muro de prisão, com a sua massa de terra amontoada no túmulo, ou com o peso viscoso do espólio, e por fim, com o peso específico de água e osso – mas sempre, mas antes de mais carregando a sua própria queda [...]. O corpo é a nossa angústia posta a nu.⁵¹

⁵¹ NANCY, Jean-Luc. *Corpus*. Lisboa: Veja, 2000, p. 8.

O corpo, defendido por Nancy, é o corpo de uma existência, compreendido na experiência do tempo e do espaço em que se move e que o move. Corpo variável. Um corpo em “acontecimento de pele” e que produz “acontecimentos de existência”, como diz o filósofo. O peso do corpo corresponde ao movimento que o faz existir. Corpo que pensa sobre si, em ações de constante reposicionamento, na medida que vive diferentes realidades. Apreende outros corpos, objetos e situações.

Os corpos não são um cheio, um espaço preenchido (o espaço está preenchido por todo lado): são espaço aberto, e em certo sentido são o espaço propriamente espaçoso, mais do que espacial. Ou são ainda aquilo que se pode chamar de lugar. Os corpos são lugares de existência, e não há existência sem lugar [...]. O corpo-lugar não está cheio nem vazio, não é fora nem dentro [...]. Mas esse corpo é uma pele diversamente dobrada, redobrada, desdobrada, multiplicada, invaginada, exogastrulada, furada, evasiva, invasiva, tensa, distendida, excitada, siderada, ligada, desligada. De todas estas maneiras e de muitas outras ainda [...] o corpo dá lugar à existência.⁵²



Figura 23 - Raul Dotto Rosa, Série Life21, 2020-21.

Nota - Observamos na figura, no sentido da esquerda para a direita, as esculturas R [red], G [green] e B [blue]. Na seção de Apêndices é possível visualizar as imagens individuais em maiores dimensões.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

⁵² NANCY, Jean-Luc. *Corpus*. Lisboa: Veja, 2000, p. 15-16.

O “corpo-lugar” de que fala Nancy sugere uma espacialidade da ação que o corpo estabelece ao existir. Ocupa espaço e é espaço. Corpo que se estende na rugosidade da vida, enlaçado por experiências que o provocam a mudar. Corpo inquieto que se transforma ao reposicionar em si o peso da existência. Penso na concepção de corpo proposta pelo filósofo para refletir sobre meu corpo e sua modelagem. Modelagem técnica que se impõe na fisicalidade da mente, estendida pelo corpo e além dele. Corpo que materializa a informação, porque na sua sensibilidade elabora fragmentos de mundo, dados em constate reorganização na rede estabelecida em nossos cérebros. Informações, imagens sensórias que se “reencontram” conforme o estímulo dado à nossa atenção.

Um espaço de construção e desconstrução de imagens sensórias, associação de dados, informações em alteração na elaboração de sentido, para si e para o mundo. Sentido desenvolvido com o tempo das experiências do corpo consigo mesmo e na relação com o outro, mediado pelos dispositivos ou não. Experiências que também ocorrem nas proximidades do corpo, quando somos “vestidos” pela tecnologia no tecido informacional. Penso na transformatividade que o processo sugere e a entendo na prática dos tridimensionais da série Life21. Proponho dobras e rugas, texturas que aderem a informação. Aderência que alterada a “pele” das esculturas, aludindo ao que ocorre em meu corpo, na plasticidade de meu cérebro.

Segundo o cientista brasileiro Ramon M. Cosenza, o amadurecimento de nosso sistema nervoso ocorre por etapas, iniciadas ainda no útero, passando pelos primeiros meses de vida, durante a infância e a adolescência, estando apto para a elaboração de conceitos complexos em torno e após os 20 anos de idade.⁵³ Conforme Cosenza, o cérebro é dotado de plasticidade, pois continua a se modificar ao longo de toda uma vida. Modificação que depende das relações que desenvolvemos com o mundo que nos compõe. Processo que estabelece diferentes ligações entre os neurônios, ativando e desativando suas conexões, ampliando e reduzindo sua rede.

Uma característica marcante do sistema nervoso é então a sua permanente plasticidade. E o que entendemos por plasticidade é a sua capacidade de fazer e desfazer ligações entre os neurônios como consequência das interações constantes com o ambiente externo e interno do corpo.⁵⁴

⁵³ COSENZA, Ramon M.; GUERRA, Leonor B. Neurociência e educação: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011, p. 27-38.

⁵⁴ Ibidem, p. 36.

Penso nesta plasticidade por meio da prática. Elaborações na modelagem das esculturas permitem a construção de espaços rugosos, amarrotados e por isso densos de informação (figura 24). E, ao mesmo tempo em que são maleáveis, embora conservem a forma dos sulcos em sua superfície, podem “desprender” da visualidade que as fazem enrugadas. Não pretendo transpor a plasticidade, característica do cérebro e de seu sistema sináptico, para os tridimensionais, como um conceito aplicado. Penso que tal operação seria impossível. Apresento a plasticidade porque entendo que, talvez, em seu potencial reside a modelagem que procuro discorrer nesta tese. Não apenas, mas também nela. Plasticidade pensada na construção de Life21, no pensamento articulado entre aquilo que ocorre em meu corpo biológico e seu desdobramento na série, na manipulação do material que gera formas, espaços de contato entre a escultura e a pele humana, pois provoca certa atração.

Meu corpo se modifica, sinto exaustão em frente as telas. Meu dedo rouba a visão e amplia seu mundo no *touch screen*, deslizando a vida que vejo passar diante de mim, também com os olhos, mas não apenas com eles. Observo meu cotidiano, absorvo a tecnologia que me cerca, sou corpo estendido nos dispositivos. Não há uma barreira entre meu interior, aquilo que me constituiria como um eu indivisível, e o exterior, o mundo dado, mas também computado e modificado por mim. Talvez, meu corpo seja mais um apêndice da rede, caso adormeça em sua conexão. Acesso a esfera da informação e procuro argumentar com a prática sobre seus efeitos, experimentando a fisicalidade do processo e o raciocínio que se desprende dele.

O corpo que pesa em existir, criando lugar ao aderir no mundo e criando mundo ao estabelecer lugar, me força a pensar. Ação que modifica minha mente, estendida em meu corpo e além dele, porque compreende não apenas minha carne e ossos, mas o mundo no qual crio espaço. Acessando a internet propago este espaço, levo meu corpo na modificação de minha mente que responde. Minha atenção é diluída na rede. Fotografias e vídeo, textos e curtidas. Certa ansiedade toma conta de meu corpo e sei que é tempo de pensar como se dá meu convívio com a tecnologia. Assim, entre experiência vivida, reflexão e prática artística, elaboro a série Life21. O corpo que argumento não está pronto, é vivo e em modificação, bem como o ambiente no qual atuo. O mundo que me compreende e o qual entendo na contemporaneidade é uma soma de desenvolvimentos. Múltiplas e incontáveis realidades, atravessadas e protagonizadas por diferentes tecnologias. Mundo formado por dados apreendidos, gerados e relacionados ao longo de séculos. A eles meu corpo também responde.



Figura 24 - Raul Dotto Rosa, R, Série Life21 [detalhes], 2020-21.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

As alterações provocadas pela tecnologia são sensíveis a nós, perceptíveis a cada momento em que a informação protagoniza situações cotidianas, cujo impacto podemos perceber de maneira amortecida, quase despercebida, como no hábito de checar mensagens recebidas, enviadas, lidas ou ignoradas nas redes sociais. Yuk Hui aponta que a crescente tecnológica altera aquilo que construímos ao longo de séculos com o meio em que vivemos, construindo diferentes realidades. Para Hui, a natureza como parte técnica do mundo, assim como nós, estabelece um ritmo contínuo de mudanças, humanos e ambiente são redefinidos em relações sempre atualizáveis.

O meio ambiente não é apenas é modificado pela tecnologia, mas é cada vez mais constituído pela tecnologia [...]. a relação entre humano e meio ambiente se complexifica ao longo do tempo, e a semiótica que define a percepção e a interpretação precisa ser constantemente atualizada de acordo com a evolução dos objetos técnicos [...]. A continuidade e a descontinuidade da detecção sensorial biológica e, mais tarde, da exibição de signos e símbolos e da invenção de sensores eletrônicos que pouco a pouco tomam as áreas urbanas e rurais trazem a reboque uma trajetória que define e redefine humano e natureza de modo constante [...].⁵⁵

A espacialidade que construímos ao existir, quando criamos espaço através de nossas ações, constituindo um corpo que pode pensar e atuar no mundo, reposiciona o lugar do corpo, que abraça também o ambiente no qual se apoia. Então, diferentes tecnologias, desde os meios básicos até os atuais sistemas computacionais inteligentes, implicam em mudanças na “detecção” biológica do corpo, percepção de nossos braços, mão e olhos que agora estão estendidos na tela. Corpo aprofundado na presença da informação e que se distancia do mundo e de si, inclusive esquecendo de corporificar sua espacialidade, quando imerso em tarefas, como a escrita deste parágrafo, ou em momentos de lazer, deslizando imagens no Instagram. O espaço da reflexão, do pensar sobre si e de entender o corpo além do “objeto” corpo, talvez se dilua na exigência constante da presença reivindicada pelos dispositivos. Presença informacional que produz corpo ao digitar, deslizar e “curtir”.

Realidade tecnológica que pode nos amortecer. Morto, o corpo continua a existir, ele, no entanto, já não se move. É um corpo dormente ao mundo que o consome em dados, exigindo respostas, talvez pouco conscientes, porque morto seu peso é o de um espaço ocupado, porém sem espacialidade, retirado de sua ação pensante. Saliento a visualidade do corpo sem pernas das esculturas Life21. Corpo imóvel, ou pouco ágil, em pé graças a estrutura própria das *selfies*. O tripé, suporte

⁵⁵ HUI, Yuk. Tecnodiversidade. São Paulo: Ubu, 2020, p. 114.

que agarra o *smartphone* substituindo até mesmo a mão, deixando, inclusive, o tato esquecido. *Touch screen* acionável pelo movimento na distância da mão ou de um botão, localizado nas imediações do tripé ou de uma haste extensora, especializada em disparar. Pensar a possibilidade de um corpo “amansado” é importante na poética da série *Life21*. Corpos que habitam um hiato do movimento na união com os dispositivos, se pensarmos no tempo em que passamos no TikTok, assistindo vídeos selecionados pelo algoritmo, a fim de estimular nossa permanência na rede.

Estamos presentes, mas, talvez, de maneira mais consciente para o algoritmo que nos otimiza em dados computáveis, informações que reposicionam nossos corpos em sequências de números, avaliados e comparados para manter ativo certo sistema. Segundo Hui, a “[...] tecnologia de domesticação de animais tem gradativamente se confundido com a autodomesticação do ser humano [...]”.⁵⁶ O filósofo argumenta que a domesticação humana, análoga o amansamento de outros animais, se constitui como uma forma de controle, na qual ao consumirmos informações, como as das redes sociais, geramos dados que retornam a nós na forma de inércia, uma vez que somos estimulados a continuar conectados, com a finalidade de acessar determinado conteúdo sem uma necessidade específica, gerando lucros para determinada empresa.

Saliento meu interesse sobre as questões do corpo e de sua dormência, ou mortificação, se aceitarmos a realidade da “autodomesticação”, em que produzo informações na rede, sou respondido com novas informações que estimulam minha permanência e estagnação dos movimentos, restritos apenas ao deslizar na tela. Penso nas *selfies*, na agitação que uma nova postagem produz em mim, na expectativa que mobiliza meu pensamento sobre como serei visto. Percebo que essa agitação ocorre entre a informação, a emoção e o digital. O corpo que pensa atua na ponta dos dedos e naquilo que provoca minha atenção, em alguns toques na tela propago uma imagem de meu rosto, na qual o corpo foi esquecido, ou resumido entre excitação e tocar. Pensamento raso, sem reflexão sobre como fui sintetizado no ato da *selfie*. Cabe, então, propor na prática aquilo que faltou ao propagar minha imagem entre tantas outras espalhadas pela rede. Elaborei 3 imagens de meu rosto alteradas pela IA, procedimento semelhante ao da série *AD*. A partir de uma imagem de meu rosto, crio com a mão tecnológica possibilidades de um “eu” mortificado (figura 25). Autoimagens que sugerem inércia, repouso do corpo na agitação dos dados emocionados em mim.

⁵⁶ HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu, 2020, p. 115



Figura 25 - Raul Dotto Rosa, Série Life21 [detalhes], 2020-21.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

As faces são anexadas nas esculturas, como pequenos adereços conectados ao corpo que dorme. Faces acinzentadas, rostos inexpressivos com olhos arregalados e imóveis, amortecidas observando o movimento nas telas. Faces que exibem certo brilho, lembrando as *selfies* distribuídas nas redes sociais. Brilho do *smartphone* que as recebe e propaga em um formato próprio, 1x1. Quadro que emoldura o rosto sem corpo. Não existe nada além do rosto, apenas uma insinuação de pescoço que, diluindo ou cortado, se perde no fundo da imagem. Nos tridimensionais a face é deslocada, não se encontra na cabeça, mas em um apêndice do corpo. Ela adere ao corpo através de um pino plástico, atuando como elemento de possibilidade e não definição. Face elaborada por mim juntamente com a IA, sobreposição de processos em camadas de informação humana e técnica, pensamentos biológicos justapostos ao aprendizado de máquina. Autoimagem que projeto na reflexão do “eu” orientado ao pensamento. Argumento sobre meu rosto distante do corpo, proposta de uma face digital que desprende do corpo, pois encontra na rede mais atividade.

Além do rosto anexado ao corpo, livre de uma totalidade que o pudesse definir apenas pela face, em *Life21* (figuras 26, 27 e 28), notamos que o corpo das esculturas sugere o esquecimento dos membros pressupostos no movimento, concentra sua forma no pescoço alongado que une tronco e cabeça, com insinuação de rosto, por meio de dobras que articulam o projeto de olhos, nariz e boca. Os tridimensionais são sustentados por tripés, fixados na posição aberta, amarrados por conexões de tecido que impedem qualquer movimento além do pré-estabelecido em sua construção. A rugosidade que recobre a superfícies dos tripés é maleável, podendo ser modificada. Bem como o estofamento do tronco e cabeça, elaborado na técnica têxtil *puffer*, em que o espaço entre duas camadas de tecido é preenchido com fibras sintéticas e costurado em gomos (figura 29). Qual a necessidade de braços e pernas? Proponho apêndices conectivos, anexos de informação, como a face ou as conexões de tecido.

Em um momento de observação, tentando perceber nas esculturas a razão da ausência dos membros, além da inércia proposta pelo corpo mortificado no acesso aos dispositivos, penso nos apêndices conectivos, em alusão aos apêndices da rede, os quais entendo como meios de acesso à informação, computadores *smartphones*, entre outros, também penso nas redes dentro da rede, Facebook, Instagram, TikTok. Elementos formativos de meu corpo e que aderem a mim em uma reelaboração constante do “eu”. *Self* conectivo que se espalha, justaposto ao digital, forma e desforma possibilidades de corpos no mundo informacional que me constitui.



Figura 26 - Raul Dotto Rosa, R, Série Life21, 2020-21.

Nota - Dimensões: 190 x 49 x 39 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibras de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, imagem digital, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 27 - Raul Dotto Rosa, G, Série Life21, 2020-21.

Nota - Dimensões: 190 x 49 x 39 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibras de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, imagem digital, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 28 - Raul Dotto Rosa, B, Série Life21, 2020-21.

Nota - Dimensões: 190 x 49 x 39 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibras de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, imagem digital, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 29 - Raul Dotto Rosa, modelagem de cabeça, Série Life21, 2020-21.

Nota - Observamos na figura o processo de modelagem e a aplicação de estofamento em *puffer*.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

Os apêndices conectivos que elaboro e aplico na superfície *puffer* do trabalho podem ser percebidos no conjunto das figuras anteriores, documentação do trabalho que apresenta em 4 ângulos a face anexada, como *tags* que marca a objetificação de uma autoimagem espalhada na rede, a qual procuro desconstruir quando penso sobre as elaborações poéticas de meu rosto introduzidas pela série AD. Também, nas imagens documento de Life21, notamos diferentes estruturas plásticas, semelhantes a pérolas. Esferas sintéticas que sugerem o fascínio pelo brilho das telas, refletido na face e no “eu” que elas propagam através da rede. Brilho distribuído na aplicação de outros adereços, como nos pinos plásticos, que além da “iluminação” marcam pontos de conexão da informação digital no corpo das esculturas. Ainda, como substitutos de braços e pernas, surgem extensões de tecido, conexões que permitem “linkar” diferentes elementos, em alusão ao potencial conectivo dos apêndices. Presos a eles, observamos *tags* de cabelos em fibra bioplastia e objetos têxteis, que apontam uma construção estética pessoal mediada pela rede na elaboração do “eu”. *Self* digital.

Buscando entender o self na geração de autoimagens mediadas ou intrínsecas a tecnologia, sugiro a conceitualização de *self* proposta pelo neurocientista português, António Damásio. Segundo Damásio, o *self*, ou o eu, é um processo e “não uma coisa, e o processo está presente em todos os momentos em que presumivelmente estamos conscientes”⁵⁷. Damásio argumenta que o *self* se divide em dois: o *self*-objeto e o *self*-conhecedor. O primeiro, corresponde aos funcionamentos da mente, características comportamentais e “certa história de vida”. O segundo, que se origina no primeiro, busca focar naquilo que vivemos e refletir sobre tais experiências. A dualidade do *self* pode ser pensada na relação entre observação e conhecimento. Atenção a si mesmo e ao ambiente, juntamente com a reflexão sobre as dinâmicas observadas.

Ainda, de acordo com Damásio, a consciência sobre si é uma das principais diferenças entre nossa espécie e as demais, em um processo de consolidação do *self*, na distinção de uma mente genérica, permitindo a criatividade e a flexibilização de ideias⁵⁸. A consolidação do *self* atuaria na regulação de realidades externas e internas do corpo, de maneira integrada a mente, processando imagens sensoriais articuladas com as modalidades de memórias e os estímulos sociais.

Assim que o self surge na mente, o jogo da vida muda [...]. As imagens dos mundos interno e externo podem ser organizadas de modo coeso em torno do protossself e passam a ser orientadas pelos requisitos de homeostase do organismo. Os mecanismos de recompensa e punição, assim como os impulsos e motivações, que vinham moldando o processo da vida em fases anteriores da evolução, ajudam então o desenvolvimento de emoções complexas. A inteligência social começa a ganhar flexibilidade. A presença do self central é seguida pela expansão do espaço mental de processamento, da memória convencional e da evocação, da memória de trabalho e do raciocínio. A regulação da vida passa a focar um indivíduo gradualmente mais bem definido. Por fim emerge o self autobiográfico, e com sua chegada a regulação da vida sofre uma mudança radical [...]. O surgimento da consciência humana está associado a mudanças evolucionárias no cérebro, no comportamento e na mente que, por fim, levaram à criação da cultura, uma novidade radical no curso da história natural.⁵⁹

⁵⁷ DAMÁSIO, António. E o cérebro criou o homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p. 21.

⁵⁸ Ibidem, p. 346-48.

⁵⁹ Ibidem, p. 349.

Na esfera dos estímulos sociais, a tecnologia altera o modo como pensamos, impregnando nossa mente com novas informações, imagens de experiências talvez não bem corporificadas, pois acessamos tais imagens a partir de telas e digitações. Viajar no Google Maps não envolve nossas pernas na ação de caminhar por ruas ou na visitação de parques. Os braços não sensibilizam o peso das bagagens, apenas, quando muito, se ocupam de cliques ou deslizes sobre pontos específicos na tela. Conheço, se assim posso dizer, algumas ruas do Japão sem percorrer o pavimento de suas vias, tendo como referência imagens e coordenadas gerenciadas pelo Google. Existe uma experiência que oferece acesso à informação de determinado local e que produz em mim uma imagem sensória, visualidade de um Japão mediado pela tela. Em minha mente crio memórias da experiência, meu cérebro armazena em certa área a imagem visual do lugar que visitei pela tela, porém, as imagens que completariam esta experiência não existem. Meu corpo não percebeu o atrito de um andar pelas ruas, minha pele não recebeu a intensidade do sol ou a humidade do ar.

Penso em uma fragmentação da experiência e da “mortificação” de certas partes de meu corpo. Partes não sensibilizadas, mas incluídas na experiência. Lembro como é andar em determinada rua aqui de meu bairro e, talvez, quando acesso as ruas do Japão pela tela, projeto estas imagens em uma articulação com a visualidade que tenho diante de meus olhos. Lembro das cigarras e do atrito corporal que as fazem cantar em hiperexcitação. Sonoridade que atribuo a caminhada mediada pelo Google Maps, pois, em animações japonesas que assisti, em animes o som das cigarras é marcante. Tenho uma imagem do Japão construída por fragmentos de outras imagens, relacionadas por mim em uma tentativa de criar sentido para a experiência no Maps. Nunca visitei o Japão, o conheço digitalmente projetando uma imagem subjetiva, construída por mim e com sentido para mim. Imagem que compartilhada neste texto se propaga publicamente e atinge, possivelmente, a leitora ou o leitor que porventura tentará recriar a experiência que descrevo através imagens particulares.

Percorrer o Japão esquecendo de minhas pernas, ou ao menos de uma ação simultânea que realizaria com elas no ato de caminhar, sugere uma experiência diferenciada daquela que teria na fisicalidade do corpo biológico *in loco* em uma rua ou em um parque japonês, pois estou percorrendo uma tela, entre cliques e deslizamentos no *touch screen*, resumindo determinado lugar a uma sequência de brilhos e toques. Apresento este exemplo, vivenciado em um *smartphone*, para pensar a ausência de braços e pernas nas esculturas da série Life21. Corpos sem

espacialidade e que acessam informações gerando imagens de experiências não densificadas na pele. Penso no esquecimento dos membros na experiência espacial de uma cidade também como aproximação àquilo que podemos desenvolver no encontro com o outro em uma videochamada. Pensamento endereçado à poética. Reflexão que produz possibilidades para entender a criação da série Life21.

Elaboramos imagens do outro atreladas as telas e aos dispositivos pelos quais estamos conectados à internet, a dinâmica que o corpo sugere é a do espalhamento. Corpo espalhado pelos apêndices da rede, sendo eu parte ou mais um apêndice. Anexado no sistema produzindo imagens parcialmente sensibilizadas na ação de digitar e ver a informação que exhibe o outro. Ver que passa pelo processo da luz, mas que nos dispositivos é vestido pelo número, filtrado pelo pixel em uma nova camada de dados, gerada simultaneamente naquilo que percebo e produzo durante o encontro com o outro na rede. Corpo e mente espalhados. Corpo fantasma que sensibiliza a distância, porque projeto uma imagem que é minha para completar aquilo que falta, completar o corpo que vejo resumido pela cabeça.

Assim como nas ruas do Japão, caminhando pelas vias digitais no Google Maps, criando experiência por meio da subjetividade, atribuindo peso aos espaços colocados distantes de minhas pernas, construo um corpo que partilha sua imagem. Moldo um corpo para completar minha tela. Medito sobre aquilo que falta na videochamada e lembro de meu corpo em frente ao computador, digitando no notebook, imagino um corpo refletido. Proponho a construção de um corpo para “receber” a cabeça daquela ou daquele com quem falo. Neste processo imaginativo, atribuindo corpo a alguém, crio uma imagem partilhada, uma projeção do “eu” que retoma o conceito dos BBs mOIEs, corpo sem cabeça. Autoimagem projetada no faltante. Imagem ficcional, sem dúvida, que colabora com a criação dos corpos-objetos na prática tridimensional, dentro de um percurso de experiências digitais refletidas na elaboração de esculturas, indissociáveis das fotografias da série AD e dos desenhos, lembrados ao longo de toda a pesquisa.

Neste sentido, a autoimagem gerada e percebida por mim, em um processo criativo de consciência corpórea e socialização tecnológica, apresenta visualidades de um mundo informacional somadas a um imaginário pessoal. As angústias durante o período de pandemia emergem em autorretratos distorcidos, não propositalmente, mas, talvez, gerados pela sensibilidade construída junto ao algoritmo. Sensível elaborado no contato com o digital, com as videochamadas e na transformação de

minha face, etapa partilhada com a IA. Imagens plurais do “eu” atualizadas na visualidade da tela do *smartphone*, percebidas por mim, através da visão e da mão. Mão sensível a tela, ao toque da informação que me constitui e pela qual crio realidades e sentidos, projetando outros corpos. Resultado de minhas experiências e pensamentos, densificados como “pele” na tridimensionalidade.

O historiador francês, Georges Vigarello, argumenta que a multiplicidade dos estímulos externos sensibilizados pelo corpo na união com a percepção interna em um “estado próprio”, compõe e recompõe o sentir-se em “si”, orientando a construção do “eu” e suas possibilidades de reinvenção, o corpo como projeto de ação e investigação. “Imaginar seu corpo diferentemente significa ‘ser’ diferentemente, com o conseqüente sentimento que o acompanha: o de fazer emergir um ‘estado’, uma maneira nova de existir, de abrir outras vertentes de si.”⁶⁰ Na reflexão sobre minhas experiências busco esta abertura, proponho seguir vivenciando a rede e reinventando o “eu”, existindo em um certo “transbordamento” do corpo biológico, espalhado entre dispositivos, sistemas inteligentes, telas e toques, mas também em meu trabalho.

O corpo do qual falo é sempre o meu, multiplicado em fotografias, desenhos, esculturas e instalações. Corpo espalhado e que integra a fisicalidade da experiência em minha mente, porque somente através da observação, do estudo ou da reflexão de minhas vivências digitais consigo selecionar e manipular os materiais para projetar o “eu” corporificado nas relações conectivas e apresentado nos trabalhos. Sou meu objeto de experiência, percebendo e criando corpos e mundo. Mundo das interações sociais, da cultura e seus desdobramentos técnicos. Espaço de realidades múltiplas, particulares e compartilhadas, partilhadas no contato com o outro, com o ambiente em que atuo e com as mediações tecnológicas. Mediações que ocorrem no acesso e na geração de dados, produção da informação que também integra este mundo, pois aquilo que se coloca em mim é a parte do mundo, presença percebida, conscientizada e integrada ao “eu”. Talvez, a melhor palavra seja conectar, dentro do que proponho nesta tese e especificamente a partir desta série de trabalhos. Humanos conectados, humanos e informação, humanos e não-humanos em conectividade.

Em Life21 a tela é transformada em tecido, em dobras e rugosidades na superfície de corpos modificados. Autoimagens amolecidas de uma *skin* digital que transborda na fisicalidade da vida e adere a uma espacialidade, sugerindo no toque

⁶⁰ VIGARELLO, Georges. O sentimento de si: história da percepção do corpo. Petrópolis: Vozes, 2016, p. 17.

macio de sua “pele” a geração de afetos, como a possibilidade do abraço, estabelecido no contato com o material estofado, ou na dimensão que as aproxima de um humano adulto, altos ou baixos, a fim de confrontar a posição em que se colocam frente as esculturas. Entendendo a variedade de alturas que nos compõe, os tridimensionais também permitem o reposicionamento de sua vertical, bem como de seu pescoço alongado, assim, é possível regular suas dimensões, de acordo com especificidades do local que as exhibe e da experiência que se pretende com sua exposição. A ideia para o pescoço regulável se conecta a outra vivência na rede, pois o corpo que elaboro em Life21 é o do contato com a tecnologia, ou melhor, de uma vida tecnológica.

A informação que compõe os corpos das esculturas, sobretudo sua visualidade, surge nas videochamadas, quando observo os pescoços alongados, fragmentados ou sobrepostos em imagens travadas durante o andamento de reuniões. Saliento que a “deformação” do pescoço é notada nos primeiros meses de videochamadas via Google Meet, após as restrições sociais impostas para conter a pandemia de COVID-19, realidade alterada com a implementação de novos recursos pela plataforma e de ajustes no aplicativo de encontros online. Esta modificação digital do corpo atua como elemento inquietante e que agrega informação na construção dos trabalhos. Pescoço como detalhe de uma imagem, intensificado na ausência do corpo e prolongamento da face. Fragmento que interroga sobre o que está abaixo dele, ao mesmo tempo, quando transformado pelo “erro” dos dados que apresentam a imagem na tela, instiga pensamentos sobre as visualidades do corpo. Propicia a imaginação de meu corpo na geração de uma imagem, incorporando o *glitch* na pele digital que experimento. Claudia Amorim, pesquisadora brasileira, argumenta que a elaboração de imagens do corpo por meio digital produz um “ser” ao mesmo tempo estranho e familiar.

Quando o corpo humano é modificado digitalmente e se metamorfoseia, o resultado é muitas vezes insólito. Contudo, ele não é insólito só por ser estranho, mas por ser estranhamente familiar. E é esta familiaridade que traz a discussão para o campo que também é da arte [...]. Quando um artista se arvora e entra no domínio digital, ele o faz trazendo na sua bagagem este tipo de saber: seu desenho pode parecer uma caminhada para um ‘antimundo’, mas a sua ação é sempre uma tentativa. As formas que ele pode criar fazem parte de informações sobre o seu pensar. As metamorfoses que cria digitalmente parecem lembranças de formas do seu vocabulário. Não importa a tecnologia; o artista é sempre artista. O seu pensamento se materializa e ele faz analogias e conexões.⁶¹

⁶¹ AMORIM, Claudia. Corpo e imagem. In: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (Org.). Leituras do corpo. São Paulo: Annablume, 2010, p. 16.

Conexões de um corpo informacional que corporifica experiências digitais. Analogias incorporadas na tridimensionalidade de corpos-objeto. Objetos porque são experimentos daquilo que vivencio. Corpos na possibilidade daquilo que projeto sobre mim. Penso na elaboração dos corpos em Life21 tendo como base as fotografias em IA e RA, os desenhos e as séries BBs mOIEs e HND, nas quais explorei um imaginário tecnológico, de maneira computacional e manual, trabalhando com a fisicalidade de bidimensionais e modelagens de tecidos aplicados na construção de tridimensionais. As “metamorfozes” sugeridas nas imagens dos autorretratos orientam a fragmentação de meu corpo em diferentes proporções. Corpo faltante, cabeça-mão. Corpo enrugado nas conexões da rede, rugas que aderem a informação, guardando em cada dobra uma concepção diferente sobre si, pensando o “eu” em multiplicidade.

Jo Takahashi, pesquisador brasileiro, argumenta que a percepção integral de nosso corpo, a imagem que realizamos de nós mesmos, só ocorre através de fragmentos, recortes de diferentes imagens que obtemos de nós por diferentes dispositivos, também a partir da observação do outro, buscando na corporeidade alheia informações para elaborar as singularidades que nos constituem. Experimentar o cotidiano sugere reelaborar constantemente a imagem que projetamos de nós.

A consciência do próprio corpo é um ato intimista, patrocinado por uma coleção de imagens que nós fazemos do próprio corpo. A nossa percepção visual, de fato, pode alcançar 1/3 da dimensão real do corpo. Conhecemos de fato, mais e melhor a configuração do corpo alheio. Não vemos as nossas costas, nossa cabeça, nosso rosto. A conclusão sobre o formato integral de nosso corpo vem de testemunhos alheios, imagens obtidas e capturadas por meio de diversos suportes e canais, como o espelho, as fotos e os vídeos. Todos estes fragmentos são coletados e processados em nosso banco de imagens, para formar o que nós imaginamos ser o nosso corpo.⁶²

Meu cotidiano faz parte das formas que se alteram na geração das esculturas, fragmentos apreendidos nos dispositivos, sobretudo na garra que prende minha imagem no *touch screen* do *smartphone*. Alimento o processo com interação na rede, explorando as visualidades que as telas proporcionam, brilho e ângulos colaboram com as proposições de modelos faciais, pescoços longos e amarrotados, envolvidos em uma teia de conexões. Extensões de tecido que comprimem a ligação entre a cabeça e o tronco das esculturas. Envolvem e prendem o pescoço em determinado espaço, alocando aquilo que se tornou inquieto nas videochamadas, arquivando esta

⁶² TAKAHASHI, Jo. Dimensões do corpo contemporâneo. In: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (Org.). Leituras do corpo. São Paulo: Annablume, 2010, p. 141.

memória na tridimensionalidade. Retomo a ideia do pescoço, porque, talvez, encontro uma relação entre a dificuldade de uma vida alterada durante a pandemia e as amarras do espaço residencial, aberto na distância dos encontros online e da exaustão provocada pelas telas. Espaço de segurança e de privilégio, pois enquanto estava longe do vírus, outros estavam na rua e em hospitais, trabalhando em uma jornada de sobrevivência. Nas esculturas, pescoço endereçado a pensatividade, colo meditativo que prende e ao mesmo tempo é maleável, pois, como analogia de meus dias, embora privado de uma parcela do mundo, nele consigo viver, projetando porções de meu corpo, entre anseios e angústias. A extensão de tecido que amarra o pescoço funciona também como marcador de uma realidade. O pescoço apresenta a informação do *glitch*, a visualidade alterada nas telas, mas também o erro do código de uma imagem colocada às pressas para suprir a distância física entre os corpos. Videochamadas não testadas anteriormente como espaço de convívio. *Glitch* como precariedade de um tempo vivido na incerteza. Tecnologia que me faz pensar.

Penso nessa relação e de que maneira a internet, as videochamadas durante o período pandêmico, reconfiguraram a percepção dos corpos. Argumentei sobre os neurônios espelho no capítulo 2, com base no estudo de Rizzolatti, buscando neles informação para pensar uma “reprodução” dos comportamentos percebidos no outro, espelhados em mim como recurso de interação e entendimento de um mundo social. Na ausência desse corpo, na falta do outro e na atenção que reposiciono na minha face, durante os experimentos dos autorretratos, meu corpo, ou a imaginação sobre a integralidade dele, é impregnada pela informação que acesso nas telas, sensibilizada pelos dispositivos de toque. Dispositivos que exigem contato e ação. Toco minha imagem com os dedos, amplio meus olhos com a RA ou animo minha face com a IA, atuo na reelaboração de meu rosto, cuja presença sinto pelo *touch screen*, se transformado no *smartphone*. Então, acesso meu rosto digital e aceito sua mudança, propago minha *skin* na rede e incorporo sua visualidade em um diferente “eu”. Observo a nova face consciente de não ser resumido por ela, mas multiplicando nela.

A autoimagem que nasce, de maneira plural, veste meu corpo, veste minha imaginação com a pele sintetizada pelo número. Nas esculturas tal relação é presente na pele cinza, sugerindo um ser moldável, sem uma face convencional, apenas insinuações de um rosto que por dobras tenta se formar. Formação ritmada pelos elementos que adiciono como apêndices nos tridimensionais. Elementos variados que lembram a multiplicidade das informações que me compõem. *Tags* informacionais.

Tags distribuídas nas imagens que projeto nos trabalhos apresentados nesta pesquisa. Imagens que ocorrem através da reflexão sobre minhas relações conectivas, marcadas por informações geradas na rede e por mim. Dados em movimento que me colocam em pensatividade, como no exemplo de meu rosto modificado e sensibilizado no toque do *touch screen*. Imagens que aceito e reconheço como multiplicidade do “eu”, inversamente a um resumo ou a uma definição de minha aparência na *skin* vivenciada no digital. Entendo que existe uma crescente busca por visibilidade e comparações estéticas, atreladas a determinados padrões difundidos nas redes sociais, realidade que se opõe ao que busco discutir com a série Life21.

Byung-Chul Han fala sobre a exposição buscada nas redes sociais, uma hipervisibilidade vendida na interação com os dispositivos de toque, porque deslizando na tela, entre produtos, serviços e padrões estéticos, nos apresentamos como uma mercadoria que necessita ser vista, a fim de ser consumida.⁶³ Consumo orientado pelo *like* na hipervisibilidade da coação. Segundo Han, na coação a consciência sobre si é diluída, em razão do ritmo frenético das curtidas e de uma produção anestésica da imagem que é exposta nas redes.

A coação por exposição nos rouba, em última instância, nossa própria face; já não é possível ser sua própria face [...]. o problema não é o aumento das imagens em si, mas a coação icônica para tornar-se imagem. Tudo deve tornar-se visível [...]. Hoje, a comunicação visual se realiza como contágio, ab-reação ou reflexo. Falta-lhe qualquer reflexão estética. Sua estetização é, em última instância, anestésica [...]. Falta-lhes qualquer tipo de fragilidade que pudesse desencadear uma reflexão, um reconsiderar, um repensar.⁶⁴

Han argumenta sobre as imagens que expõem faces vazias nas redes sociais. Em Life21 proponho discutir os espaços da face digital, não tentando ser uma face definida, mas refletindo sobre a multiplicidade da face no corpo e das possibilidades do “eu”. Com as esculturas busco criar corpo para a invisibilidade daquilo que se torna instável na relação com a tecnologia. Corporificar, a partir da minha experiência com os dispositivos e sistemas computacionais, realidades técnicas inquietantes, faces inconclusivas endereçadas ao corpo que se constitui na esfera da informação. Peso no corpo das esculturas aquilo que posso ser. Autoimagem que explora as relações intangíveis que a informação configura em meu corpo e pensamento.

⁶³ HAN, Byung-Chul. Sociedade da transparência. Petrópolis: Vozes, 2017, p. 33-34.

⁶⁴ Ibidem, p. 35.

3.3 INFORMAÇÃO CORPORIFICADA

Neste subcapítulo, apresento o trabalho da artista finlandesa Pia Tikka, que propõe ao público experiências imersivas, relacionando a geração de narrativas em tempo real as mudanças psicofisiológicas dos participantes através de *biofeedback*. Tikka é referência na transdisciplinaridade que envolve os estudos entre arte, cinema e ciências cognitivas. Argumento sobre a poética da artista a fim de pensar alguns conceitos das ciências cognitivas que auxiliam na elaboração de minha pesquisa. Embora a visualidade e o método de trabalho ocorram de maneira distinta em nossas poéticas, ao refletir sobre os trabalhos de Tikka, busco compreender com maior consciência os processos que envolvem a cognição humana na arte, colaborando com aquilo que proponho em minha prática, por meio de experiências subjetivas na rede.

Penso, também, sobre a estratégia que envolve a exposição da produção da artista e a dinâmica que convida o espectador a participar na elaboração de uma história em tempo real, dada a complexidade que envolve o processo transdisciplinar, sobretudo na criação de procedimentos não-usuais na arte, como a aplicação de dispositivos da área médica para medir a carga emocional do participante, a fim de estimular a geração de narrativas em seus trabalhos. Realizo uma aproximação ao conceito de mente enativa, proposto pelo biólogo chileno Francisco Varela, como tentativa de entender o conceito de enação na produção de Tikka, cuja complexidade envolve uma abordagem cognitiva da mente, corporificada e estendida no ambiente. Consequentemente, ao refletir sobre a enação, examino os possíveis impactos da infosfera em meu corpo, pensando naquilo que posso trabalhar em minha prática.

Em 2018, Tikka expõe em Dublin, na Irlanda, pela primeira vez, a obra de cinema enativo *The State of Darkness* (figura 30), desenvolvida com apoio de profissionais que integram o projeto *Enactive Virtuality*⁶⁵, liderado pela artista. Nesse trabalho, a história se passa em um mundo virtual, onde o personagem Adam B está detido em um lugar escuro, semelhante a uma prisão. Quando o espectador aceita entrar neste ambiente, por meio de um dispositivo de realidade virtual (RV) e acoplagem de biossensores, ele se torna participante. A partir daí, um jogo de reciprocidades tem início, porque confronta a mente simulada do agente artificial computadorizado Adam B na elaboração de respostas cognitivas pelo participante.

⁶⁵ Link para a páginas do grupo de pesquisadores integrantes do projeto *Enactive Virtuality*.
<http://enactivevirtuality.tlu.ee/>



Figura 30 - Pia Tikka, *The State of Darkness*, 2018. [detalhe]

Fonte - Imagem documento, acesso em www.instagram.com/labart.ufsm, 2020.

De acordo com Tikka, *The State of Darkness* ocorre em um “sistema narrativo enativo”, dinâmico e complexo, que trabalha com as respostas psicofisiológicas do público que participa e opera através de processos que buscam modelar a criação de sentido na mente humana⁶⁶. Entendo que a estrutura dessa narrativa permite a elaboração de uma história baseada na co-presença, na qual a associação entre Adam B e o participante gera informações que alteraram o comportamento de ambos e direciona o espectador à condição de participante, na qual uma história em tempo real tem início. O corpo biológico, que participa e reelabora o jogo em RA, é de fundamental importância, pois revela um estado de trocas entre a interação humana e o processamento de ações artificiais. A percepção do ambiente virtual e a presença de Adam B (figura 31), face a face com o participante, são notadas e aferidas por meio das mudanças emocionais, identificadas nos biosensores, codificadas e processadas computacionalmente, com intensão de estimular o comportamento do personagem.

⁶⁶ TIKKA, Pia. Enactive Virtuality: from generative to emergent narrative systems. In: CELESTE, Hosana; CHITOLINA, Maria Rosa; SANTOS, Nara Cristina (Org.). *Transdisciplinaridade nas ciências e nas artes*. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2020, p. 117.



Figura 31 - Pia Tikka, *The State of Darkness*, 2018. [detalhe]
 Fonte - Imagem documento, acesso em enactivevirtuality.tlu.ee, 2020.

A atribuição de aspectos humanos ao personagem, modelado em computação 3D, colabora com a criação de sentidos na mente humana, que potencializa seu corpo na figura de Adam B, percebendo neste, talvez empaticamente, a presença do outro. Essa criação de sentidos também envolve a dinâmica comportamental do personagem. Adam B apresenta um repertório de expressões faciais que variam de acordo com a resposta psicofisiológica do participante, que tem acoplado na ponta dos dedos um conjunto de biossensores. O sistema computacional foi treinado para gerar padrões faciais humanos, reagindo ao *feedback* biológico do participante. Uma ação algorítmica que permite ao personagem “controlar” as suas próprias expressões, propondo no ambiente virtual um contato semelhante ao da presença humana.

Do ponto de vista do participante humano, a experiência da co-presença enativa emerge na tentativa de compreensão do outro, isto é, por meio da simulação corporificada e mentalização das intenções e ações futuras do personagem [...]. O objetivo é que o nível psicológico de envolvimento com o personagem artificial seja comparável ao da interação significativa com uma pessoa viva, no entanto, isso pode ser possível apenas quando a expressividade adaptativa natural do personagem aparece em sincronia dinâmica com o contexto narrativo que se desenrola⁶⁷. (Tradução nossa)

⁶⁷ TIKKA, Pia. Enactive Virtuality: from generative to emergent narrative systems. In: CELESTE, Hosana; CHITOLINA, Maria Rosa; SANTOS, Nara Cristina (Org.). *Transdisciplinaridade nas ciências e nas artes*. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2020, p. 119.

Tendo como base um sistema narrativo complexo, que visa a criação de sentido na mente do participante, entendo que o jogo entre a presença humana e Adam B não pode ser descrito somente como interativo. Além da interação primária ao fato de estarem em um ambiente virtual, o qual requer entradas e respostas sistêmicas, existe a variável do *biofeedback*, que responde a um conjunto de alterações emocionais a princípio não controláveis. Respostas que indicam um processo mental corporificado, pois tanto a imersão como a presença de Adam B incidem nos estados emocionais do participante, sugeridos nas medições fisiológicas, ativando as mudanças fisionômicas do personagem. Saliento que as entradas enativas são aquelas que efetivamente alteram o rumo da história em *The State of Darkness*. Podemos pensar que a forma interativa da obra ocorre em um segundo plano, por isso ressalto a enatividade como característica chave e indissociável da obra.

O sistema enativo de narrativas complexas, proposto por Tikka, tem como base a abordagem de mente enativa, defendida por Francisco Varela. A artista aplica essa abordagem à produção criativa, para isso desenvolve conceitos que ampliam a proposição inicial do biólogo, como “cinema enativo” e “mídia enativa”. *The State of Darkness* é um exemplo de seu estudo, bem como *Obsession*⁶⁸, instalação exposta pela primeira vez em Helsinque no ano de 2005 (figuras 32 e 33). Nesta, o participante é estimulado a gerar diferentes narrativas, baseadas em seu comportamento dentro de uma sala, onde as quatro paredes exibem imagens projetadas. *Obsession* aborda outro aspecto da enação aplicada à arte, pois não existe um confronto face a face com os personagens, nem a imersão em um ambiente virtual. Os dados psicofisiológicos do participante são coletados e processados juntamente com outras informações, como o direcionamento das cadeiras que implica em predições sobre foco atencional, orientando a construção da história.

A instalação permite ao participante 360 graus de liberdade para observar a narrativa que se desdobra nas quatro projeções de vídeo nas paredes da sala. O ponto de vista do participante é o de uma terceira pessoa, porém, não de forma passiva. Em vez disso, o participante experimenta o drama por meio dos seus processos "enativos", ou seja, processos corporificados da criação de sentido, incorporado, localizado e estendido. (Tradução nossa)⁶⁹

⁶⁸ A instalação *Obsession* foi exibida em Helsinque no ano de 2005 no Museu de Arte Contemporânea Kiasma. Mais informações em: <http://www.enactivecinema.net/>

⁶⁹ TIKKA, Pia. Enactive Virtuality: from generative to emergent narrative systems. In: CELESTE, Hosana; CHITOLINA, Maria Rosa; SANTOS, Nara Cristina (Org.). Transdisciplinaridade nas ciências e nas artes. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2020, p. 123.



Figura 32 - Pia Tikka, Obsession, 2005. [detalhe]

Fonte - Imagem documento, acesso em www.enactivecinema.net, 2020.

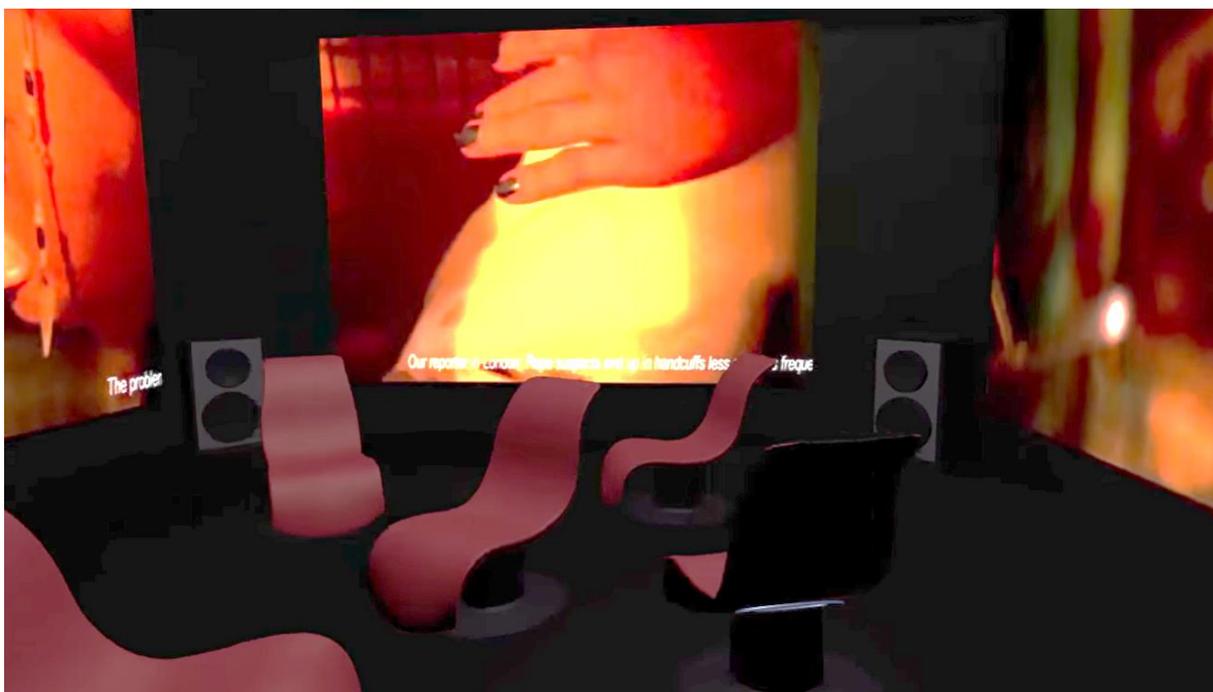


Figura 33 - Pia Tikka, Obsession, 2005. [detalhe do projeto gráfico da instalação]

Fonte - Imagem documento, acesso em www.enactivecinema.net, 2020.

O estudo de Tikka sobre a enação se estende por mais de uma década, e demonstra o compromisso da cineasta com a produção transdisciplinar, bem como com a construção de novos paradigmas na arte. Ao pensar o papel do espectador no cinema tradicional, podemos identificar uma situação hierárquica, na qual obra e público ocupam posições distintas. Espectador na condição de apreciador, de plateia que assiste a uma história dada, sobre a qual não tem poder de intervir, a não ser no íntimo de sua mente. Tikka enfraquece essa lógica, articulando conceitos complexos das ciências cognitivas relacionados a enação, propondo que o espectador participe ativamente na elaboração dos trabalhos, internalizando a informação e a devolvendo nas trocas com os sistemas, gerando diferentes encadeamentos de imagens.

Esse nível de participação, que busca construir em tempo real uma história e que parte de uma abordagem enativa da mente, requer pensar o corpo biológico como meio atuante no sistema da obra. Corpo que acessa, processa e gera informação. O espaço onde este corpo se localiza imprime importantes marcas cognitivas na criação dos sentidos. Em *The Embodied Mind*⁷⁰, Varela discorre sobre a enatividade da mente, abordagem pela qual procuram entender a cognição na produção de sentidos e na elaboração de mundo, a partir de experiências vivenciadas corporalmente por organismos sensíveis, de maneira corporificada e estendida no ambiente.

De acordo com Varela, a enação busca compreender os processos cognitivos por meio de uma rede em vários níveis de conexão. Subdivisões interconectadas que afetam a percepção e uma formação hipotética do mundo, influenciando, também, a comunicação interna do corpo. Neste sentido, a abordagem enativa da mente corresponde a uma história de acoplamentos estruturais que “produzem” as realidades experienciadas pelo sujeito. Através de um mundo já existente, como quando nascemos e desenvolvemos certas habilidades para sobreviver, ou nas relações que envolvem diferentes espécies em situações de dependência mútua, como na história que pressupõe os sistemas de evolução da vida na Terra.

Propomos o termo enativo para enfatizar que cognição não é a representação de um mundo pré-estabelecido por uma mente pré-estabelecida, mas um acordo entre mente e mundo encenados com base no histórico e na variedade de ações que um organismo sensível realiza ao performar no mundo ⁷¹(Tradução nossa)

⁷⁰ VARELA, Francisco J.; ROSCH, Eleanor; THOMPSON, Evan. *The embodied mind: cognitive science and human experience*. Massachusetts: MIT Press, 1993.

⁷¹ *Ibidem*, p. 09.

Varela argumenta sobre a importância do corpo na cognição e defende a corporificação como processo que opera na relação entre mente, corpo e ambiente, corporificando informações de maneira conscientes e inconscientes na percepção e criação de mundo. Na abordagem enativa, segundo Varela, o corpo atua de maneira privada e estendida ao meio no qual se localiza, e tem papel fundamental na criação dos sentidos que modelam a realidade percebida pelo sujeito. Ainda, conforme Varela, “[...] organismo e ambiente estão mutuamente envolvidos de várias maneiras e, portanto, o que constitui o mundo de um determinado organismo é representado pela história de acoplamento estrutural desse organismo”⁷².

Entendo que esse processo é fisiológico, pois ocorre no organismo-corpo, contudo, também se realiza fora dele. Dentre fatores que complexificam a percepção humana e a construção de realidades, podemos pensar nos aspectos socioculturais no qual o corpo se inscreve. Destaco as estruturas físicas e biológicas que compõem o corpo, mas também as experiências do corpo vivo e a fenomenologia que envolve a própria vida. Diferentes associações reportam os possíveis caminhos percorridos pelo humano e sugerem a construção de sua história biológica na terra.

A noção de cultura, impregnada em nossa mente, responde a acordos sociais estabelecidos ao longo dos séculos, e os revela nas escolhas de hoje, corporificados e performados pelo humano do século 21. Podemos pensar no desenvolvimento do alfabeto e nos tratados linguísticos, que implicam, dentre outras coisas, na construção e transmissão de informações que orientam as coordenadas do mundo compartilhado em sociedade. Informações geradas na invenção e no uso de tecnologias que imprimem mudanças no comportamento humano e exigem diferentes performances. Deixar as florestas para criar cidades e passar do trabalho braçal ao informacional, ressalta a necessidade de pensar a relação existente entre mente, corpo e ambiente, bem como o impacto da informação e seus dispositivos de acesso. Hoje, acessamos a rede constantemente, conversamos a distância, esquecemos do corpo em grande parte do dia, lembramos de nossas pernas quando elas doem, ou de nossos olhos quando estamos diante das telas durante horas. Os sistemas inteligentes que podem controlar casas, sugerem um esquecimento ainda maior da biologia de nossos corpos. Converso com dispositivos sendo respondido e atendido por eles. Sem toque só voz.

⁷² VARELA, Francisco J.; ROSCH, Eleanor; THOMPSON, Evan. The embodied mind: cognitive science and human experience. Massachusetts: MIT Press, 1993, p. 202.

De acordo com Franco Berardi, as mudanças ocorridas no final do século 20 que orientavam a geração de bens, do capital físico à infoestímulo econômica, afetam, dentre outras coisas, o bem-estar humano, desafiando a experiência cognitiva de um mundo que acelera e se reelabora em alta velocidade⁷³. A sociedade contemporânea produz novas condições de trabalho, as quais influenciam a saúde do corpo, como o sedentarismo responsável por doenças relacionadas a uma vida menos ativa. O corpo biológico se mostra saturado pelo acúmulo de dados, experienciados na informação objetiva com as telas entre deslizamentos e novas *selfies* para “curtir”, também na postura em frente aos dispositivos e na mão que agarra o *smartphone* com o polegar sempre armado.

A máquina está no centro do imaginário futurista. Trata-se da Máquina Externa, a máquina pesada, ferruginosa e volumosa, que não deve ser confundida com a máquina internalizada e reprogramável da época bioinformática, a nossa época [...] Vivemos hoje, no século XXI, rodeados e penetrados por máquinas internas, máquinas info-biotécnicas, cujo funcionamento e cujos efeitos sobre a evolução cultural da espécie humana não somos ainda capazes de avaliar plenamente.⁷⁴

Berardi sugere a presença de máquinas internas, em que a informação protagoniza as mudanças que percebemos diariamente em nossos corpos. Podemos perceber esta internalização das máquinas, talvez, de modo consciente quando precisamos alongar os braços, as pernas e a coluna antes de continuar uma escrita, entre uma edição e outra de autorretratos que irão aparecer nas redes sociais em algum momento, ou durante o sono, quando somos invadidos por imagens da rede, e por atuações interativas no digital, como os comentários e o “like” em postagens.

Neste ponto, não posso deixar de pensar certa abordagem social tecnológica de Berardi na obra de Tikka. Em *The State of Darkness*, talvez o ambiente imersivo e a corporificação da realidade artificial na percepção humana de Adam B, autorizem até certo ponto, discutir as máquinas internas sugeridas por Berardi, as máquinas informacionais que estimula as narrativas nos trabalhos da artista. Podemos imaginar que o corpo biológico do participante é “penetrado” por máquinas “info-biotécnicas”, objetivando criar diferentes realidades por meio da infoestímulo. Uma esfera alimentada pela computação, criada e recriada por agentes orgânicos e artificiais em associação, gerando informações que orientam a modelagem de corpos e do mundo.

⁷³ BERARDI, Franco. *And - Phenomenology of the end: Cognition and sensibility in the transition from conjunctive to connective mode of social communication*. Finland: Aalto University, 2014, p. 35.

⁷⁴ BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. São Paulo: Ubu, 2019, p. 15.

A história, em *The State of Darkness*, depende das respostas psicofisiológicas do público, que desencadeiam um processo de narrativa na mente humana, buscando dar sentido ao encontro que se estabelece entre Adam B e o participante. Entre a máquina internalizada que espelha a vida humana e a intensificação da experiência de um mundo semelhante ao nosso, apreendido no estímulo informacional gerado no sistema enativo do trabalho. A prisão, na qual o personagem é confinado, propõe sensações que vivenciamos ordinariamente, fenômenos não prazerosos, como medo e insegurança, a fim de testar aquele que participa e procura por significado. Um teste para compreender a pluralidade de sua presença, dividida entre a atenção requerida pelo virtual e a fisicalidade que ocupa o seu corpo, reclinado em uma cadeira na sala.

Esta aproximação que proponho entre o trabalho de Tikka e a máquina interna de Berardi, sugere pensar sobre o que se apresenta na realidade de Adam B e se efetua no mundo físico, ou na biologia do corpo que completa a dinâmica em RV. A experiência proposta ao participante é estressante, dada a necessidade do sistema em gerar estímulos específicos endereçados ao personagem, a fim de modificar a resposta do humano que confronta Adam B face a face. Um jogo entre dados informacionais, biológicos e computacionais, que animam a face artificial do personagem e intensificam a experiência comportamental do público. Nesse caso, por que não questionar a nossa relação como os dispositivos, com os agentes artificiais que resolvem nossos problemas nas redes sociais e mediam a nossa vontade, moderam nossos comentários e, talvez, modelam os sentidos do mundo atual...

A narrativa estimulada por Adam B na virtualidade de *The State of Darkness* (figura 34) sugere a especificidade de uma “vida” não humana que é influenciada pelo comportamento de um humano biológico, cuja entrada no ambiente virtual desperta a criação de uma história em tempo real. Conseqüentemente, essa relação interfere na realidade do participante, possibilitando refletir sobre as alterações cognitivas relacionadas ao mundo que ele simultaneamente participa e elabora, tanto na virtualidade como na fisiologia corpórea de seu organismo. Uma realidade conectiva que associa mente, corpo e ambiente na experiência da informação digital. *The State of Darkness* nos permite considerar a relação entre o desenvolvimento tecnológico e a vida contemporânea, sugerindo a corporificação dos processos técnicos em nossos corpos biológicos, gerando respostas fisiológicas e imaginários informacionais.



Figura 34 - Pia Tikka, The State of Darkness, 2018. [detalhes]
Fonte - Imagem documento, acesso em enactivevirtuality.tlu.ee, 2020.

4 PATCHWORK DE INFORMAÇÕES

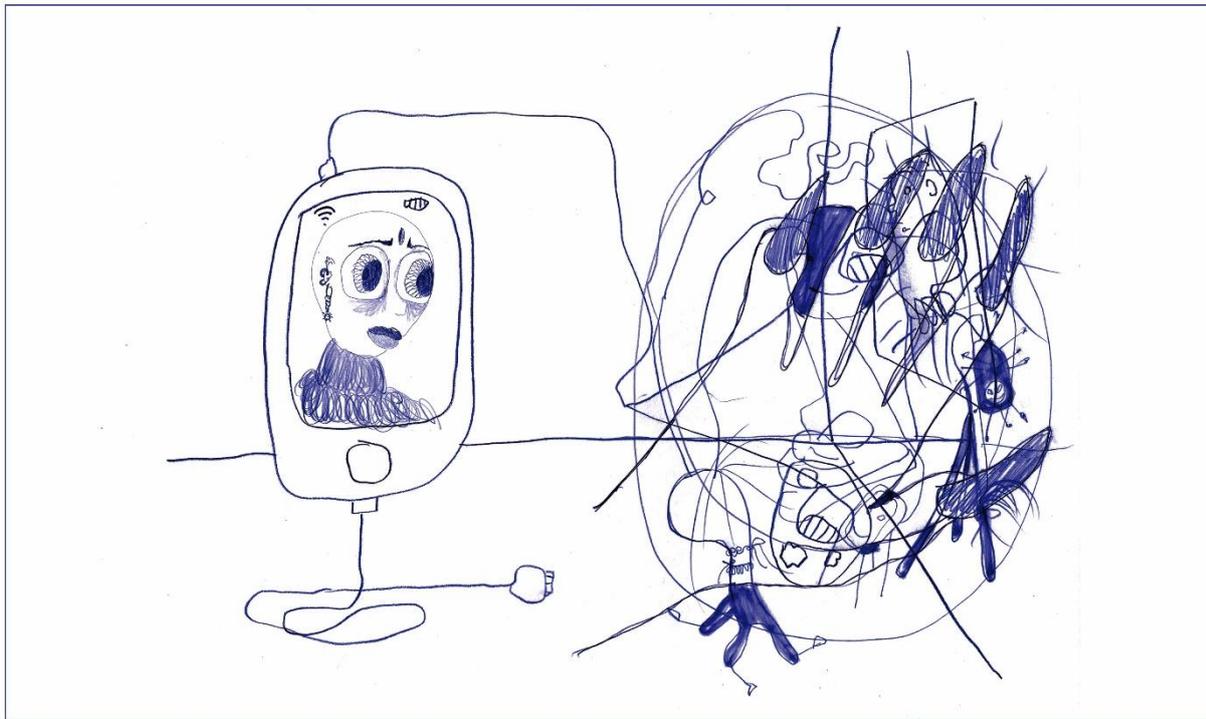
Observando a esfera informacional que integro, proponho possibilidades para pensar seus contornos, suas formas de contato em meu corpo, sensibilizando a realidade tecnológica que experiencio. Trabalho gerando espaço para um imaginário nascido com a internet. Penso nas percepções fragmentadas que avançam no digital, pixels de uma imagem ainda em elaboração. Crio espacialidade clicando e deslizando nas telas. Conecto realidades distantes em pequenos toques. Espaço que se difere, pois sua extensão ocorre na mente, através de imagens sensórias em processamento na busca por sentido. Neste capítulo, penso na rede de informações que construo para densificar em meu corpo as experiências online. Pensamento visual organizado em +dSNH093 (figura 30). Elaboro “apêndices” corporais, trabalhos que propagam um “eu” plural, resultante das conexões diárias, sugerindo conceito e forma a camadas de informação que aderem e se fundem ao corpo na hiperconectividade da infosfera.

Experiências do “eu” no *Onlife*, retomando o conceito defendido por Luciano Floridi, conceito que apresento no segundo capítulo desta tese. Conforme o filósofo, Onlife se refere “a uma realidade hiperconectada na qual não cabe mais perguntar se podemos estar online ou offline.”⁷⁵ Na realidade informacional, de acordo com Floridi, o “eu” se espalha, pois depende e anseia por relações estabelecidas com humanos e não-humanos, projetando experiências ancoradas na conectividade, no acesso e no fluxo que a rede oferece, construindo, conseqüentemente, diferentes perspectivas de vida em um estado no qual o “eu” flutua na geração e no consumo de informações.⁷⁶

Na infosfera, entendida como a esfera de relações informacionais, encontramos outras esferas, relacionadas a diferentes localidades técnicas e suas especificidades. Em rede, conectados, dispersamos o “eu” a cada novo contato, acumulando camadas de informações somadas no corpo biológico e na *skin* digital. Vida indissociável dos dispositivos e da internet. Nas seções a seguir, argumento sobre a elaboração de 9 esculturas e a realização de 4 instalações, articuladas em 3 espaços expositivos. Individuais apresentadas nas cidades de Santa Maria e Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, em que expus a pesquisa de doutorado em diferentes estágios, tendo *feedback* do público e oportunizando o pensamento crítico, durante os anos de 2021 e 2022.

⁷⁵ FLORIDI, Luciano. *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*. New York: Springer Open, 2015, p. 01.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 11.



+dSNH093

Figura 35 - Raul Dotto Rosa, +dSNH093, 2021-2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.

Na figura 30, observamos o pensamento gráfico do que proponho na escrita de *Patchwork* de Informações. *Self* que se lança na rede e se multiplica. Camadas de informação que compõem e recompõe o “eu”, não em forma final ou exclusiva, mas em possibilidades e, acredito, infinitas versões. “Eu” atualizável e sempre passageiro, elaborado na mixagem de dados que acesso na internet e projeto, ficcionando o mundo percebido continuamente, quando estabeleço conexões objetivas, pensantes, consciente do contato e da geração de informações no vínculo que estabeleço com a tecnologia. A face na tela incorpora o mundo das conexões em uma abertura ao inesperado. As inquietações nascem da ação ativa a partir da experiência com a rede. +dSNH093 é um projeto visual endereçado a reflexão. Penso através do desenho nos apêndices que lanço no desenvolvimento dos trabalhos, também percebo como sou inseparável da infosfera, das informações que orientam meu imaginário e direcionam o processo de criação dos trabalhos. Apêndices da rede que me envolvem. Apêndices de meu corpo densificados na prática da arte. Sendo “eu” um apêndice conectivo, produto da rede e do pensar. Informação corporificada no *self* questão.

O desenho, embora contornado pelo retângulo que orienta sua colocação na parede quando exibido no espaço expositivo, não apresenta relações objetivas entre dentro e fora; existe o dispositivo, a face na tela, os apêndices e as informações em camadas, dados variados em justaposição, sugerindo uma esfera do pensamento, a qual me inquieta, estimulando minha prática e abrindo espaço para a reflexão que procuro articular nesta escrita. O dentro e o fora compartilham a adesão informacional no corpo, que gera e abastece a realidade que percebo. Entradas e saídas de dados permutáveis, criando, alimentando e reelaborando aquilo que entendo de meu corpo e do mundo. +dSNH093 apresenta um processo de criação, em que dados são processados pela mente de modo integrado a realidade tecnológica em que sou compreendido, pois atuo nela, e pela qual percebo o corpo e o mundo, sendo moldado e moldando simultaneamente suas densidades em mim.

Penso na relação de *feedback* entre *inputs* e *outputs*, retroalimentando um sistema cibernético. Aqui, a inquietação não é sobre o conceito de cibernética, mas aquilo que penso a partir do caminho de entradas e saídas da informação em meu corpo, gerando imaginários e estressando, em certa medida, a biologia que orienta pernas, tronco, braços e cabeça. Postura corporal desajeita em frente as telas, mão que agarram o dispositivo, mente que acelera para acompanhar os deslizamentos no *touch screen*, sempre atrasada em relação a velocidade dos dados. Refletindo sobre aquilo que já deslizei, que foi visto e não experienciado de maneira consciente, me questiono sobre o automatismo que governa grande parte de nossas ações em frente as telas. “Curtimos” em uma frenética atuação e, às vezes, sem saber qual foi o objeto “curtido”. Operamos no reflexo da ação que domina nossos dedos no toque sob uma visão direcionada ao espaço digital do *like*.

Nos trabalhos proponho formas e espacialidade através de experiências conscientes, refletindo sobre aquilo que vivencio no cotidiano *onlife*. Sei, no entanto, que muitas ações são automatizadas, mesmo na insistência de refletir sobre minha atuação em frente as telas, algumas coisas passam, informações internalizadas que ganham densidade até serem “esquecidas” no processo. Esquecimento que a antropóloga brasileira, Letícia Cesarino, argumenta quando se refere ao conceito de cibernética e no estabelecimento de dados ou diretrizes internalizadas pelo sistema, a fim de propagar determinada atuação ou comportamento aprendidos.⁷⁷

⁷⁷ CESARINO, Letícia. O mundo do avesso: verdade e política na era digital. Ed. Kindle. São Paulo: Ubu, 2022, p. 23-24.

Cibernética foi o termo escolhido pelo matemático estadunidense Norbert Wiener (1948) para batizar a nova ‘super ciência’ [...]. Ele vem do grego *kubernetes*, tem a mesma raiz do termo ‘governo’, e originalmente significa condutor de uma embarcação. A metáfora ilustra um sistema cibernético simples. O conjunto embarcação + piloto se individua enquanto sistema, que tem no mar seu ambiente (formado por outros sistemas – atmosféricos, orgânicos etc.). O piloto tem um propósito: fazer com que a embarcação siga numa certa direção. Para tanto, ele deve perceber corretamente as perturbações do ambiente e, com base nessas informações (input), responder corretamente (output), de modo a manter a linearidade de seu trajeto. Esse ajuste se dá via feedback loops (alças de retroalimentação): causalidades circulares que medeiam a relação, ou adaptação dinâmica, entre o sistema e seu entorno. Num circuito cibernético, outputs retornam ao sistema como inputs e o aprendizado gerado passa a um plano pré-consciente – torna-se a ‘segunda natureza’ do piloto.⁷⁸

Talvez, o esquecimento possa ser entendido na ação de aprender, quando apreendemos determinada informação com a qual operamos e passamos a ser operacionalizados, deixando de “pensar” na execução de uma tarefa a ser cumprida, endereçando nossa atenção a outras questões, executando processos incorporados no corpo em segundo plano, como a ação da mão que agarra um copo com água, sem o deixar cair ou esmagar. Existe um longo caminho para tal ação, envolvendo áreas de aprendizagem no cérebro e redes neurais espalhadas pelo corpo, tempo de amadurecimento cognitivo e complexificação da informação gerada através das imagens portadoras do mundo, que internalizamos na memória. No entanto, aqui a preocupação que me toma é outra. Penso na relação que automatiza certas atuações em nosso cotidiano para refletir sobre possíveis esquecimentos no convívio com a tecnologia. Questão que instiga minha prática no processo de criação.

Como, partindo de experiência objetivas com a informação, elaborar trabalhos que incluam o dado esquecido no acesso à internet, apresentando uma incorporação informacional não consciente em minhas vivências?

Da inquietação surgem respostas rasas, mas significativas, porque estimulam meu pensamento, reorganizam meu imaginário. Então, busco, a partir delas, construir possibilidades para corpos em que o dado esquecido tem corpo e espaço. Penso e tento me afastar da objetividade experienciada nos trabalhos anteriores. Objetividade presente naquilo que, tornado consciente durante o acesso à informação digital, realizo em fotografias, desenhos e esculturas. Revejo o processo, tentando encontrar na observação da experiência o dado que me falta. Imagino uma irregularidade.

⁷⁸ CESARINO, Letícia. O mundo do avesso: verdade e política na era digital. Ed. Kindle. São Paulo: Ubu, 2022, p. 306.

Irregular daquilo que conscientemente busco ver. Lembro do dedo posicionado na tela sensível do *smartphone* a deslizando compulsivamente. Penso no olho que observa as frações de imagens propagadas no dispositivo, interessado mais no movimento dos pixels do que naquilo que a tela exhibe. Reflito sobre a camada técnica que nos revela a operação dos dispositivos, primeira camada que garante usabilidade, ‘ligar’, configurar e explorar a rede, no exemplo de um *smartphone*. Informações aprendidas, incorporadas e esquecida pelo corpo, ou deduzidas pela repetição de processos em dispositivos semelhantes. Sem acessar o manual de instruções sei como operar determinada tecnologia. Tenho em mim as informações necessárias para os ajustes técnicos, com os quais, em poucos segundos, ativo o dispositivo. Essa questão, cuja densidade me parece irregular, pois requer aquilo que já incorporei, ganha presença em meus pensamentos e com ela em mente sigo para a prática.

Procuro pensar os dados esquecidos, aqueles que não processo objetivamente na consciência de sua atividade, criando esculturas, videos e instalações como corpos-objetos experienciáveis pelas irregularidades. Corpos apêndices, extensões de meu corpo na dinâmica do espaço físico, construindo outras espacialidades, em alusão ao espalhamento do “eu” informacional. Construo corpos-tripés e corpos alongados, estofados e maleáveis com equilíbrio precário, em que a visualidade é mutante, alterada no acúmulo de informações, sugerindo aquilo que me escapa nas conexões com o digital, também corpos para um *self* elaborado irregularmente na rede, incerto acerca do dado que molda a mim.

Questões presentes na primeira seção do capítulo, em **A Esfera Inquietante**, em que discorro sobre esculturas articuladas em materialidade distintas, sugerindo as diferentes camadas informacionais, constituintes de um corpo em conexão, na construção de autoimagens irregulares, divergentes entre si, dada a multiplicidade apreendida no acesso à rede. No subcapítulo **Inquietude, Morfa e Fantasmática**, argumento sobre as exposições que exibem os trabalhos práticos desta pesquisa de doutorado, relacionando a espacialidade provocada na colocação dos corpos-objetos em espaços de exibição a reflexão gerada do contato in loco, entre poética e público, nas quais pude revisar criticamente a produção e propor experimentações quanto a montagem dos trabalhos.

4.1 A ESFERA INQUINETANTE

A tridimensionalidade dos corpos que projeto envolve camadas de informação. Autoimagens de um “eu” irregular, moldado na interatividade, nos deslizamentos e toques em telas, cliques e “curtidas” em ações cotidianas que ganham densidade na elaboração de esculturas e instalações. Cotidiano pensado na materialidade de uma esfera poética, a partir de inquietações geradas na experiência digital. Realidade onlife, cujo espaço ganha forma esférica, conjugadora dos pensamentos e das projeções que carregam minha imagem. Esfera pensativa, endereçada a organização de ideias, estudo e manipulação de recursos físicos objetivados na criação. Penso na esfera agrupadora de trabalhos irregulares, conectados pelo ruído da informação, sugerindo, aparentemente, uma ausência de ordem ou de um sentido objetivo. Aparente, porque na superfície confusa, em maior ou menor nível, diferentes elementos são conectados, presos a estruturas rígidas ou estofadas, elementos “amontoados” em instalações que propagam som, luz e imagens, aludindo ao excesso de informações que atravessa o dia a dia e com as quais preciso atuar, organizando pensamentos, ações e atualizando as percepções do “si” que apreendo em mim.

Atuações online, em rede, que alimentam meu imaginário, constituído, talvez, por análises subjetivas de infinitos dados sensibilizados no contato com a informação, comparados com aquilo que conheço do mundo no retrabalho da memória, visível na ação projetiva de corpos futuros. Futuros porque críticos de uma situação atual, na qual a tecnologia ganha espaço em meu corpo, densifica as experiências e conduz a espacialidades em meu dia a dia. Minha atividade é reflexiva como base naquilo que vivo hoje, tecendo autoimagens. Construção que ocorre em fragmentos, alocados em minha mente, conectados na orientação de costuras, dobras e amarras na superfície de tridimensionais, formando corpos-objetos em um *patchwork* informacional.

Dados em interação, materialmente empregados no corpo de esculturas, que atuam na ligação entre aquilo que vivencio e as formas que elaboro na poética. Fragmentos de tecnologias sensibilizadas, reorganizadas e costuradas no tecido, pensadas em cada dobra do estofamento e na ação de amarrar suas partes, a fim de erguer um corpo. Empresto à prática o conceito de *patchwork*, em referência a técnica que une diferentes retalhos em única superfície, construindo um todo. Todo que se origina de fragmentos, mantendo na visualidade as informações que o compõem.

Patchwork pensado no percurso da vida humana, nas transformações que sincronizamos em nós, através de infinitas reorganizações e invenções do mundo, descobrindo a cada nova etapa um diferente “eu”, atravessado por situações e estados diversos, entre eles a realidade tecnológica que vivenciamos hoje. Condição onlife que molda as possibilidades de nossas imagens. “Eu” digital integrado a biologia humana, na fisicalidade, se pensarmos em modificações estéticas vinculadas a vida nas redes, como os “filtros” incutidos nas inquietações sobre a aparência com a qual nos apresentamos publicamente, ou na modelagem imposta a percepção do “eu” na construção de autoimagens tecidas conjuntamente com a informação técnica. Imagens projetos mentais que assumimos no contato com os dispositivos, sistemas inteligentes e demais meios informacionais. O imaginário, a criatividade, as comoções que me tomam na formulação de pensamentos subjetivos ocorrem inseparavelmente da tecnologia. No processo, as atuações biológicas incorporam os dados técnicos, alimentando minha rede neural, em ações que desconheço, percebidas na prática por “desordens” na construção dos trabalhos. Irregularidades visuais conectando materialidades e formas distintas, como em *Welcome to DGTL* (figura 36).

A escultura, elaborada no ano de 2021, é construída com tecidos sintéticos, elementos plásticos e vítreos fabricados comercialmente, em seu interior, hastes metálicas garantem a estrutura da forma. *Welcome to DGTL* apresenta irregularidades visuais e táteis em sua superfície, aludindo ao corpo modificado, no qual o acúmulo de informações transforma a corporeidade humana em um corpo háptico, sugerido pela sensorialidade da pele. Pele sensível ao toque, tela convertida em espaço para a incorporação de experiências digitais. Conversão, porque o deslizamento e o clique, antes sediados na *touch screen*, agora encontram acesso na tridimensionalidade.

Os brilhos e as texturas acomodados na face macia da escultura, nos convidam a entoar a justaposição dos corpos biológicos e técnicos, com os quais vivenciamos o mundo contemporâneo. Integração simbiótica, proposta na forma que associa elementos moldados em meu corpo com objetos criados a partir de informações coletadas na rede. O processo de modelagem e a elaboração de elementos baseados em dados na internet, especificamente com a observação e o estudo de aplicabilidade de imagem encontradas no Pinterest na manipulação formal dos materiais, apresenta, além de uma sugestão simbiótica entre a informação humana e a digital, um caminho poético que associa meu corpo ao dado computável, integrando um ao outro.



Figura 36 - Raul Dotto Rosa, Welcome to DGTL, 2021.

Nota - Dimensões: 165 x 48 x 48 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, haste metálica, plásticos ABS, cerâmica fria, imagem digital sublimada, resinas acrílicas.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

O corpo em Welcome to DGTL é transformado, apresentando no molde de meu torso uma corporeidade mutante, ficcionando a realidade, imaginando na forma amolecida a irregularidade que me compõe. Observamos os contornos do torso no tecido brilhante lilás, em que aplicações de pelo sintético no mesmo tom indicam o sentido vertical de minha posição em frente as telas. O “torso” envolve outra estrutura, elaborada a partir da mão, modelada no encontro do polegar, indicador e dedo médio, formando uma base tríplice que estabiliza a escultura. Aqui, a mão é modificada, tanto na ausência de outros dedos como na dimensão aumentada. Em seu interior, em posição própria a ação deslizante na touch screen, 3 hastes metálicas configuram sua tridimensionalidade, sendo duas revestidas com resina acrílica e perfuradas para anexar esferas plásticas brilhantes. *Tags* que apontam conexões, nós informacionais estabelecidos na “rede” do corpo-objeto. Outras formas são associadas, como o braço *emoji* suspenso por um pino plástico em uma das laterais da escultura, orientadas pela coleta de imagens realizada no Pinterest, pensadas em detalhes específicos que refletem a experiência irregular da construção do “eu”. No topo, existe um “chapéu” conectivo, ávido por novas conexões, juntamente com apêndices e plugs cerâmicos.

Elegi o Pinterest, rede social para a troca e o arquivamento de imagens, porque percebo na ação de *pinar* a construção de um corpo imaginativo, constantemente modificado. Em cada pasta, organizada em temas específicos, escolho imagens e faço marcações que direcionam meu pensamento na aquisição de determinada informação, não de maneira física, mas mental. Consumo imagens digitais e me sinto saciado. Existe uma obtenção de bens sem os ter materialmente. Entre tantas pastas, construo objetos imaginados, assimilados no pensamento e que moldam minhas escolhas, meu comportamento. A cada *pin* surgem novas possibilidades. Modifico meu imaginário e projeto a modificação nos corpos que apresento nas esculturas deste capítulo. Corpos modificados, talvez, na carência do que me falta fisicamente.

A historiadora inglesa da arte, Anna Moszynska, argumenta que o corpo é presença na arte, atuando sobre o tema, como “material” ou meio para a elaboração de trabalhos em diferentes práticas. Moszynska sugere que os artistas de hoje retomam o interesse pela corporeidade, sobretudo na escultura contemporânea, em razão da pluralidade de experiências vivenciadas em nosso tempo.⁷⁹ Esculturas elaboradas em diferentes materiais e com técnicas inventivas no contato com a rede.

⁷⁹ MOSZYNSKA, Anna. *Sculpture now*. New York: Thames & Hudson, 2013, p. 14.

Segundo a historiadora, podemos perceber algumas tendências na prática da escultura contemporânea, entre elas os moldes corporais, a elaboração de corpos modificados e a manipulação de materiais ou objetos industrializados, incorporando processos artificiais e sintéticos a subjetividades que envolvem o fazer. Moszynska defende que o conceito de escultura se altera, ao longo do final do século 20, e, especialmente, a partir dos anos 2000, ampliando seu sentido para toda a prática que opera na tridimensionalidade, incluindo a experiência espacial do corpo e a aplicação de recurso tecnológicos, como as projeções visuais e sonoras.⁸⁰

Em CTS001 (figura 37), escultura elaborada em 2021, por meio de um molde rígido do meu corpo, penso sobre a tecnologia e sugiro na poética um complexo, relacionando autoimagem e a sensibilidade promovida pelas telas. Sensível imbuído na *touch screen*, também naquilo que, na forma de visualidade, adicionamos ao corpo. Filtros modificadores faciais e espaciais, rosto e lugar alterados em uma presença distante que anima a imagem na tela. Sensibilidade biológica mesclada ao dispositivo de toque, gerando inquietação na medida em que altera a imagem. Visualidade organizada no fluxo de informações e na indeterminação daquilo que se percebe na formação do visível. Dados em conexão, produzidos por humanos e dispositivos, atuando na construção de irregularidades apreensíveis pela imagem. Números ávidos por exibir um modo de ver, provocando um “si ver” na tela. Modo que orienta a forma da imagem, desde o pixel e sua capacidade luminescente até sua projeção em nossa mente, informando, pela articulação dos dados, a geração de um novo “eu”.

O complexo de tela sensível, atribuído a escultura em seu título pela supressão das letras que compõem as palavras, sendo CTS, seguida pelo numeral 001, indica a configuração primeira de informações visuais oriundas da rede que assumi em meu corpo antes de as executar na tridimensionalidade do trabalho. A organização de CTS001 ocorre com base no conteúdo de 3 pasta no Pinterest (figura 38), +F^aC&, arquivando referências de ângulos faciais em frente e a luminescência expressa no contato com os dispositivos, + Super A, exibindo acessórios “embelezadores” do corpo biológico, e +BLU, com retratos de rostos “amortecidos” e maquiados seguindo tendências difundidas na internet. As pastas e seus dados confluem na geração de uma autoimagem pessoal, são elementos do desejo, vontade que me toma em uma tentativa de sincronizar ângulos, acessórios, poses e maquiagens no corpo biológico.

⁸⁰ MOSZYNSKA, Anna. *Sculpture now*. New York: Thames & Hudson, 2013, p. 06-14.

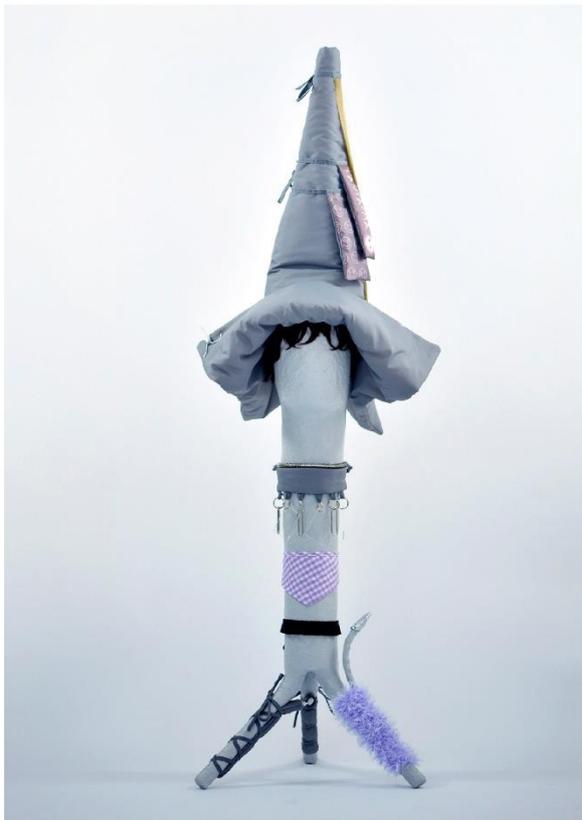


Figura 37 - Raul Dotto Rosa, CTS001, 2021.

Nota - Dimensões: 153 x 48 x 48 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster e bioplástica, cerâmica fria, plástico ABS, resinas acrílicas, imagens digitais sublimadas, alumínio, aço, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

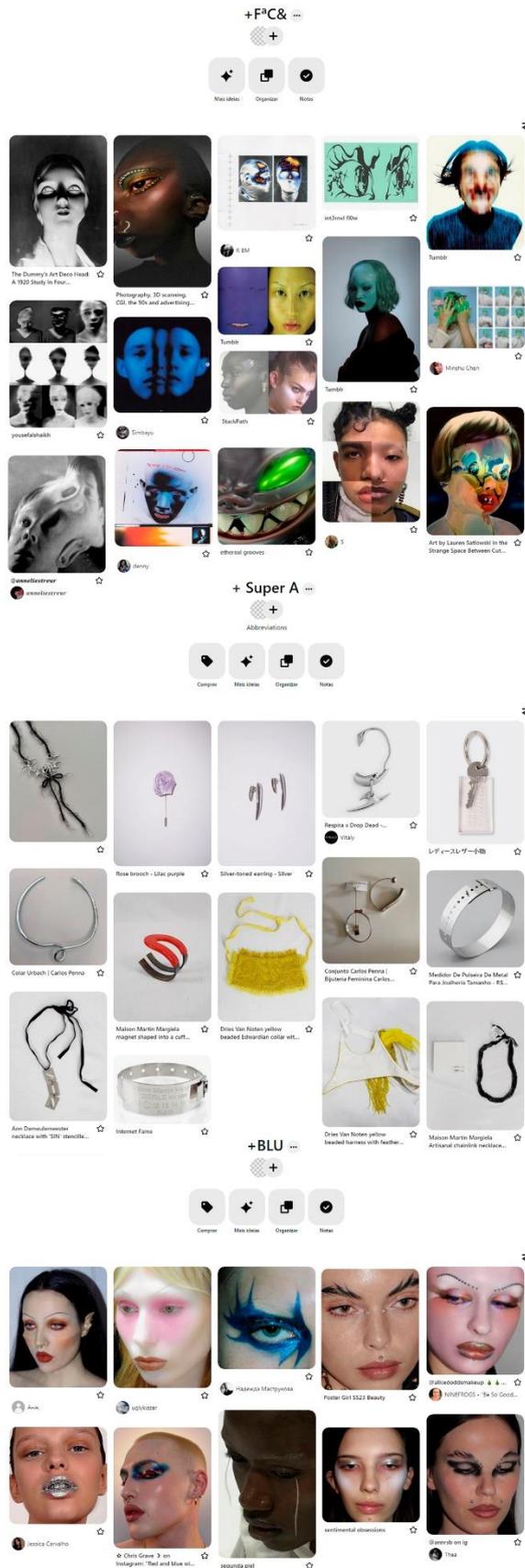


Figura 38 - Raul Dotto Rosa, acervo Pinterest +F^aC&, +Super A e +BLU, 2018-23. Fonte - Imagem documento, acesso em br.pinterest.com/rosarauldotto, 2023.

Em CTS001, a autoimagem enreda anseios pessoais projetados na escultura. Corpo em permanente constituição, pois no Pinterest, cada novo *pin* oferece múltiplas possibilidades de recomposições da imagem que propago e adere a minha biologia. Informações que incorporo em meu dia a dia, no vestuário e na aparência que busco, em níveis diferentes, por vezes mais intensos e em outros guardando uma sutil referência a *skin* digital que construo continuamente na rede. A “cabeça” da escultura emula a minha. O molde que oferece os contornos de uma face sem rosto encontra em meu crânio sua forma. O processo envolve cobrir a extensão de meu corpo, sobrepondo camadas de tecido, a fim de produzir a modelagem plana da escultura, que na sequência é estruturada internamente com hastes de alumínio e modelada com cerâmica fria, um revestimento de resinas acrílicas contendo partículas metálicas é aplicado, gerando efeitos luminescentes na superfície do tridimensional. Na figura 39 apresento o esquema gráfico das porções que formam a cabeça de CTS001. O molde é planificado com a soma de pences, pequenas dobras responsáveis por afunilar as diferentes partes que compõem a modelagem, correspondendo a forma e o modelo.



Figura 39 - Raul Dotto Rosa, Modelagem plana de CTS001, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

A modelagem sugere um processo “vivo”, pelo qual experimento o corpo-objeto de CTS001, sendo minha cabeça a primeira informação densificada na escultura. Preencho seu interior antes de planificar sua forma na superfície do papel. Meu corpo produz os contornos de CTS001, gerando uma peculiar atração. Talvez, quando desprendo seu rosto do meu, afastando a pele modelada da minha, crio uma distância autotélica, um espaço para observar meu corpo recolocado em si de outra maneira, com outra forma, provocando uma nova espacialidade. Uma revisão das camadas que me compõem, das fluuabilidades informacionais que aderem ao “eu” humano. Quase um exercício anatômico de dissecação, estirando a *skin* que me toma e “amortece” até romper a superfície de contato para então pensar. Observo a confluência das pastas +F^aC&, + Super A e +BLU na projeção que faço do *Self* densificado, agregador de aparências e comportamentos online presentes na fisicalidade de minhas ações. Experimento CTS001 revendo minha própria constituição.

O molde da escultura convoca meu corpo a pensatividade, endereçada a uma revisão de autoimagem, distanciamento crítico que busca consciência sobre os dados técnicos que integram meu *Self*. De acordo com Moszynska, nos moldes corporais, a escultura sugere uma substituição do corpo biológico pelo artificial ou sintético, em dinâmica próxima a de fantoches animados, pela qual artistas experimentam as possibilidades de diferentes corpos, miméticos ou transformados.⁸¹ A materialidade da escultura e os modos de expor associados a sua exibição indicam especificidades relacionadas ao corpo, tanto daquela ou daquele que a elabora como em alusão ao outro, ao público que as confronta fisicamente, em situações cotidianas ou ficcionais, enredadas na atualidade, no passado ou no futuro do humano.

Ainda, segundo Moszynska, a ideia do corpo transformado, tendo como base um molde corporal, pode ser percebida na elaboração de artistas que projetam “figuras mutantes”, em resposta ao desenvolvimento tecnocientífico dos séculos 20 e 21, problematizados na fragilidade do corpo e na subversão de sua morfologia.⁸² Conforme a historiadora, reformulações “[...] que evocam uma preocupação com a mortalidade, ou informam determina visão sombria sobre a existência humana, por vezes acompanhada de sentido apocalíptico, ao mesmo tempo em que incorporam elementos lúdicos para compensar a melancolia das produções.”⁸³ (Tradução nossa)

⁸¹ MOSZYNSKA, Anna. *Sculpture now*. New York: Thames & Hudson, 2013, p. 16-18.

⁸² *Ibidem*, p. 21.

⁸³ *Ibidem*, p. 34.

Em CTS001 existem elementos que podem remeter ao lúdico, embora não seja objetivado no processo de elaboração da escultura. A estratégia que rege a colocação de pequenos acessórios anexados ao chapéu é a da sobreposição de camadas informacionais. O encadeamento de “apêndices” da rede somados ao corpo modelado em cerâmica fria, sugere a densificação do digital no físico, alude a um estado onlife, no qual vivencio o mundo e exploro suas possibilidades, adicionando dados diversos ao cotidiano, por conexão objetiva ou pela impregnação da rede em meu imaginário. A visualidade das formas tem referência no Pinterest, que, pela dinâmica da mixagem de imagens, gera um efeito visual que pode ser considerado divertido, em razão de cores, texturas e singularidades que os *pins* carregam, uma vez que são coletados e propagados por diferentes usuários, em diferentes estéticas digitais. Talvez, o lúdico aponte para o entendimento de jogo, se pensado na troca de imagens fomentada pela plataforma. Jogo, porque na ação de pinar sou estimulado a analisar e a comparar as imagens, as adicionando ou as realocando em pastas específicas. Existe uma reação emocional que impulsiona minha permanência na rede e estimula o acréscimo de informações nas pastas, endereçadas ao meu consumo, ao meu “divertimento”.

Penso nessa relação e lembro do *Role-Playing Game*, ou RPG, densificando no corpo-objeto de CTS001 uma narrativa ficcional, permeada pela coleta de dados, aquisição de “bens” e de habilidades interpretativas com base nas imagens “pinadas”. Realidade lúdica do RPG também presente em DM, se aceitarmos a possibilidade do jogo e seu atravessamento em um imaginário construído na rede. Destination Mouse, ou DM (figura 40) é uma escultura elaborada em 2021, acolchoada na técnica puffer com revestimento de tricô em pelo sintético, estruturada em um tripé, modelado a partir de minha mão no encontro dos 3 dedos que movem a *touch screen* (figura 41) durante a ação no Pinterest. O princípio formador de DM segue o caminho de CTS001, ambos os trabalhos surgem com a experiência na rede social, orientando *pins* em atos de consumo digital, sendo orientado por eles naquilo que anseio em meu corpo biológico.

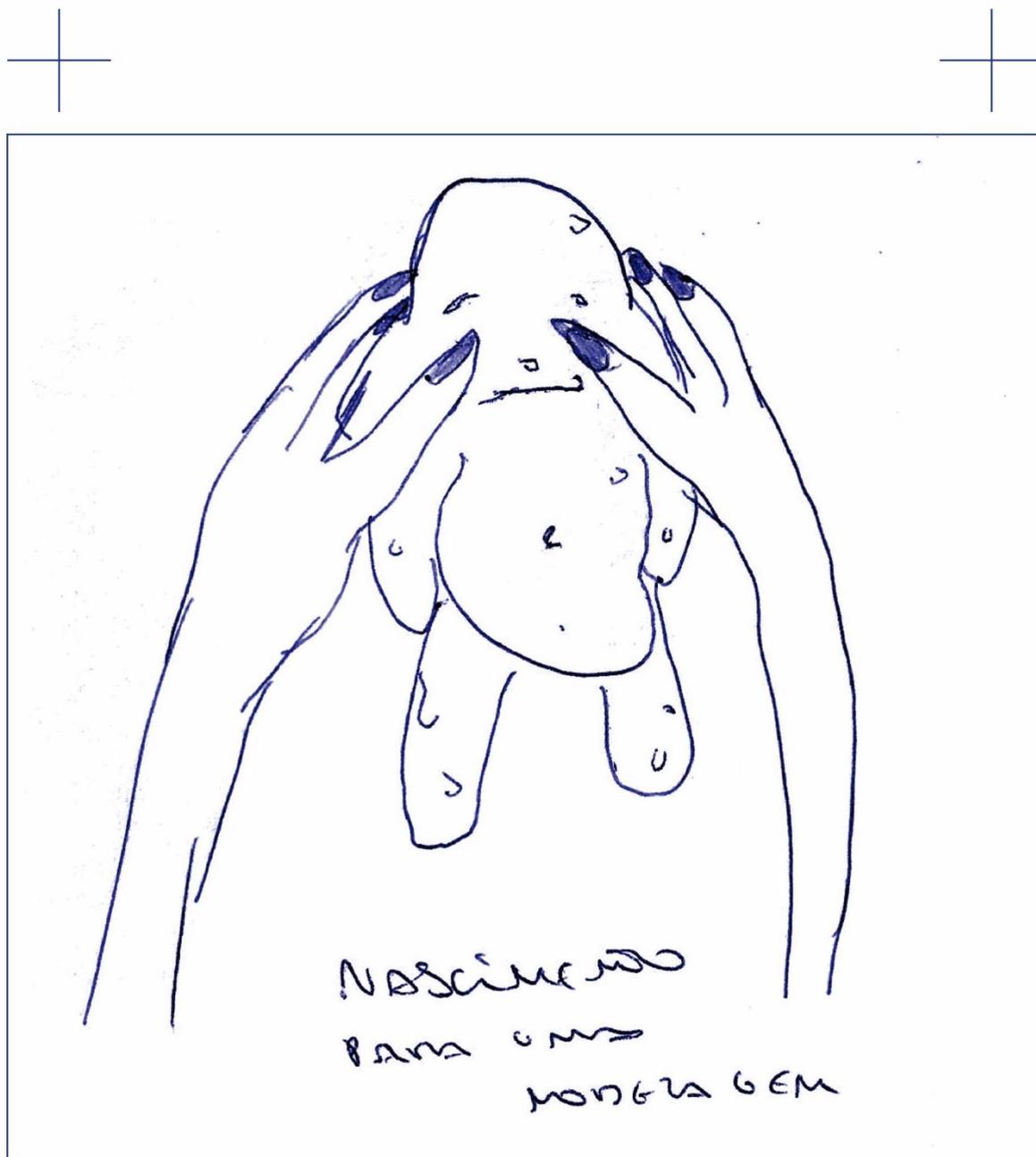
DM alude a uma subjetividade nascida com o digital, reverberada na mixagem do online com a espacialidade físico do corpo. O destino onlife da informação coletada na rede e corporificada em pensamentos e visualidades, que ganham em meu corpo endereço no dia a dia. A mão, erguida no topo da escultura, acena para um horizonte incerto, segurando um *emoji* sorridente e prata, refletindo o espaço no qual Destination Mouse é concebido. O entorno é filtrado pela face, suspensa em um dos dedos da mão. Luz, arquitetura e público são transformados na superfície brilhante do *emoji*.



Figura 40 - Raul Dotto Rosa, DM, 2021.

Nota - Dimensões: 148 x 51 x 41 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e correntes metálicas, cerâmica fria, resinas acrílicas, plásticos ABS.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



+dSNH096

Figura 41 - Raul Dotto Rosa, +dSNH096, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

Destino concebido na atualidade, deixando o passado de possíveis oposições conceituais entre “mundos virtuais e reais”, porque a realidade na qual DM nasce é a infosfera, em sentido conectivo e informacional de mundo, onde online e offline estão justapostos em camadas densificadas no corpo, produzindo imaginários, modelando presenças físicas no arquivo da mente, a partir de esferas numéricas. Corpo e dígito, humano e número, dados biológicos e técnicos em conexões que regulam a vida.

Segundo o crítico de arte francês Nicolas Bourriaud, a internet sugere um “espaço mental mutante” para o pensamento de artistas, no qual a informação exerce centralidade nas formas e nos processos de produzir arte. Bourriaud defende a pós-produção, processo de mixagem que não pretende a originalidade ou a especificidade do manual, porque busca discutir o nosso tempo com objetos, materiais e informações que de alguma maneira foram “criados” por outros e inseridos na produção artística.⁸⁴

Em aproximação ao conceito de pós-produção, penso que as informações articuladas em CTS001 e DM, com base nas pastas do Pinterest, a partir de anseios associados a projeção de uma imagem pessoal, autoimagem destinada ao espaço íntimo por envolver visualidades e comportamento que enredam um “eu” particular, confluem na reorganização de dados alocados em um espaço online de criação e modelados na prática tridimensional. Informações produzidas por outros, distribuídas em rede, que geram, nessa confluência, singularidades do “eu”. A produção, ou pós-produção assume os dados coletados, analisados e comparados na rede, projetados em uma autoimagem individual e ao mesmo tempo coletiva, atravessada por esferas informacionais compartilhadas. Aqui, operar a pós-produção requer deslocar seu conceito para a entender na poética. Não sendo um artista “pós-produtor”, reflito sobre aquilo que particularizo no processo de criação como mixagem de informações. Pondero sobre o acesso, a manipulação e a modelagem dos trabalhos, percebendo que em CTS001 e DM, os dados são protagonistas. Dados processados, gerados na internet e transformados, pós-produzidos em singularidades que informam sua presença.

Bourriaud, argumenta que o fluxo de dados na rede altera o modo de produção na arte, gerando informações que conectam espaços e tempos distintos, abrindo possibilidades para a aplicação do conceito de pós-produção, orientado aos modos atuais de fazer e pensar a arte, dissolvendo o sentido de “criação” em favor da produção de singularidades com informações pré-existentes. Dados que guardam em si certa densidade, realocada criticamente pela mixagem.

[...] como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano? Assim, os artistas atuais não compõem, mas programam formas: em vez de transfigurar um elemento bruto (a tela, a argila), eles utilizam o dado.⁸⁵

⁸⁴ BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p. 08-09.

⁸⁵ Ibidem, p. 13.

Entendo que os dados são partículas operantes na geração de informações, pois precisam de uma interpretação ou de um canal que permita acessar sua ordem, para então entrar em fluxo informacional. Dados presentes no cotidiano, interagindo conosco e requisitando interpretação. O mundo pode ser percebido através de dados processados por nossos sentidos, somos informados, por exemplo, sobre o calor quando nossa pele se aquece, respondemos com a secreção de suor. Situação que se aplica a *touch screen*, estranhamente húmida em dias quentes, a expondo mais próxima do toque, sincronizada na experiência com uma nova camada de “pele”. Suor e pele criam uma superfície única, interpretada em meus dedos e cérebro, e articulada semanticamente aqui, para entendimentos através de palavras na escrita do exemplo.

Penso sobre os dados, pois entendo que o “elemento bruto” também têm dados, interpretados e manipulados em todas as práticas de arte. Quando emprego a costura na elaboração dos tridimensionais, atuo sobre materiais sensibilizados na mão, pensados pelo corpo que articula as vias da criação. Contudo, localizo meu interesse na informação digital, na interpretação dos dados atuais que acessamos e geramos na infosfera, na comunicação mediada por dispositivos, corporificando suas camadas em uma fisicalidade biológica. Nesse sentido, pensar o conceito de pós-produção auxilia na reflexão sobre as realidades informacionais.

Bourriaud, localiza o conceito de pós-produção na prática de DJs, mixando diferentes áudios para construir singularidades sonoras. Na poética de artistas que operam na contemporaneidade, por meio da mixagem de elementos variados, imagens digitais, sons e diferentes materiais, objetivando produções críticas. E no processo vivenciado quando acessamos à internet, “navegando” na rede em ações que envolvem a construção e a reconstrução de informações em um fluxo contínuo. Especificidades que sinalizam, segundo o crítico, um novo modo de produção em arte.

O DJ aciona a história da música, copiando/colando circuitos sonoros, relacionando produtos gravados. Os artistas, por sua vez, habitam ativamente as formas culturais e sociais. O internauta cria seu próprio site ou *home page*; levado a consultar constantemente as informações obtidas, ele inventa percursos que pode salvar em seus favoritos e reproduzir à vontade [...]. O internauta imagina conexões, relações específicas entre sites díspares [...]. Essa reciclagem de sons, imagens ou formas implica uma navegação incessante pelos meandros da história cultural – navegação que acaba se tornando o próprio tema da prática artística.⁸⁶

⁸⁶ BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p. 15.

Entendo a pós-produção como diluição da ideia de uma criação canônica, ou de produção na atividade artística endereçada a “um” trabalho final. Dilui um “produto” encerrado em si. Penso na pós-produção dialogando com o processo, com as etapas que são apresentadas na forma das esculturas, a partir de experiências de navegação na rede. Prefixo que aponta as camadas de uma exploração incessante, pela qual a materialidade dos tridimensionais ganha densidade. Pós-produção estabelecida não na edição posterior de algo, mas sincrônica a vivência de informações, analisando visualidades, pensando imagens digitais incutidas na memória biológica, moldando corpos que projetam autoimagens e sendo moldado pelas conexões informacionais.

Penso, tendo como base o argumento de Bourriaud, no usuário das redes sociais, na condição de artista que acessa e cria conexões entre informações para formular diferentes trabalhos, como os que apresento neste subcapítulo. Busco na esfera da informação elementos para pensar minha prática, através de experimentos em rede, como nas videochamadas, conseqüentemente existe uma aplicação dos dados gerados nesse contato com a informação propagada tanto na minha atuação como usuário de sistemas, como de arista que percebe e sensibiliza tais informações na elaboração de esculturas e instalações, também de fotografias, videos e áudios. De certa maneira, sobretudo em CTS001 e DM, reoriento objetos comuns em um novo fluxo, sugerindo conexões específicas quando relacionados nessas esculturas.

Utilizar um produto é, às vezes, trair seu conceito; o ato de ler, de olhar uma obra de arte ou de assistir a um filme significa também saber contorná-los: o uso é um ato de micropirataria, o grau zero da pós-produção [...]. A produção torna-se ‘o léxico de uma prática’, isto é, o material intermediário a partir do qual se articulam novos enunciados, e não um resultado final. O importante é o que fazemos com os elementos à nossa disposição.⁸⁷

Na prática das esculturas, aplico em determinados pontos objetos comerciais, elementos produzidos pela indústria, como as miçangas de plástico e de vidro, ou as hastes metálicas, utilizadas na colocação de cortinas. De acordo com Bourriaud, “[...] não se trata mais de fabricar um objeto, mas de escolher entre os objetos existentes e utilizar ou modificar o item escolhido segundo uma intenção específica.”⁸⁸ Existe uma ideia central que amplia as significações individuais dos objetos aplicados nas esculturas, orientando possíveis discussões no eixo conceitual que permeia a poética.

⁸⁷ BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p.21.

⁸⁸ Ibidem, p. 22.

Entendo que não existe um controle sobre as interpretações relativas aos materiais e suas origens, visto que, dentre tantas realidades que permeiam a nossa vida, as significações variam de acordo com as experiências individuais daquela ou daquele que acessa os trabalhos e apreende determinada informação, articulada na manipulação dos elementos que os compõem. Por outro lado, não limito a elaboração das esculturas e demais práticas a um modo específico, pelo qual o conceito de pós-produção poderia ser compreendido ou limitado. Oriento a poética em um constante fluxo de ideias, desenhando aquilo que observo (figura 42), documentando minhas vivências na rede, para estudar e selecionar os materiais necessários a cada projeto, em razão das situações experienciadas e das ideias geradas nesses contatos. O “pós”, ocorre localizando minha atuação como artista nos apêndices tecnológicos que nos incutem informação diária. A internet e seus dispositivos de acesso configuram, em primeira camada, o material da pesquisa, em complementação, o que segue na espacialidade da prática são acoplamentos de materiais necessários para o fazer, manipulados em formas visuais que densificam um complexo de inquietações.



Figura 42 - Raul Dotto Rosa, Imagens documentais da rede, 2019-2023.

Nota - Observamos na figura alguns esquemas gráficos de pensamentos, elaborados para documentar situações experienciadas no acesso à internet, organizando visualmente informações que orientam a poética. Os desenhos ocorrem subjetivamente, pontuando emoções, dúvidas e ideias no papel, sendo arquivados em um mesmo volume, geralmente com a inscrição da data em que foram criados.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.

Materiais que enredam o pensar de vivências onlife. Experiências que articulo em diferentes técnicas, de acordo com os conceitos empregados em cada trabalho, objetivando discutir o impacto da tecnologia na vida humana, em específico, busco argumentar sobre a informação acessada na rede e sua ação modeladora. Modelo de imagem digital impregnada em nossa mente, construtora de imaginários e propulsora de novas sociabilidades. Relações conectivas que remetem as experiências com as *selfies* durante a pandemia, as quais retomo para apresentar a série P&S, duas esculturas estofadas em tecidos e fibras sintéticas, sem estrutura interna, elaboradas no ano de 2020. Nas esculturas, proponho pensar o espaço da selfie, a superfície da tela em que projetamos nossas imagens, criando autoimagens voláteis.

P&S, abreviação de Privacy and Security, ocorre em duas versões. P&S001 (figura 43) tem a forma de uma tela escura, sugerindo a suspensão ou o desligamento da imagem criada. Suspensa, a *touch screen* cessa sua influência sobre aquela ou aquele que a percebe animando um rosto, entre comentários e “curtidas”? Penso na privacidade e na segurança que, por vezes, se propaga em discursos que buscam “reduzir” o contato com a tecnologia. Reflito, sem uma resposta objetiva, porque meu imaginário, meus sonhos e minhas atuações cotidianas estão sincronizadas com as realidades tecnológicas que acesso. Nesse sentido, na segunda versão, P&S002 (figura 44), proponho a reativação dessa tela, aplicando um material refletivo que propaga a luminosidade do espaço onde a escultura é inserida, conjugando em sua forma as visualidades do público e da arquitetura que a cerca. Privacidade que talvez seja rara, e segurança que podemos obter possivelmente com a consciência de nossa atuação online e da influência que o onlife exerce na contemporaneidade.

Nas esculturas, outras formas são anexadas as “telas”, elementos têxteis que diluem uma visualidade objetiva, porque inserem diferentes informações a percepção do tridimensional. P&S pode ser pensada de modo fluido, pois existe um conceito que articulo em sua criação, orientado por dúvidas que se originam ainda nas experiências com as *selfies*, apresentadas no capítulo 2, e que agora busco elaborar em uma materialidade própria ao toque. Material que abre espaço para possíveis relações com a corpo, envolvendo principalmente a visão e o tato. A série pode ser montada em diferentes formatos, suas partes permitem a colocação direta no piso, como nas figuras 43 e 44, também nas paredes, aludindo a telas verticais ou horizontais. Os anexos de P&S são variáveis, elementos que atuam como acessórios na composição das imagens do trabalho, retirados ou rearticulados nas superfícies das esculturas.



Figura 43 - Raul Dotto Rosa, P&S001, 2020.

Nota - Dimensões variáveis: 56 x 109 x 109 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 44 - Raul Dotto Rosa, P&S002, 2020.

Nota - Dimensões variáveis: 56 x 109 x 109 cm. Materiais: Tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

A variabilidade da montagem permite que P&S amplie seu conceito, integrando outras apresentações e instigando diferentes questões. A proposta das esculturas tem como objetivo a discussão sobre as telas e nossa necessidade constante de acesso a elas. Entendendo que nesse contato, suspensas ou não, a informação tecnológica é presente, pois está impregnada em nossa mente. O ponto de partida de P&S são as telas e a busca de uma consciência que não se oponha a elas, compreendendo o impacto de sua presença para promover reflexões que as acoplem positivamente em nosso cotidiano. A tridimensionalidade do trabalho endereça o problema, suas formas são flexíveis e se modificam, permitindo novas organizações, como possibilidades cabíveis a uma densidade dos dispositivos em nossos corpos, especialmente no que tange a *touch screen*, na qual projetamos nossas imagens.

Byung-Chul Han, discute a *selfie* e seu avesso, aquilo que não percebemos no contato com as redes e na geração acelerada de autorretratos digitais. Penso na série P&S tendo como base também a problematização elaborada por Han, uma vez que a tela protagoniza o dia a dia, a reflexão sobre seu impacto me parece necessária, se não urgente. Segundo o filósofo, o lado oculto das *selfies* mostra uma realidade doente, anestesiada pela produção de visualidade que reflete não um “eu” pensante, mas uma imagem interrompida de “si”, autotélica ao ponto de se esvaír de qualquer densidade que possua, restando apenas a “aparência” opaca de sua presença.

Também o *vício da selfie* tem pouco a ver com o amor-próprio. Ele não é senão o andar vazio do eu narcisista isolado. Em vista do vazio interno, se visa, em vão, a se *produzir a si mesmo*. Apenas o vazio se reproduz. *Selfies são o si em formas vazias*. O vício de selfie acentua o sentimento de vazio. Não o amor-próprio, mas a autorreferência narcísica leva a ele. *Selfies são belas e lisas superfícies de um si esvaziado e inseguro*. Para escapar do vazio aflitivo hoje se recorre ou à lâmina de barbear ou ao smartphone. *Selfies são superfícies lisas que ocultam o si vazio por um curto espaço de tempo*. Quando, porém, são viradas, deparamos com as [suas] costas cheias de feridas, que sangram. Feridas são o outro lado das *selfies*.⁸⁹

A segurança e a privacidade que permeiam o título da série dialogam com a revisão crítica sobre como operamos com a tecnologia. Segurança em perceber as telas não como ameaça, mas como algo que requer atenção. Pensamento que necessita de ativação para garantir também a privacidade, ou aquilo que se quer manter em uma esfera íntima, uma vez que nas redes, o cotidiano, ficcional ou não, pode ser público, se facilitarmos o acesso a ele pela propagação de imagens.

⁸⁹ HAN, Byung-Chul. A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje. Petrópolis: Vozes, 2022, p. 46.

A comunicação online, efetivada no estado onlife que partilhamos em nossos dias, requer uma atuação pensativa, deixando de lado a simples negação sobre sua realidade. Pensar que pode nos colocar em situações modificadoras daquilo que hoje se apresenta como potenciais riscos, físicos e mentais. A postura diferenciada que envolveu meu corpo nos experimentos nas videochamadas e na produção de selfies, percorreu além da exaustão física, provocada no incomodo de uma posição “não anatômica”, um chamamento para refletir sobre o espaço de meu corpo, originando, assim, a série BBs mOIEs. Han argumenta que na hipercomunicação as distâncias são encurtadas e com ela a espacialidade dos copos pensantes aponta à diluição.

A comunicação digital como nova forma de comunicação desfaz rigorosamente toda distância, a fim de se acelerar. Toda distância protetora é, assim, perdida. Na hipercomunicação, tudo se mistura com tudo. Também se torna cada vez mais permeáveis as fronteiras entre interior e exterior [...]. A coação por transparência elimina toda lacuna de visão e informação e fornece a tudo completa visibilidade. Ela leva ao desaparecimento do espaço de recolhimento e proteção. Desse modo, tudo nos é perigosamente próximo. Nada nos dá cobertura. Nós mesmos somos apenas transições em meio à rede global.⁹⁰

O mundo do acesso irrompe, sem muito esforço digo algo, “curto” e propaga informações. Situação que remete a um possível amortecimento do corpo, ou ao seu esquecimento, porque dormente, anestesiado com a facilidade de comunicação e com o fluxo informacional acelerado nas telas, automatizamos nossa mente. Repetições que nos colocam em *stand by*, como na tela suspensa de P&S001. Espera que demanda uma reativação, a fim de remodelar nossas conexões com a tecnologia. Reativação necessária para repensar o que nos “adoece”. Nesse sentido, P&S002 sugere possibilidades para acordos revisados com a rede e seus dispositivos, remodelando sua forma no contato com o público e espaço expositivo. A escultura “abraça”, na reflexão do material, o mundo em diversas visualidades. Corpos e arquiteturas, luminosidades e movimentos são modificados na imagem que o trabalho assume e altera, na ocorrência de inquietações e observações em seu entorno. Contexto que precisa do público para ser percebido e entoado. A série requer a presença do corpo para que possa ser experienciada, suas telas flexíveis, estofadas e amolecidas, permitem uma modificação conduzida não somente pelo artista, mas através da multiplicidade que cada participante pode agregar ao trabalho.

⁹⁰ HAN, Byung-Chul. A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje. Petrópolis: Vozes, 2022, p. 62-63.

Participação que orienta os diferentes contatos de proximidade enredados em P&S, colaborando com uma possível reativação do corpo, porque convida o público a executar movimentos junto aos trabalhos. As esculturas apresentam em sua dinâmica informações para a interação corporal daquelas e daqueles que aceitam pensar suas formas na tridimensionalidade. O corpo de quem participa pode ser espacializado nas dobras do *puffer*, convocado na percepção da superfície escura da tela “suspensa” em 001 e do brilho reativo presente em 002. Ações irregulares que envolvem uma redescoberta do corpo pelas inquietações estimuladas na série. Inquietante e incertas, pois ocorrem em experiências vivas, sincrônicas a uma atuação aceita ou negada pelo público. Sendo refutada, mesmo assim, existe uma informação, talvez entente de uma “descorporificação”, deixando o corpo amortecido, como se processa diante do fluxo das telas. Han argumenta sobre o abandono do corpo na vivência do mundo, em razão do acesso facilitado a pessoas e lugares, implicando em um encurtamento do próprio corpo, reduzido ao contato com a *touch screen*, ou demais dispositivos de “contato”.

A ordem digital efetua uma crescente descorporificação do mundo. Hoje, há cada vez menos comunicação de corpos. Ela também desfaz contracorpos ao tomar das coisas seu peso material, sua massa, seu peso próprio, sua vida própria, seu tempo próprio e torná-los disponíveis e a qualquer momento [...]. O desaparecimento do contra ocorre hoje em todas as esferas [...]. Tudo pede, hoje, *like*. A ausência total do contra não é um estado ideal, pois *sem o contra se cai duramente em si mesmo*. Ela leva a uma *autoerosão*.⁹¹

Contato corporal que pode ser interrompido, pois ocorre na mediação das telas e em uma sensibilidade orientada pela rede. Han apresenta a perda de contracorpos, densidades que nos lembram das percepções do mundo, apreensão do outro e daquilo que nos cerca. De acordo com o filósofo, o acesso enfraquece essa contraparte que nos lembraria que não estamos sozinhos, partes que reorientam o sentido do “si” além do “mesmo”, entoando a multiplicidade que nos compõe e nos exige pensar além de um “eu” ensimesmado, vazio de corporeidade. O “si isolado” procede em autoimagens com avessos doentes, carentes de uma presença própria.

A internet não se manifesta hoje como um espaço do agir comum e comunicativo. Antes, ela se degrada em espaços de exposição do eu, nos quais se promove, antes de tudo, a si mesmo. A internet não é, hoje, senão a câmara de ressonância do si isolado.⁹²

⁹¹ HAN, Byung-Chul. A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje. Petrópolis: Vozes, 2022, p. 75.

⁹² Ibidem, p. 131-132.

P&S001 sugere a suspensão da tela, também contribui para pensar em qual espaço estamos inseridos e desenvolvemos nossas atuações, espacialidades onlife, geradas nas realidades da informação, tendendo ao modo autotético, “curtindo” a si em uma tela escura. Escuridão que não encerra final ou “cancelamento” do “eu”, pois abriga em sua extensão mudanças latentes, através da materialidade de sua forma que continuamente se molda aos contatos da interação participativa. Escuro que projeta inquietações ao corpo, evoca a percepção de um “si” enredado na tecnologia, em espera para reativar a corporeidade que, provisoriamente, lhe foi suspensa.

O corpo, em espera na suspensão da tela, pensativo na retomada da densidade que lhe é convocada no onlife, encontra desdobramento em Lain (figura 45) elaborada em 2022. A escultura ocorre na pensatividade sobre a experiência de amortecimento do corpo, guardando em sua forma algo inquietante, sendo uma figura misteriosa, talvez pelo modo *stand by* que contextualiza sua modelação. Modo de espera operado nos dispositivos e na *touch screen* suspensa, ausentando a tela do brilho envolvente que nos atenta em uma retirada perceptiva do mundo, recolocando o olhar e o toque na superficialidade da imagem digital. Imagem impensada, número que não consegue ser calculada por nós, não matematicamente, mas naquilo que o tangencia em nossos corpos. Cálculo sensível e crítico sobre a incorporação de sua densidade no “eu”.

O escuro que enreda Lain pode ser pensado em seu mistério, na possibilidade que guarda a ausência do brilho, uma situação pensativa, atravessada por passagens cabíveis a reflexão do corpo, projetando a ativação de “eu” latente na espera, consciente de si e do mundo que o aflige. Byung-Chul Han discute os umbrais, como zonas transformativas, seja pela insegurança provoca ao não ver pela “névoa” que os comporia na “escuridão” do previsível, ou pela possibilidade de que algo súbito ocorra, incorporar movimento e expectativa a determinada situação.

A coação por transparência derruba todas as cercas e umbrais, sendo que o espaço se torna transparente quando é nivelado, alisado e desinteriorizado. O espaço transparente é pobre em semântica, já os significados surgem apenas por meio de umbrais e passagens, de resistência [...]. Umbrais e passagens são zonas de mistério, de insegurança, de transformação, de morte, de medo, mas também de desejo, de esperança e de expectativa.

Umbrais que impelem ação à consciência, percebendo na reativação do corpo as possibilidades para orientar a relação tecnológica que nos permeia em outra forma. Forma de uma existência biológica e técnica integrada, desperta e sincronizada em experiências do mundo onlife, que requer pensamento crítico quando adere a nós.



Figura 45 - Raul Dotto Rosa, Lain, 2022.

Nota - Dimensões: 60 x 30 x 60 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes e acessórios metálicos, plástico ABS, vidro.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

A escultura Lain tem como referência a animação japonesa *Serial Experiments Lain* (figura 46), lançada em 1998, elaborada pelo artista gráfico Yoshitoshi Abe, escrita por Chiaki J. Konaka, com direção de Ryutaro Nakamura. O anime apresenta questões complexas envolvendo a personagem Lain Iwakura, uma adolescente introspectiva, que a partir do contato com um novo dispositivo e do acesso a Wired, uma rede semelhante à internet, tem a vida alterada. Lain desenvolve uma relação profunda com a conectividade que dispõe, seus dias na escola e no convívio familiar são modificados, porque na rede Lain projeta diferentes autoimagens, experienciando sociabilidades antes intangíveis. Na Wired, após um período compulsivo de conexão, Lain aos poucos recobra a consciência de seu corpo, suspenso no êxtase conectivo que vivenciava. Lain explora a realidade que justapõe o online e a corporeidade, percebendo e questionando as implicações da Wired em seu cotidiano. A animação propõe discutir a consciência que envolve estar conectado e os vícios nascidos com a rede, abordando em tom filosófico as noções de corpo, realidade e conectividade.



Figura 46 - Yoshitoshi Abe, *Serial Experiments Lain*, 1998.

Fonte - Imagem documento por MUBI, acesso em mubi.com, 2023.

Penso em Lain Iwakura quando acesso à internet, desenvolvo conversas online e experiencio situações que sugerem minha diluição, onde a densidade informacional ganha espaço em pensamentos, incutindo anseios por realidades mais fluidas, talvez aceleradas por um “eu” Wi-Fi ou 5G, em descompasso com a fisicalidade do corpo.

Pensamentos acelerados e não sincrônicos ao corpo biológico. Pensar próximo da rede, talvez sediado em um imaginário conectivo, analisando e comparando dados, propagando escritas que escapam da mão, digitadas e digitalizadas pela consciência de uma corporeidade em expansão, além da pele e dos sentidos convencionados pela fisiologia que me compreende. A internalização da máquina pode estar presente, ocupada pela consciência de um *self* integrado a internet e seus dispositivos. A escultura Lain sugere pensar o corpo na tela suspensa e seu retorno à atividade. Corpo-objeto que irrompe o “umbral”, aludido em P&S001, cria passagem e encontra caminho no “ser consciente”, entoadado pelo brilho de P&S002.

Pensar em uma possível ativação crítica do complexo que envolve a mente, exige ponderar sobre a noção de consciência. Neste sentido, algumas aproximações ao conceito são necessárias. Ramon M. Cosenza argumenta que existem diferentes concepções sobre a consciência, desde um estado ativo, atento ao entorno e consciente daquilo que nos aflige, até os estados subjetivos que envolvem a percepção do mundo e de si, através dos sentidos que envolvem a corporeidade, avaliando realidade externas e internas, equacionadas pelos processos cognitivos.

Existem diversas concepções do que seja a consciência. Uma delas diz respeito aos estados que vão da vigília ao sono e, também, aos estados patológicos como o coma. Nesse sentido, estamos conscientes quando estamos no estado de vigília e perdemos consciência quando adormecemos. Outra concepção nos remete à questão da autoconsciência, a capacidade que temos de pensar sobre nós mesmos e sobre os nossos pensamentos. Nesse sentido, parece que a espécie humana tem uma consciência que é diferente da de outros animais [...], há ainda uma terceira concepção da consciência, relacionada à percepção ou ao acesso consciente que temos de nossas informações sensoriais, externas e internas, e de nossos processos cognitivos.⁹³

Pensar o conceito de consciência, nesta escrita, significa entender a reativação crítica do “eu” no contato com a tecnologia, inquietação proposta em P&S002 e Lain. Reflexão que demanda uma abordagem específica, relacionando a consciência atuante em meu corpo e a tentativa de localizar a forma que o “ser consciente” pode assumir na poética. Penso no processo pelo qual experiencio e construo o mundo, tecendo as percepções que projeto sobre mim, suscitadas no acesso à internet e no convívio com os dispositivos, adequando meu corpo à realidade técnica que exige uma atuação própria e requer outra espacialização corpórea.

⁹³ COSENZA, Ramon M. Por que não somos racionais: como o cérebro faz escolhas e toma decisões. Porto Alegre: Artmed, 2016, p. 105.

António Damásio comenta que para pensar consciência é preciso entender o espalhamento daquilo que a compõe, ou que a sugere, pois estar consciente envolve, também, processos de subjetivação, sensibilidades e construções pensativas que se conectam a diferentes experiências na formação de um *self* ciente sobre si. Processos partilhados pelo corpo, além do cérebro, em uma rede complexa, organizada em “linha de montagem”, na qual os “ingredientes” da consciência são conectados e desligados em movimento contínuo. Consciente, talvez, na corporeidade de uma rede distribuída.

Não há nenhuma região ou sistema específico no cérebro que preencha todos os requisitos da consciência, a perspectiva e os sentimentos, que são os componentes da subjetividade e a integração de experiências. Por outro lado, é possível identificar várias regiões e sistemas do cérebro que são inequivocadamente relacionadas à produção de ingredientes essenciais [...]. Essas regiões e sistemas participam do processo em conjunto, entram e saem da linha de montagem de modo organizado. Novamente, essas regiões cerebrais não fazem isso sozinhas; elas trabalham em intensa cooperação com o corpo propriamente dito.⁹⁴

Penso, elaborando minha reflexão, em vista dos processos distribuídos que tomam espaço em um estado dinâmico da consciência, conectando “ingredientes” em diferentes interações, a partir de relações fisiológicas objetivas e subjetivas com o mundo e o “eu”, que o “ser consciente”, imbuído na perspectiva crítica sobre o contato tecnológico, ocorre na densidade das experiências e na abertura que se pode dar a elas. Abertura que tende ao mistério da própria consciência. Ampliando o modo de pensar, além do automatismo implicado pelas repetições técnicas, em uma diluição da racionalidade, suspendendo o excesso objetivo que tangencia aquilo vivencio na rede, abro espaço para reorientar meus pensamentos por meio de desenhos, como na série +dSNH, ou nos esquemas gráficos que apresentam inquietações na visualidade de formas entoadas por uma corporeidade viva. Resposta atual e fluida aos acessos que realizo, objetivadas posteriormente, na reconstrução das experiências em uma racionalização lenta, revisando sutilmente as atuações que me levaram a desenhar determinadas imagens, organizando os pensamentos com certo distanciamento da situação vivida, analisando em outro tempo o dado que me tomou na aceleração.

Consciência presente nas singularidades geradas com a tecnologia. Poética orientada pela reflexão sobre a conectividade, removendo, talvez, a camada que generaliza a rede, tecendo subjetivamente sua densidade na prática.

⁹⁴ DAMÁSIO, António. A estranha ordem das coisas: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura. São Paulo: Companhia das Letras, 2018, p. 180.

A subjetividade, segundo Damásio, integra a consciência, particularizando as construções de mundo, em que o “eu” singulariza as experiências de maneira íntima, envolvendo em diferentes camadas aquilo que vivencia. Atividade que reelabora as compressões e os acessos ao que nos tangencia, criando e recriando conexões com o próprio mundo, impulsionando novos pensamentos e entendimentos do complexo que envolve a vida. Consciência e subjetividade operam na ativação do *self*.

A subjetividade é requerida para impelir a inteligência criativa que constrói manifestações culturais [...]. a subjetividade foi capaz de dotar imagens, mentes e sentimentos de propriedade inéditas: uma sensação de propriedade relacionada ao organismo específico no qual esses fenômenos estavam acontecendo; a noção de *meu* que permite adentrar o universo da individualidade. Experiências mentais deram a mentes um novo impacto, uma vantagem a incontáveis espécies vivas. E, nos seres humanos, essas experiências foram alavancas diretas para a construção deliberada de culturas: as experiências mentais de dor, sofrimento e prazer tornaram-se alicerces para desejos humanos, degraus para as nossas invenções [...].⁹⁵

Em P&S e na escultura Lain, a subjetividade envolve a criação de “alavancas” que impulsionam o pensar, endereçado a visão crítica que pretende reativar as dormências do corpo por meio da poética. Consciente e reflexivo, penso e equaciono as adjacências, devolvendo ao mundo, a partir de um filtro pessoal, as densidades informacionais que emprego na construção do “eu” e do espaço que corporifico. Informações singularizadas em uma dinâmica que busca diluir a racionalidade dos pensamentos implicados nas experiências conectivas. Diluição que produz sentidos mais amplos àquilo que vivencio, porque se distancia do par ação-reação, incluindo nessa dualidade um espaço que permite a irregularidade da percepção de “si”. Percebo a informação humana que me concerne aos poucos, complexificando a rede que se distribui interna ao corpo e fora de minha pele. Atribuo uma espacialidade livre ao que me toma na rede, repensando o contato com os dispositivos e o acesso a internet na formação de visualidade daquilo que ainda não está ativo em mim.

Yuk Hui argumenta que o racional cerceia as possibilidades de criação, porque limita o pensamento a formações “comuns”. Empregar o não racional na arte, sugere, de acordo com Hui, libertar as formas aprisionadas, produzindo experiências que possibilitam a inclusão de novas questões, por vezes não apreendidas em vivências objetivas, compreendidas por modelos de pensamentos já estabelecidos. O não racional requer racionalizar o processo criativo, entoando novos caminhos.

⁹⁵ DAMÁSIO, António. A estranha ordem das coisas: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura. São Paulo: Companhia das Letras, 2018, p. 185.

Devemos reconhecer que o não racional é fundamental para a arte e para a religião. O não racional exige um processo de racionalização, mas isso não significa que ele seja racionalizado, no sentido de que poderia ser formulado de acordo com a lógica formal; aqui, pelo contrário, racionalizar significa tornar o não racional compatível com nossa experiência.⁹⁶

Na elaboração das esculturas Welcome to DGTL, CTS001 e DM, o corpo atua como sensibilizador de experiências online, também na modelação das formas tridimensionais, a partir da modelagem plana que toma meus contornos como guia, projetando questões particularizadas do acesso à rede. Em P&S001, a pensatividade sobre aquilo que ocorre na suspensão das telas reverbera na necessidade de um posicionamento crítico, a fim de rever a densidade que a informação ganha em nossos corpos. Ativação crítica proposta em P&S002 e Lain. Inquietações em processo de entendimento na materialidade de corpos-objetos apreensíveis pela visão e toque, objetivando a construção de um pensamento singular, além daquilo que poderia estar automatizado na mente. Racionalização do “não racional” de minhas observações articuladas em uma atividade reflexiva sobre o impacto da tecnologia em nossos dias.

O não racional na arte, segundo Hui, ocorre na articulação da racionalização da criação conjuntamente com a racionalidade da ciência e da tecnologia, em uma aproximação que visa ampliar e diluir os limites da própria construção do pensamento na arte. Conhecimentos convocados não para definir os contornos que as imagens da arte assumem, e sim como possibilidade para aproximar a experiência que tangencia as inquietações provocativas da atividade artística àquilo que pode ser vivenciado na elaboração de visualidades e textualidades, dentre outras, como a reflexão que busco argumentar nesta escrita. Não racional que se pretende acessar no contato da arte.

[...] a arte nos dá acesso ao não racional - e essa não racionalidade, que deve ser distinguida da racionalidade científica e da mera irracionalidade, também terá de se apropriar da racionalidade da ciência e da tecnologia transformá-las. Trata-se de algo que não podemos eliminar da arte, e por isso, refletir hoje sobre o papel da arte na nossa época tecnológica continua relevante (se é que não se intensifica).⁹⁷

Tendo como base o argumento de Hui, penso nos trabalhos que apresento nesta tese, os corpos-objetos que aludem as experiências conectivas, como acesso as inquietações que me tomam na contemporaneidade. Pensamentos que oferecem, também, uma racionalização singular, elaborada e contextualizada na arte.

⁹⁶ HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu, 2020, p. 142.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 143.

4.2 INQUIETUDE, MORFA E FANSTASMÁTICA

A não racionalização, proposta por Hui, sugere pensar o complexo que envolve a criação na arte. Criar orientado pelo processo que densifica mudanças, encontrando sentido na reflexão sobre a contemporaneidade, que sedia as elaborações de formas e visualidade, através de experiências que visam uma ativação crítica, recobrando a consciência corpórea amortecida pelo contato com as redes informacionais e seus dispositivos. Elaborações poéticas que, durante a pandemia de COVID-19, ficaram restritas apenas ao meu contato, supondo em projetos imaginários suas relações expositivas, quando acessadas na presença do público. Realidade que pode ser experienciada nos anos de 2021 e 2022, com a realização de 3 individuais.

Em A Inquietude dos Corpos, exposição que possibilita a exibição dos primeiros trabalhos elaborados no doutorado, experiencio as dúvidas de um período incerto, ainda sob a ameaça do vírus e com a flexibilização das atividades sociais, tateando o espaço expositivo ao qual retornava. Pensamentos irregulares ocorrem, incapaz de mensurar a densidade que o retorno de uma fisicalidade amortecida reverberaria em mim, bem como na geração de expectativas em relação a presença do público. Pensar manifestado na montagem de fotografias e tridimensionais, que de maneira provisória tentam “existir” em determinada forma e visualidade, estruturas precárias, envoltas por ambiguidades entre aquilo que projeto no espaço íntimo do fazer, e sua colocação aberta ao público. Questão diluída na organização de duas outras individuais.

A exposição MORFA, apresenta uma exploração dos modos de expor a prática, através de uma articulação mais consciente do processo que envolve a produção dos trabalhos, em razão da manipulação dos materiais em técnicas específicas e dos conceitos que busco informar por meio de fotografias, desenhos, esculturas, som, luzes e instalações, enredadas também junto ao espaço expositivo, associadas a ele na geração de uma “realidade” própria a poética.

Estratégia expositiva partilhada com a curadoria de MORFA e desdobrada em Fantasmática, individual em que exponho todas as elaborações poética produzidas ao longo do doutorado em Artes Visuais. Na exposição, proponho associações entre alguns trabalhos, a fim de gerar experiencias singulares relacionadas ao espaço da galeria, exibindo materialidades e conceitos para pensar os possíveis contornos que a tecnologia ganha em nossos corpos, exigindo da biologia outras formas de convívio, endereçadas aos “fantasmas” que nos cercam na esfera informacional.

A inquietação que toma meus pensamentos ao longo da pesquisa encontra caminho na prática e pode ser experienciada, ou partilhada com o público na realização de A inquietude dos Corpos. Individual com curadoria e expografia de Nara Cristina Santos, Cristina Landerdahl, Fabíola Assunção e Ana Luiza Martins, que ocorre em 2021, no Museu de Arte de Santa Maria – MASM (figura 47). A exposição apresenta um recorte dos trabalhos elaborados nos dois primeiros anos da pesquisa de doutorado, articulados no espaço expositivo juntamente com esculturas, vídeos, sons e projeções desenvolvidas no mestrado em Artes Visuais.

A INQUIETUDE DOS CORPOS

RAUL DOTTO ROSA

curadoria e expografia

Nara Cristina Santos
Cristina Landerdahl
Fabíola Assunção
Ana Luiza Martins

de 02 a 25 de junho de 2021

horários | seg - sex

08:00 - 12:00

13:30 - 16:00

visitas agendadas

via fone | (55) 3921-7090

MASM

Avenida Presidente Vargas

nº 1400

Santa Maria - RS



Figura 47 - A Inquietude dos Corpos, cartaz da exposição, 2021.

Fonte - Material gráfico por Cristina Landerdahl, acesso em ufsm.br/laboratorios/labart, 2023.

O processo de curadoria em A Inquietude dos Corpos tem início (figuras 48, 49 e 50) no online, entre trocas de e-mail, mensagens de WhatsApp e videochamadas no Google Meet. Penso que este começo é significativo, pois em meio a pandemia e com receio que o contato humano pudesse trazer alguma ameaça, a internet fomentou ideias e discussões que ganham contornos na realização da individual, em um momento de flexibilização e retomada das atividades sociais. A seleção dos trabalhos, por outro lado, ocorre de maneira imprecisa, pois depende de uma documentação fotográfica elaborada por mim para que possa ser acessada pela equipe curatorial. No percurso, em dúvida sobre como apresentar a produção, isolado em minha residência, inventei soluções provisórias, adequando a forma de esculturas e fotografias a arquitetura do museu, a fim de as poder expor em um local enfraquecido na memória, lembrado por imagens fragmentadas. Com a documentação finalizada são selecionados os trabalhos que participam da individual, embora ainda em transformação, juntamente com outras produções, desenvolvidas no mestrado, integradas conceitualmente A Inquietude dos Corpos.



Figura 48 - A Inquietude dos Corpos, detalhe da entrada na exposição, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 49 - A Inquietude dos Corpos, detalhe da série AD na exposição, 2021.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 50 - A Inquietude dos corpos, detalhe da série BBs mOIEs na exposição, 2021.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

O projeto expográfico também ocorre a distância, porém requer menos minha atenção, pois é pensado pela equipe a frente da dinâmica proposta ao espaço expositivo do MASM, com base na documentação dos trabalhos e nas informações apresentadas nos encontros online da curadoria. A expografia é realizada por acordos, em que são apresentadas as possíveis configurações da ocupação da sala do museu. A série de fotografias AD (figura 49) é posicionada ao longo da parede esquerda, na continuidade da entrada, confrontando um grupo de esculturas. Na sequência, a série BBs mOIEs [figura 50] pode ser percebida. No percurso, tridimensionalidades e sons aderem a experiência do público, em um espaço onde a circulação é fluida. Existem indicações de entrada e saída da exposição, contudo, quem as escolhe é aquela ou aquele que vivencia A Inquietude dos Corpos, movendo seu próprio corpo em direções variáveis, relacionando inquietações particulares em um caminho poético, onde a tecnologia aponta questões, com as quais a contemporaneidade pode ser pensada.

Saliento a experimentação formal proposta à série AD, impressa em papel e enquadrada para fixação na vertical, ou na superfície de lona translúcida, costurada e estofada, erguida com hastes para sustentação no encontro da parede com o piso. A estratégia pode ser percebida na figura 51, em uma versão do conjunto ADphsc, onde as imagens digitais ganham uma primeira versão na tridimensionalidade.

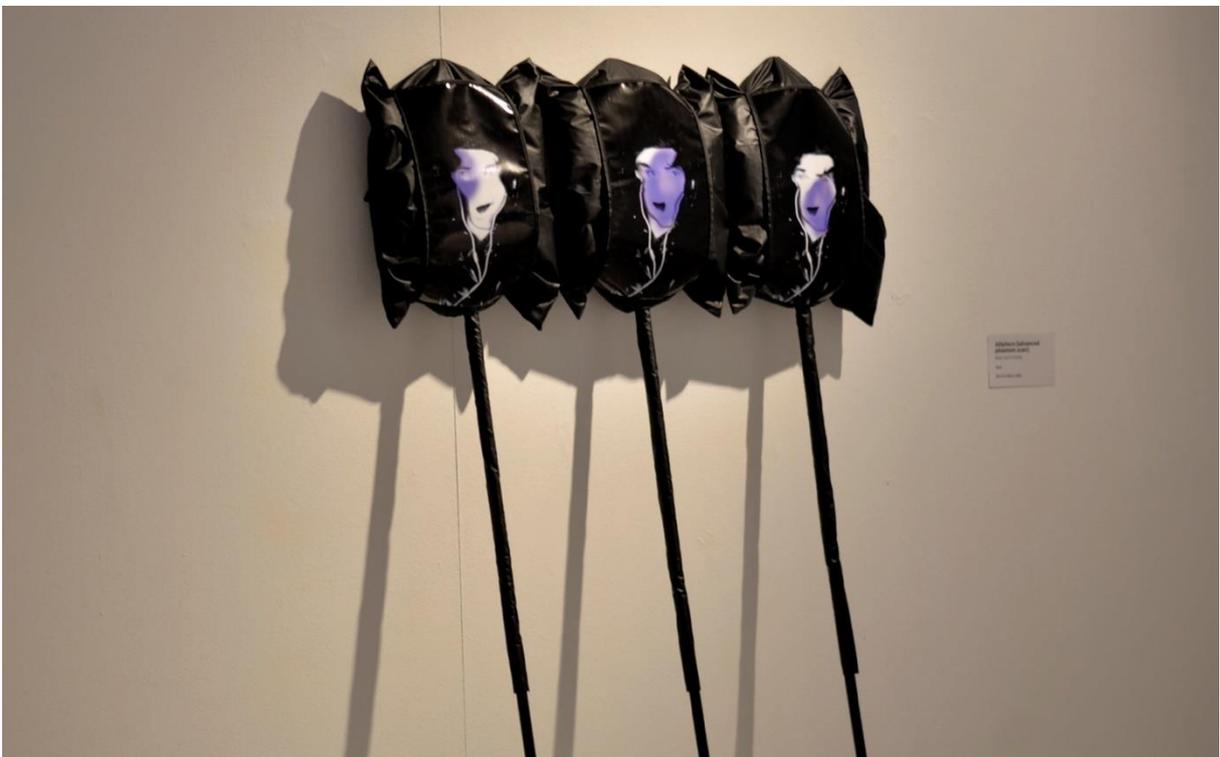


Figura 51 - A Inquietude dos Corpos, detalhe de ADphsc na exposição, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 52 - A inquietude dos Corpos, detalhe de P&S001 na exposição, 2021.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Figura 53 - A Inquietude dos Corpos, detalhe de P&S002 na exposição, 2021.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.

A realização da exposição permite elaborar alguns experimentos formais, a fim de estudar o modo de expor da prática, como pode ser observado nas figuras 52 e 53, em P&S001 e P&S002, e sobretudo na série AD, ponderando sobre as abordagens visuais pertinentes a cada trabalho. As fotografias digitais, impressas em papel e contornadas pela moldura de madeira, com a inclusão de uma borda branca, oferecem uma visualidade tradicional da imagem, colocada em destaque e cerceada do entorno pela inclusão de limites, bordas que as definem como algo a ser visto, retiradas das proximidades espaciais que as expõem. Esse pensamento entra em desacordo com aquilo que proponho para os autorretratos digitais, elaborados em sobreposições de processos biológicos e computacionais, criados juntamente com a tecnologia que os sedia e os estimula em meu imaginário. Projeções de autoimagens incompatíveis com o conceito de moldura, que impõe um modo de ver pré-concebido pela história da arte e normas, ou condutas consolidadas de exposição de fotografias, desenhos e demais formas artísticas para imagens “bidimensionais”.

A experimentação, própria ao retorno da atividade de criação dos trabalhos a um espaço expositivo, segue na elaboração de ADphsc, cujo desdobramento tende a tridimensionalidade, ampliando a prática fotográfica da série em um posicionamento espacial que permite observações integradas aos seu entorno, incluindo as paredes, o piso e demais esculturas na experiência perceptiva de suas formas e visualidades. No processo, considero essas versões dos autorretratos como experimentos, projetos exercitados em um modo de expor a poética, estudada em uma situação inversa àquela que vivencio no espaço privado, onde manipulo suas materialidades. As fotografias AD ganham uma forma estável nas individuais MORFA e Fantasmática.

Em MORFA (figura 54), o espaço expositivo ocorre de maneira diferenciada. A exposição, realizada no MASM no ano de 2022, na sala expositiva Iberê Camargo, tem curadoria e expografia de Yago Gustavo Silva. A sala, localizada no subterrâneo do prédio, permite conceber espacialidades íntimas, nas quais a experiência com os trabalhos é sugerida pela construção de camadas informacionais, relacionando a arquitetura do museu na elaboração de uma grande instalação, em que sonoridades, formas e visualidades entram em sincronia. Sincronicidade que alude a um estado de conectivo de mundo, no qual a sobreposição informacional que enreda a exposição possibilita a criação de conexões entre os diferentes elementos, densificados em uma percepção que agrega desenhos, fotografias, esculturas, luzes, áudios, projeções e tridimensionais instalados especificamente para a proposta no museu.



Figura 54 - MORFA, 2022.

Fonte - Material gráfico por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

MORFA entoa transformação, metamorfose de corpos além da fisicalidade que nos cabe na biologia humana. Metamorfoseando o imaginário, os pensamentos que regem a construção de realidades sincrônicas àquilo que experienciamos no dia a dia. Emprego e amplo o conceito de metamorfose, argumentado pelo filósofo italiano Emanuele Coccia, pensando na reunião técnica que nos compõe. “Cada espécie é a metamorfose de todas aquelas que vieram antes dela. Uma mesma vida que molda para si um novo corpo e uma nova forma para existir de uma maneira diferente⁹⁸.”

⁹⁸ COCCIA, Emanuele. Metamorfoses. Ed. Kindle. Rio de Janeiro: Dantes Editora 2020, p. 10.

Coccia pensa sobre as espécies e suas continuidades vivas em outros corpos, densidades orgânicas espalhadas em novos contornos, moldando corporeidades no que tangencia a própria vida. Apresento o conceito discutido pelo filósofo para refletir sobre a tecnologia e o processo que nos molda, constantemente, no contato com a rede e seus dispositivos. Enredo a metamorfose em um tempo presente, atualizando nossas concepções da vida, em alterações sempre transformáveis do “eu”, que percebe e gera mundo. Particularizo a metamorfose naquilo que me transforma.

Em MORFA, busco materializar o projeto informacional da contemporaneidade, traduzindo em experiências tridimensionais a tentativa de corporificar o mundo técnico das telas e de suas conexões. O conceito da exposição surge em conversas com o curador Yago Gustavo, nas quais pensamos os impactos da tecnologia na modelagem de nossos corpos, desde a exaustão física até o imaginário e as emoções permeadas pela digitalização de nossas atividades durante o período de pandemia. Na individual, a proposta é reativar a experiência do corpo no encontro com diferentes formas e visualidades, envolvidas em camadas de luz e som na presença do público. MORFA é um projeto que nasce do reencontro com a fisicalidade do outro, curador e eu sem distancias, atuando na proximidade que o retorno social permite.

Nas reuniões, entre ideias e propostas expositivas, conjugamos as informações que poderiam ser sensibilizadas com a colocação dos trabalhos na sala, sugerindo encontros afetivos, entoando diferentes sentimentos endereçados a experiência. O objetivo dessa articulação é pautado na reativação corporal daquela ou daquele que aceita o convite para vivenciar MORFA, também ocorre naquilo que nos envolve no processo de concepção da exposição, após um longo período em isolamento, estar em um convívio mais livre, sem tantas restrições, nos estimula a gerar novas relações expografias que contemplem os anseios de uma vida pós-pandêmica.

Refletir sobre o estado emocional que nos toma no processo de MORFA, abre espaço para discutir, além de questões ligadas a tecnologia, a noção sentimental que enreda a exposição. António Damásio argumenta que, os sentimentos ocorrem em processos híbrido, “[...] de um lado, a experiência mental que chamamos de sentimento, de outro, o corpo e os processos neurais que são circunstancialmente ligados a ela.”⁹⁹ Os sentimentos estão presentes em nossa existência, sobretudo nas atividades que envolvem o pensamento, a inteligência e a criatividade.

⁹⁹ DAMÁSIO, António. *A estranha ordem das coisas: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2018, p. 162.

Sentimentos podem nos aborrecer ou deleitar, mas não é para isso que existem, se raciocinarmos teleologicamente por um momento. Eles são *para* a regulação da vida, provedores de informações sobre a homeostase básica ou as condições sociais da nossa vida. Falam a nós sobre riscos, perigos, crises correntes que precisam ser vencidas. Do lado bom da moeda, podem nos informar sobre oportunidades, guiar-nos em direção a comportamentos que melhorarão a nossa homeostase geral e, no processo, fazer de nós seres humanos melhores, mais responsáveis pelo nosso futuro e pelo de outros.¹⁰⁰

Penso na articulação de espacialidades sensíveis em MORFA (figuras 55 e 56), lembradas no contato que proponho com a materialidade dos trabalhos. Sentimentos que podem desdobrar pensamentos íntimos, também orientar a consciência sobre os impactos da tecnologia em nosso cotidiano. Questão visada nos trabalhos e relativa a quem acessa a exposição. Um convite é feito, através do toque maleável na superfície de tridimensionais estofados e estimulado em desenhos que enredam as visualidades de corpos entrelaçados, evocando a presença das redes e dos dispositivos integradas a biologia humana. Talvez, se observarmos apenas a superfície do visível, possam existir restrições afetivas às imagens de “humanos-dispositivos em rede”, associadas conceitualmente em algumas estruturas poéticas que compõem a individual.

Restrições que são deixadas de lado, quando acessamos o arquivo de imagens mentais das vivências em rede, experienciadas durante a pandemia. Vivências de quando o dispositivo “esquece” a sua exterioridade na presença do corpo que adere ao numérico para compartilhar inseguranças. Conversar repletas de emoção que transcorrem em videochamadas ou WhatsApp, Instagram e demais aplicativos, em ações que buscam nos aproximar daquelas e daqueles que sentimos falta. Conversar, ação que ocorre na distância dos corpos e nas proximidades técnicas em conexão. Crio afetividades não apenas com o outro, ao qual endereço minha atenção, mas também a tecnologia que me cerca e permite estabelecer esse contato.

A distância cabível a uma separação do humano e da tecnologia, se já existiu, pertence ao passado, sobretudo ao imaginado numa realidade anterior ao isolamento social imposto pela pandemia de COVID-19. Agora somos presentificados com as estranhezas de um mundo em transformação, onde a tecnologia é companheira. Os dispositivos acompanham meu dia a dia, facilitando a comunicação, o trabalho e o lazer. Existem lados menos favoráveis, como o cerceamento da liberdade e o vício da conexão, no entanto, em meu argumento, objetivo situações e estados mais positivos.

¹⁰⁰ DAMÁSIO, António. A estranha ordem das coisas: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura. São Paulo: Companhia das Letras, 2018, p. 163.



Figura 55 - MORFA, detalhe da exposição, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 56 - MORFA, detalhe da montagem da série +dSNH, 2022.

Nota - Na seção Apêndices a série +dSNH pode ser visualizada em maiores dimensões.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.

Positividade que não ameniza os desafios ou reduz as incertezas, ao contrário, positivo articulado na prática e na expografia de MORFA para construir relações mais fluidas com a tecnologia e menos catastróficas, propondo, no encontro com o público, espacialidades para pensar os contornos da infosfera e os impacto da informação técnica internalizada em nós, envolvendo luzes e sons em um percurso de descoberta. Nos trabalhos, a visualidade exibe um corpo extensão da tela, mostrando variações formais de corporeidades combinadas do sensível humano com a tecnologia.

A articulação dos trabalhos junto a expografia que se pretende aberta, incluindo a presença corporal do público na experiência conectiva proposta em MORFA, alude a construção de uma realidade própria a exposição, buscando intensificar a densidade das produções na vivência do espaço expositivo. A iluminação em tons de azul (figuras 57 e 58) sugere o brilho das telas, reverberado nas superfícies dos trabalhos, nas paredes, piso e teto da sala Iberê Camargo. Quem entra e na individual e a explora, também recebe os contornos azulados pela incidência das luzes, projetando sombras e sobreposições de imagens, somadas ao complexo da exposição.

Segundo o neurobiologista francês Jean-Pierre Changeux, o mundo acessado por nós sugere a projeção de realidades, equacionadas a partir dos dados inferidos no próprio mundo, elaboradas em nosso cérebro por meio de interrogações acerca daquilo que é experienciado, com base em “representações mentais provisórias”, que autorizam ou não a formulação de suas densidades cognitivas. Changeux, argumenta sobre a experiência na arte e a construção de “representações”, modelos mentais do trabalho que reverberam em nossa consciência, provocando diferentes pensamentos.

Nosso cérebro extrai do mundo exterior as informações que podem se tornar ‘objetivas’ depois de ‘testes’ aos quais ele submete a realidade [...]. Em lugar de se submeter aos sinais que o mundo exterior lhe impõe, creio que nosso cérebro adota, ao contrário, um estilo projetivo. Ele ‘interroga’ o mundo ao seu redor, graças às representações mentais provisórias, às *pré-representações*, que ele vai ou não validar pela experiência. Quando o espectador contempla [uma obra] ele [a] interroga, inicialmente de uma maneira global, depois, detalhe por detalhe, para elaborar uma representação da obra, que, em definitivo, o toca e às vezes até mesmo o ilumina!¹⁰¹

Penso na proposta de uma realidade específica em MORFA, entoada com base nas experiências da rede, que por meio da poética ganha a materialidade de formas e visualidades, permeadas por luzes e sons, construída nas singularidades do mundo.

¹⁰¹ CHANGEUX, Jean-Pierre. O artista dos neurônios. Mestre cérebro empoleirado sobre seu homem. In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. A ciência: deus ou diabo? São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 79.



Figura 57 - MORFA, detalhe da iluminação da exposição, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 58 - MORFA, detalhe da iluminação da exposição, 2022.

Nota - Na seção Apêndices é possível visualizar outras imagens documentais da exposição.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

A construção de uma realidade com base em um filtro pessoal, sediado nas experiências de mundo, com base em interrogações projetivas do próprio mundo, produz particularizações sensíveis que são articuladas na singularidade dos sentidos, enredando as significações e, nesse caso, a realidade proposta em MORFA. Além da iluminação azul, em referência ao brilho das telas, a sonoridade do espaço busca criar diferentes camadas àquilo que se percebe visualmente. O som articula a presença do espaço no percurso expográfico e distributivamente na sala, em 3 pontos, gerando novas camadas de informação ao longo da experiência. Na entrada, um áudio sutil e fluido, semelhante ao ruído gerado por dispositivos digitais se propaga, recebe aquelas e aqueles que entram na exposição. Na sequência, em Morfa TV ch01 (figura 59) a sonoridade meditativa é introduzida. Meditação sugerida na instalação elabora especificamente para a individual. Morfa TV é uma série na qual diferentes imagens são exibidas, animações e vídeos curtos em loop, editados com IA, somados a uma “meditação”, gerada em aplicativos de áudio. Por último, a projeção ADvanced001 (figura 60) finaliza o percurso, com a visualidade de um rosto verde em movimentos de associação e desconexões de seu entorno, acompanhados por um som metálico.

Os diferentes elementos que integram MORFA, visuais e sonoros, objetivam a criação de estímulos perceptivos, em busca de uma maior atenção do público na experiência, além dos conceitos envolvidos na elaboração de cada trabalho. O espaço expositivo é proposto como um lugar de ativação de sensibilidades e afetos, também de uma visão crítica sobre a tecnologia, entoadada na densidade que a vivência pode gerar na consciência de quem participa da exposição.

A operacionalização da sala Iberê Camargo, nesse sentido, é pensada em trabalho conjunto com o curador Yago Gustavo, e sugerida no que fala Changeux sobre a exploração do mundo, em que a permanência do foco atencional humano em determinada situação, depende da “novidade” cognitiva que ela representa ao nosso cérebro. Pensar MORFA significa refletir sobre as estratégias que a enredam.

Nosso sistema nervoso acaba por não responder à apresentação repetida de um mesmo estímulo [...]. O processo de habituação/desabituação parece estar ligado a uma função cerebral muito importante, a atenção, que permite ao indivíduo explorar o mundo exterior de maneira seletiva. Por essa razão o prazer estético está também ligado à novidade da obra.¹⁰²

¹⁰² CHANGEUX, Jean-Pierre. O artista dos neurônios. Mestre cérebro empoleirado sobre seu homem. In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. A ciência: deus ou diabo? São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 80.



Figura 59 - MORFA, detalhe de Morfa TV ch01, 2022.

Nota - Dimensões: 130 x 60 x 60 cm. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster e bioplástica, hastes e acessórios metálicos, televisor CRT, conversor digital, animação em IA.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.



Figura 60 - MORFA, detalhe de ADvanced001, 2022.

Nota - Na figura observamos ADvanced001, elaborado em 2017 e atualizado em 2022.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.

Enredo expositivo desenvolvido de maneira partilhada com a curadoria, através de discussões sobre como cada trabalho pode ser orientado ou reorientado no museu. A flexibilização formal do trabalho, que permite diferentes montagens, é conduzida na elaboração da experiência proposta ao público, quando Yago pensa modos de expor e com diálogo entramos em acordo, alterando a estrutura de algumas esculturas para estimular a percepção requerida em MORFA, colaborando com a espacialização da produção na sala Iberê Camargo. No processo, surgem novos tridimensionais, como Morfa TV ch01, também as esculturas OpenWorm (figura 61), Cyber Discrisher (figura 62), Ponto Morfa01 e Ponto Morfa02 (figuras 63 e 64). Títulos que aludem a exposição e a internet, a partir de jogos online e simulações virtuais de organismos vivos.

A geração desses trabalhos ocorre em um segundo momento durante o período expositivo da individual, pensada para reativar o espaço, justamente pela reorientação das formas e visualidades das produções. MORFA transforma a sala e a si mesma ao longo da exposição, aludindo a modelação de nossa mente na percepção sobre “si” e de mundo, inferidas e criadas simultaneamente nesse contato. No movimento que altera a individual, existem novas informações endereçadas a percepção do público, elaboradas com base nos dados de entrada e saída de quem acessa o espaço, fomentando outro percurso e possivelmente reposicionando a prática sob outra atenção, implicada na construção de significados.

Changeux argumenta sobre o sensível que ocorre no contato com o trabalho em arte, partindo do global para a particularização das significações, em que o público adiciona uma camada íntima na construção de sentidos durante a experiência. No entanto, a investigação vivenciada por aquelas ou aqueles que acessam a informação em arte, depende das articulações criativas orientadas no fazer artístico que lançam dados misteriosos, ocultos em primeiro momento, endereçando formas e visualidades a um percurso sediado nas descobertas entoadas pela atenção de quem as percebe.

A obra de arte não é simplesmente um objeto colocado no mundo exterior. Ela contém a ‘mensagem’ que o artista deseja transmitir [...], podemos tentar compreender a obra de arte, num primeiro momento, valendo-nos das figuras que ali se encontram, mas o artista é o único que introduz aquele algo mais ao qual uma pessoa desprevenida não presta atenção. Existe na obra de arte uma síntese de representações correspondente ao esforço criativo do artista que o espectador tenta ‘descobrir’ de acordo com sua vida interior.¹⁰³

¹⁰³ CHANGEUX, Jean-Pierre. O artista dos neurônios. Mestre cérebro empoleirado sobre seu homem. In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. A ciência: deus ou diabo? São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 81.



Figura 61 - MORFA, detalhe de OpenWorm, 2022.

Nota - Dimensões: 100 x 60 x 90 cm. Materiais: Tecidos sintéticos, fibra de poliéster, hastes metálicas.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.



Figura 62 - MORFA, detalhe de Cyber Discrisher, 2022.

Nota - Dimensões: Variáveis. Materiais: Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster e bioplástica, hastes e acessórios metálicos, cerâmica fria, resinas acrílicas, plásticos ABS, vidro, lâmpada LED azul.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.



Figura 63 - MORFA, detalhe de Ponto Morfa01, 2022.

Nota - Dimensões: 170 x 48 x 48 cm. Materiais: Hastes e acessórios metálicos, cerâmica fria, vidro, tecido e pelo sintético, fibra bioplástica.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 64 - MORFA, detalhe de Ponto Morfa02, 2022.

Nota - Dimensões: 90 x 48 x 48 cm. Materiais: Hastes e acessórios metálicos, cerâmica fria, tecido sintético, vidro, imagem digital impressa.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

Em MORFA, assim como em Fantasmática (figura 65), individual realizada em 2022 no espaço Força e Luz, na cidade de Porto Alegre, com expografia de Yago Gustavo Silva e texto de Henrique Menezes, o processo criativo orienta a montagem da exposição, através da experiência *in loco* do espaço e das relações que podem ser desenvolvidas a partir dessa vivência. Espaços onde apresento a prática elaborada durante o doutorado em Artes Visuais, construindo singularidade na articulação dos conceitos operados na poética, propondo espacialidades pensativas que envolvem a produção de uma realidade específica, em que situações de luz e som entoam ficções.



Figura 65 - Fantasmática, cartaz da individual, 2022.

Fonte - Material gráfico por Espaço Força e Luz, 2022.

Nas duas individuais, a criação de uma realidade própria aos trabalhos ocorre a partir de experiências conectivas. Informações que enredam os espaços ficcionais onde as exposições são articuladas. O filósofo argelino Jacques Rancière, argumenta que seria impossível isolar a arte em uma esfera distante das imagens sociais e culturais que a envolvem. Para Rancière, a arte está diretamente conectada ao imaginário que projetamos do mundo, ficcionalizado suas formas, porque toda ficção leva em conta o real pelo qual se ficciona.

O trabalho da arte é, portanto, jogar com as ambiguidades das semelhanças e a instabilidade das dessemelhanças, operar uma redistribuição local, um rearranjo singular das imagens circulantes [...]. Assim, ela é levada a se interrogar sobre a radicalidade de seus poderes, a dedicar suas operações a tarefas mais modestas. Ela passa a jogar com as formas e produtos da imageria, em vez de operar sua desmistificação.¹⁰⁴

Em *Fantasmática* (figuras 66 e 67), de maneira semelhante ao que ocorre em *MORFA*, a expografia proposta por Yago Gustavo é pensada com base nos diálogos que desenvolvemos no período que a antecede, projetando ideias formais e visuais, buscando criar sentidos que possam intensificar aquilo que os trabalhos apresentam. Já no espaço expositivo, a dinâmica gira em torno de uma adequação das ideias as peculiaridades do lugar que sedia a exposição. No espaço *Força e Luz*, (figuras 68 e 69), assim como no *MASM*, a iluminação recebe um tratamento específico, pelo qual são construídas luminosidades em tons de azul com variações violeta, elaborando filtros que são acoplados nos *spots* da galeria. Filtros testados previamente para estudar as possíveis relações que a luz modificada exerce na apreensão da prática.

A individual, realizada em Porto Alegre, produz uma imagem conjugada pelas formas e visualidades na interferência da luz e de uma sonoridade que ecoa ao longo da galeria. Informações sensibilizadas pelo corpo e processadas como imagens sensoriais da exposição. Imagens equacionadas na mente e na formulação de um imaginário específico, cuja densidade pode influenciar a produção de sentidos na experiência. O público é convidado a descobrir o espaço, relacionando diferentes situações perceptivas, incluindo a tridimensionalidade de 16 esculturas, 3 fotografias da série *AD* em versão estofada e uma instalação, além da projeção que encontra aquela ou aquele que entra no nível superior da galeria *O Arquipélago*, propagando contornos azuis nos degraus que compõem uma escadaria no Espaço *Força e Luz*.

¹⁰⁴ RANCIÈRE, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012, p. 34.



Figura 66 - Fantasmática, detalhe da exposição, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 67 - Fantasmática, detalhe da exposição, 2022.

Nota – na seção Apêndices é possível visualizar outras imagens documentais da exposição.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 68 - Fantasmática, detalhe da iluminação refletida no piso da galeria O Arquipélago, 2022.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 69 - Fantasmática, detalhe da iluminação na superfície dos trabalhos, 2022.
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

Saliento a questão da imagem para pensar Fantasmática. Imagens das telas, experienciada na rede e em seus dispositivos, densidade moldada em autoimagens, fotografias e tridimensionais que permitem um modo próprio de pensamento. Reflexão que ocorre por imagens, essas de ordem mental, em um imaginário fomentado pela tecnologia. A elaboração da individual amplia a produção poética, modificada na montagem com a alteração de suas estruturas e pela associação de luzes sons, em um complexo que sugere a formação de imagens. Imagens apreendidas por mim, no estudo e manipulação do trabalho exposto, na expografia desenvolvida por Yago, que atribui novos sentidos incluindo suas inquietações e conhecimentos, no texto de Henrique que acompanha a individual, particularizando a prática sob seu olhar, na arquitetura da galeria, que demanda operações específicas, e na presença do público, atuando na ativação do complexo de imagens que construímos e partilhamos.

Franco Berardi, argumenta que a imagem oportuniza novos encontros, por meio de percepções distintas do mundo, articuladas pela sensibilidade dos corpos, que reorienta “os dados brutos da matéria” em um processo imaginativo, cuja projeção apreende a materialidade do próprio mundo. Imaginar aponta para um processo de incorporação de informações percebidas e produzidas por nós, e os modos técnicos, pelos quais essas informações são acopladas a nossa mente, moldam o imaginário.

As imagens se proliferam e nossa imaginação sofre uma aceleração vertiginosa. A imagem não é a percepção bruta de dados empíricos trazidos à nossa atenção pela matéria, mas a elaboração imaginativa da matéria visual por nossa mente, e o modo técnico pelo qual recebemos e elaboramos imagens atua sobre a formação de nossa imaginação.¹⁰⁵

Fantasmática pode ser pensada a partir da imagem experiencial da exposição, sediando incontáveis outras imagens, propagadas na presença do público, gerando espacialidades densificadas na vivência dos trabalhos e das relações que integram a expografia e suas estratégias no espaço. Dentre tantas imagens e possibilidades, destaco o encontro orientado pela projeção pRJTR (figura 70) na escadaria da galeria O Arquipélago, e pela instalação Morfa TV ch03 (figura 71). Em ambas, a luz exerce uma relação próxima a luminescência das telas, convidando o público a permanecer assistindo as “mudanças” de canal em Morfa TV ch3, apresentando faces modificadas pela IA (figura 72), ou ofuscando quem ascende ao nível superior com brilhos azuis.

¹⁰⁵ BERARDI, Franco. *And - Phenomenology of the end: Cognition and sensibility in the transition from conjunctive to connective mode of social communication*. Finland: Aalto University, 2014, p. 35.



Figura 70 - Fantasmática, detalhe de pRJTR e sua luminosidade na escadaria, 2022.

Nota - Vídeo que acompanha a experiência de pRJTR disponível em rosarauldotto.com/tese.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 71 - Fantasmática, detalhe de Morfa Tv ch03, 2022.

Nota - Dimensões: Variáveis. Materiais: Tela LED, vídeo em IA, tecidos e fios sintéticos, plástico ABS, vidro, hastes e acessórios metálicos, fibra de poliéster.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

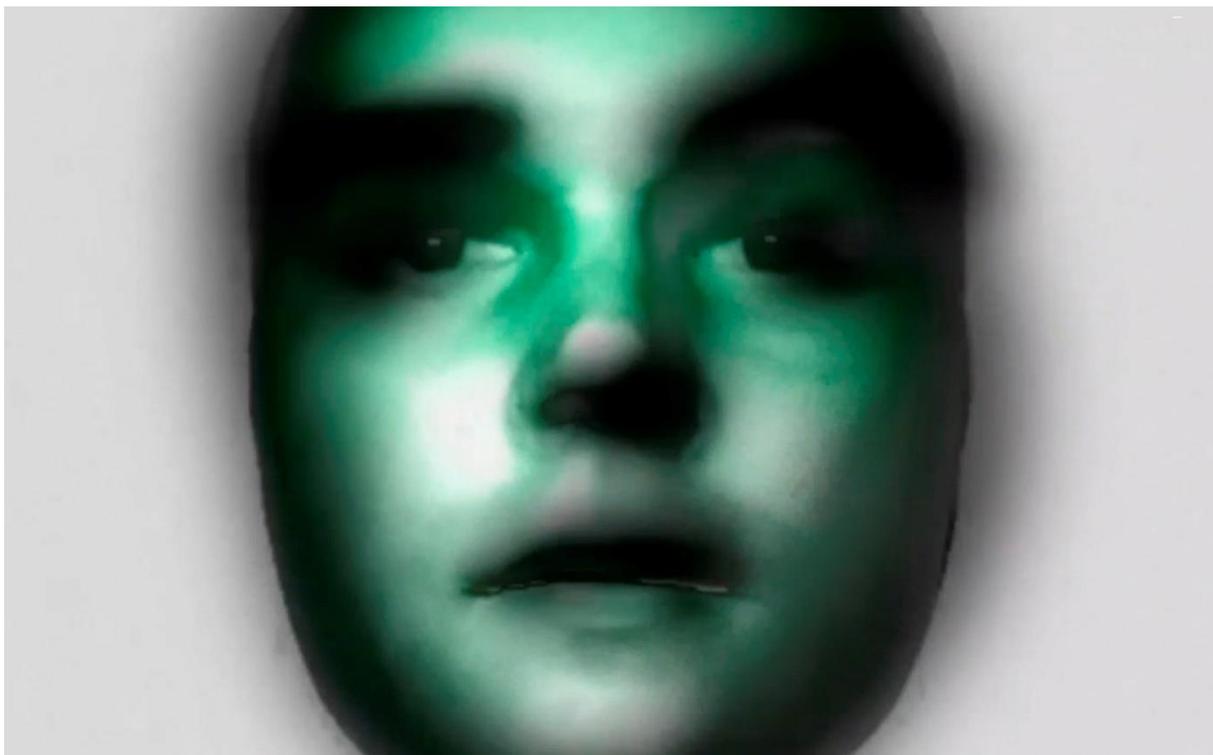


Figura 72 - Fantasmática, frames de Morfa TV ch03, 2022.

Nota - Vídeo que acompanha a experiência de Morfa TV ch03 disponível em rosarauldotto.com/tese.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

Fantasmática evoca a presença fantasma da tecnologia no cotidiano, em situação “desconectadas” da rede, nas quais as informações geradas no contato com a internet e os dispositivos de acesso continuam performando em nossa mente, seja na repetição de movimento automatizados pela tela, como o movimento de pinça executado pelos dedos, ou no imaginário com imagens que entoam o digital no offline. Realidade onlife, onde as densidades da vida conectiva reverberam, muitas vezes sem que saibamos conscientemente de sua ação.

Pensar a exposição por meios das imagens aponta para uma presença além da materialidade aparente de formas, moldadas na construção dos trabalhos, e das visualidades, apreendidas nos inúmeros visíveis que a expografia proporciona durante a experiência em Fantasmática. Presença do número na imagem digital, que ganha através da percepção visual das telas a propagação na mente, orientada de uma materialidade elétrica para a densidade cognitiva, arquivada no cérebro e ativada em situação diárias, nas quais, como em um cumprimento baseado na figura de um *emoji*, inserimos informações digitalizadas e corporificadas em nossas ações.

António Damásio argumenta que as imagens não são apenas visuais, ocorrem em nosso cérebro por sensibilizações corporais que nos permitem perceber o mundo e a nós mesmos. Imagens que enredam a rede de conexões estabelecidas em cada processo cognitivo. Cada perceber está ligado a uma concatenação de redes atuantes em nosso sistema nervoso, distribuídas em diferentes sentidos, formando imagens das experiências vividas. A imagem visual, que reverbera nas apreensões cotidianas, é uma dentre as várias possibilidade que a imagem assume em nossa biologia.

Os neurônios têm muitas das características de outras células do nosso corpo, mas seu funcionamento é distinto. Eles são sensíveis a mudanças ao redor, são excitáveis [...]. Os neurônios organizam-se em pequenos circuitos microscópicos cuja combinação formam circuitos progressivamente maiores, e estes por sua vez formam redes ou sistemas [...]. A mente surge quando a atividade de pequenos circuitos se organiza em grandes redes de modo a compor padrões momentâneos. Os padrões representam objetos e fenômenos situados fora do cérebro, no corpo ou no mundo exterior, mas alguns padrões também representam o processamento cerebral de outros padrões [...], o cérebro mapeia o mundo ao redor e mapeia seu próprio funcionamento. Esses mapas são vivenciados como imagens em nossa mente, e o termo ‘imagem’ refere-se não só às imagens do tipo visual, mas também às originadas de um de nossos sentidos, por exemplo, as auditivas, as viscerais, as táteis.¹⁰⁶

¹⁰⁶ DAMÁSIO, António. E o cérebro criou o homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p. 32-33.

Imagens que enredam distintas realidades, projeções mentais que envolvem a percepção sobre “si” e de mundo, nas quais os processos internos do corpo, aquilo que nos cerca e a própria condição que nos leva a consciência de *self* constroem imagens relacionais, que dialogam entre si elaborando as apreensões que nos colocam despertos à vida. Imagens geradas por estímulos atencionais, entoadas pelo nosso organismo quando algo ocorre e demanda ação, ou na experiência com a arte, cuja singularidade da prática nos faz interrogar aquilo que percebemos visualmente, também por meio do toque e da sonoridade, dentre outras situações em que somos convocados a pensar, imaginar e significar as informações excitadas na percepção.

Ramon Cosenza argumenta sobre a relação atencional que nos faz sentir determinada realidade, corporeidade que perpassa nossa biologia e o mundo, a fim de manter estável certa condição de vida do organismo. Atenção que envolve a criação de perspectivas àquilo que nos inquieta, produzindo imagens arquivadas na memória, densificadas na plasticidade do cérebro. Imagens mentais que retornam ao pensamento no contato com novas imagens e seus estímulos.

O cérebro não tem necessidade nem capacidade de processar todas as informações que chegam até ele. Por meio da atenção ele pode dedicar-se às informações importantes, ignorando as que são desnecessárias [...]. O cérebro é um dispositivo criado ao longo da evolução para observar o ambiente e apreender o que for importante para a sobrevivência do indivíduo ou da espécie. Ele prestará atenção no que julgar relevante ou com significância [...]. Terá mais chance de ser considerado como significativo e, portanto, alvo da atenção, aquilo que faça sentido no contexto em que vive o indivíduo, que tenha ligação com o que já é conhecido, que atenda a expectativas ou que seja estimulante e agradável.¹⁰⁷

MORFA e Fantasmática (figuras 73 e 74) apresentam diferentes situações expográficas, nas quais os trabalhos despertar algum nível de atenção. As individuais são orientadas pela irregularidade de informações, com base nas experiências em rede, analisando e comparando diferentes dados na construção de singularidades, cujo processo elabora imagens e associa sentidos a um complexo dinâmico, sempre atualizável. Irregularidade entoada no percurso sugerido ao público, onde desenhos, fotografias, esculturas, vídeos, sonoridades, luzes e projeções podem ser conectados na experiência do espaço e das espacialidades produzidas na atividade do corpo. Experiência informacional que busca interrogar nossas relações com a tecnologia, oferecendo pensatividade para recobramos uma consciência sensível e crítica.

¹⁰⁷ COSENZA, Ramon M; GUERRA, Leonor B. Neurociência e educação: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011, p. 49.

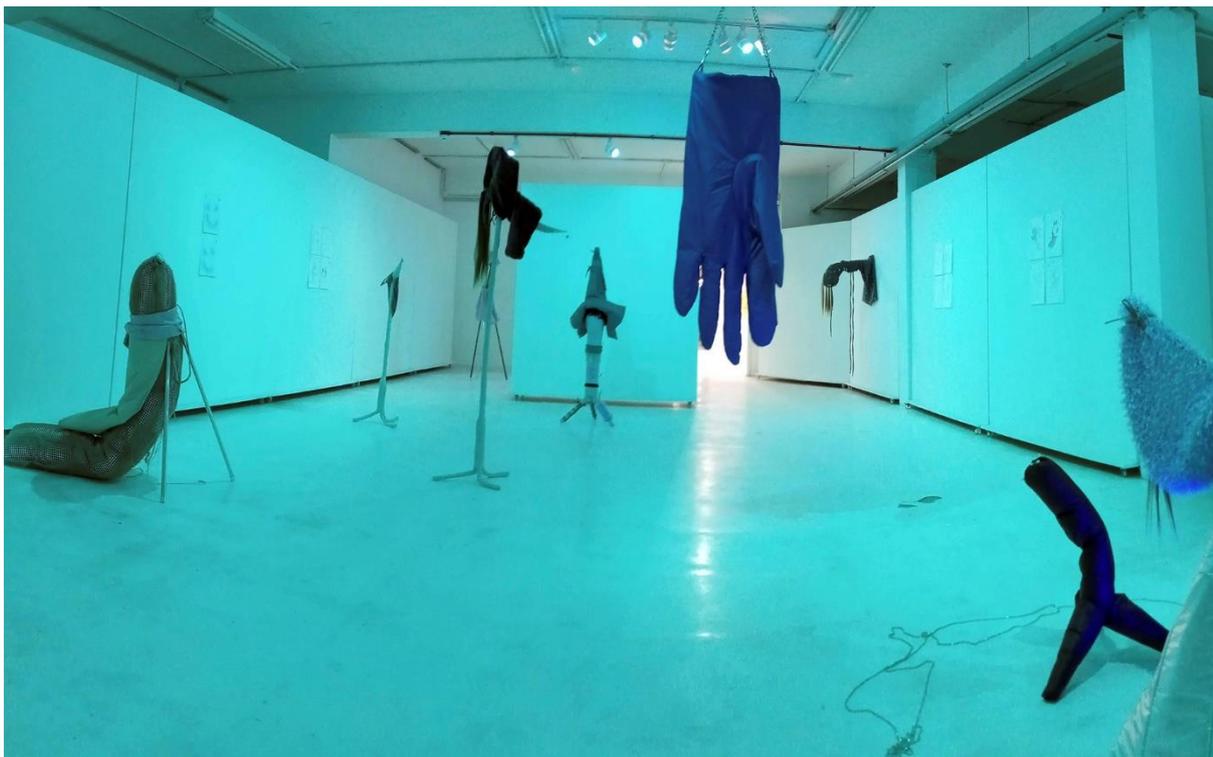


Figura 73 - MORFA, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.



Figura 74 - Fantasmática, 2022.

Fonte: 1 Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2022.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a escrita desta tese de doutorado em Artes Visuais, apresento meu objeto de estudo e proponho pensar as inquietações que a tecnologia informacional do século 21 gera em seu contato, por meio de fotografias elaboradas com IA e RA, sincronizando processos biológicos e técnicos na geração de autorretratos. Também desenhos que enredam as experiências com a internet e seus dispositivos de acesso, bem como na construção de corpos-objetos que densificam vivências *onlife* excitadas na corporeidade informacional, por meio da materialidade de esculturas e instalações com associações de vídeo, som e luz. Poética conjugada em diferentes práticas na realização de singularidades, abordadas na percepção do “eu” e de mundo, refletidos através de autoimagens que reverberam da conectividade de nosso tempo. Corpos em exercícios de adaptação e construção, atuando de maneira constante na geração de realidades privadas e compartilhadas na infosfera. Corpos projetivos modelados pela tecnologia e criadores de realidades. Criação que não estabelece “origem” ou “ineditismo” e sim possibilidades, orientadas àquilo que nos concerne diariamente, gerando imaginários e informações constituintes do “eu”.

Tecnologias que interrogam pensamentos e atuações na arte, possibilitando a criação de conceitos e sensorialidades. Anna Moszynska argumenta que os artistas articulam diferentes tecnologias na produção de contextos específicos. De acordo com a historiadora, a tridimensionalidade de hoje enreda questões que levam em conta as espacialidades geradas pelo corpo e suas vivências em espaços técnicos. Estímulos informacionais que orientam esculturas e instalações, oferecendo ao público reflexão sobre os desafios da contemporaneidade.¹⁰⁸

[...] com o desenvolvimento das tecnologias atuais, diferentes caminhos são abertos para a experimentação em práticas que envolvem a geração de novos espaços, expandindo enormemente as possibilidades na escultura, também no contexto institucional e nas abordagens teóricas. Com o aumento da informatização e a capacidade de produzir e programar som e imagem em ordens pré-estabelecidas, aleatórias, ou de misturar e apropriar-se de elementos pré-gravados, no crescente campo da digitalização, os artistas de hoje podem construir, a partir da herança de atividades artísticas anteriores, propostas na transversalidade da disciplina [escultura], atividade que antes não era possível [...]. Em muitos casos, [a escultura] envolve o espectador de forma ativa, às vezes participativa, seja através das operações de luz e som, ou por meio do envolvimento com as imagens.¹⁰⁹ (Tradução nossa)

¹⁰⁸ MOSZYNSKA, Anna. *Sculpture now*. New York: Thames & Hudson, 2013, p. 06-13.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 73.

Moszynska defende que na arte contemporânea as práticas dificilmente se mantêm em disciplinas específicas. Com a crescente digitalização e a facilidade do acesso à internet, conforme Moszynska, podemos notar uma maior transversalidade dos processos e o rompimento de paradigmas que enredam materiais e técnicas definidoras da arte, como nas produções que vinculam tecnologias em sua geração ou em experiências sediadas na rede, também na aplicação de dispositivos como o *notebook* ou o *smartphone* na elaboração de esculturas que ampliam as significações e os modos com que se percebe o pensar e o fazer artístico¹¹⁰.

Penso nas fotografias da série AD, criadas na atuação conjunta entre artista, IA e RA. Imagens que aludem a emoções em transformação, associando estímulos humanos e algorítmicos na produção de autorretratos. Transformações entoadas na poética que inaugura a pesquisa, apresentada no capítulo 2 e lembrada ao longo da tese. Imagens que assumem diferentes versões no decorrer do estudo. Autorretratos que retirados das telas perdem seu brilho, quando impressos em papel, esquecendo a mente e o número que contornam suas imagens. Densidade que na continuidade dos experimentos adere a superfícies têxteis e estofadas, a partir da revisão crítica e da recolocação de AD em uma materialidade que retoma o corpo na apreensão daquilo que a toca. Em nova forma, exibida na individual Fantasmática, no Espaço Força e Luz, a série requer ações da visão e do tato em sua percepção. Fotografias computacionais que recobrem a imagem com um novo brilho, oferecido ao público na particularização das *selfies* e na tatilidade que envolve a experiência corpórea *onlife*, articulada entre as operações técnicas incutidas na *selfie* e a sensualidade da pele propagada no toque da imagem. Fotografias que provocam a corporeidade.

Corpo presente no contato das fotografias e na densidade da matéria, criando espacialidades para uma conexão tecno-biológica. Presença também nas mediações em videochamadas, na digitação constante nos aplicativos sociais e na digitalização do próprio corpo que enreda a assimilação das tecnologias em sua fisiologia, seja na exaustão provocada pelo uso de dispositivos no acesso a rede, ou na impregnação de imagens digitais em nosso imaginário, operadas pela internet. Corpo que entoa transformações, observadas e estudadas na série +dSNH, através de pensamentos gráficos. Desenhos nascidos com as experiências online, estimuladas pelo período pandêmico, em que os dispositivos e a rede confortavam a situação de isolamento.

¹¹⁰ MOSZYNSKA, Anna. *Sculpture now*. New York: Thames & Hudson, 2013, p. 104.

Desenhos pelos quais sensibilizei a tecnologia em um processo consciente e crítico, elaborando revisões sobre minhas atuações na internet e o impacto fisiológico que os acessos geravam. Articulando pensamento e prática, atualizei a série +dSNH em corpos-objetos para densificar na materialidade as experiências em rede e o corpo permeado pelo dado técnico. Vivências tecnológicas que orientam a série BBs mOIEs na construção de seres ficcionais. Esculturas provocativas sem cabeça, que nos levam a reflexão sobre a corporeidade faltante no contato com a rede. Corpo resumido pela face em *selfies* e nas videochamadas, também na mão que digita e desliza na *touch screen* as realidades informacionais, esquecendo os movimentos do próprio corpo nas ações frenéticas que movem as informações para dentro ou fora das telas.

Corpo que sincroniza a dinâmica dos dispositivos em um projeto modelador de suas imagens e do imaginário. Molde que evoca o corpo digital em uma pele que vestimos no online e propagamos no offline, possibilidade que discorro no capítulo 3. Em *Life 21*, as esculturas sugerem o corpo como apêndice da rede permeado por conexões. Corporeidade conectiva orientada pela formação de autoimagens, nas quais meu corpo é o molde para a elaboração dos tridimensionais. Enquanto sou moldado também molde, inquieto e sou inquietado pelo mundo que associa em suas densidades as tecnologias de nosso tempo. Meu corpo, compreendido no complexo mente, corpo e ambiente, estimula a reflexão sobre os dados técnicos que processo e transformo em informações, gerando imagens sensoriais baseadas em experiências *onlife*. *Life 21* alude a realidades tecnológicas e biológicas conjugadas em um estado de vida, densificado na rede informacional que se estabelece com os dispositivos e acopla no íntimo do corpo seu espalhamento em diferentes redes, distribuindo na fisiologia as assimilações técnicas do mundo que reverberam na construção do “eu”.

Life 21 enreda transformação no molde que concebe suas formas, contornando as irregularidades da informação na geração de corpos-objetos, orientados pela ação conectiva presente no contato com dispositivos e internet. Conectar endereçado ao pensamento e a prática, desdobrado no capítulo 4, através de esculturas e instalações que apresentam, por meio de formas e visualidades, as irregularidades vividas no acesso à rede. Anseios pessoais e autoimagens íntimas se fundem na materialidade de tridimensionais, expondo as pluralidades do “eu”, diluindo as definições de quem não busca mais “certezas” sobre si, pois com o acesso a diferentes informações a própria corporeidade, que reside na ação de criar espaços para as atuações do corpo, transcende as estabilidades em projeções irregulares e mutáveis do “eu”.

Na experiência que tangencia o corpo e o mundo, penso nas singularidades que são geradas. Informações elaboradas em conjunto com a tecnologia, buscando espaço para criar e pensar os impactos da tecnologia na vida contemporânea. O “eu” que encontro é plural, irregular e depende das conexões que estabeleço ou que busco construir no acesso à internet, propagando além desse contato os contornos técnicos que passam a integrar o *self*. “Eu” entre aspas, porque não cabe em um único conceito. “Eu” localizável na infosfera, ocupado por informações atualizáveis sobre si. Infosfera que avança a partir de outras esferas informacionais em concatenação de dados sensibilizados por nós e pela computação, associados em informações que progridem do global ao particular. Dados íntimos volatilizados no online, produzindo outros dados partilhados em novas elaborações tecno-biológicas, em que corpos e tecnologias enredam a conectividade do século 21, o corpo também como assimilação e geração técnica que nos desperta para as possibilidades do futuro.

Antes de concluir a escrita, retomo a hipótese que guia esta tese e o problema que orienta a poética. Após os experimentos de auto-observação, traduzidos na construção de fotografias, desenhos, esculturas e instalações com luz, som e projeções, reflito sobre a vida em infoestimulação, penso na modelação da mente e na fisicalidade do corpo no contato com as informações geradas pelas tecnologias atuais. Como pensar uma possível modelação tecnológica do “eu” através de autoimagens poéticas criadas em experiências com as tecnologias informacionais?

Reflito com base na poética elaborada ao longo do doutorado e apresentada nesta tese, através de inquietações subjetivas com as quais opere a prática. Organizo os pensamentos e entendo que na existência de uma modelação informacional de nossa mente, sua reflexão ocorre em forma de processo, por meio de experiências com as tecnologias e seu pensamento traduzido na criação de diferentes trabalhos. Assim, a colaboração que pode ocorrer com a conclusão deste estudo é a busca por maior consciência no que envolve o processo conectivo. Consciência crítica daquilo que estamos construindo com as tecnologias e com seus desdobramentos, com o entendimento de que vivemos em uma infoestimulação contínua e imprecisa. Caminhos incertos que necessitam de atenção e sensibilidade, para entendermos o que podemos transformar em nossos corpos tecno-biológicos. Transformar nossa compreensão sobre as realidades da infosfera, como operamos com a tecnologia e como ela nos operacionaliza. Pensar o corpo ainda em formação, em modelação técnica e com qual precisamos entoar mais atenção ao que nos faz humanos.

REFERÊNCIAS

Referências citadas:

ABE, Kobo. **O rosto de um outro**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

AGAMBEN, Giorgio. **O amigo & o que é um dispositivo?** Chapecó: Argos, 2014.

AMORIM, Claudia. Corpo e imagem. In: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (Org.). **Leituras do corpo**. São Paulo: Annablume, 2010, p. 11-21.

BEIGUELMAN, Giselle. **Admirável mundo híbrido**. S/d. 2004. IN: Desvirtual.com. Disponível em < <http://www.desvirtual.com/publications/>>. Acesso em 21 nov. 2019.

BEIGUELMAN, Giselle. Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza. In: PESSOA, Fernando (Org.). **Cyber-Arte-Cultura: A Trama Das Redes**. Rio de Janeiro: Museu Vale, 2013.

BERARDI, Franco. **And - Phenomenology of the end**: Cognition and sensibility in the transition from conjunctive to connective mode of social communication. Finland: Aalto University, 2014.

BERARDI, Franco. **Asfixia**: Capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem. Ed. Kindle. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

BERTHOZ, Alain. Do cérebro, prodigioso simulador, ao movimento, indispensável conhecedor do mundo: nós pensamos como nosso corpo. In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. **A ciência: deus ou diabo?** São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 83-91.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CESARINO, Letícia. **O mundo do avesso**: verdade e política na era digital. Ed. Kindle. São Paulo: Ubu, 2022.

CHANGEUX, Jean-Pierre. O artista dos neurônios. Mestre cérebro empoleirado sobre seu homem. In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. **A ciência: deus ou diabo?** São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 73-81.

CHANGEUX, Jean-Pierre. Seremos mais inteligentes no ano 2000 do que na época de Sócrates? In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta (Org.). **A ciência: deus ou diabo?** São Paulo: UNESP, 2001, p. 103-107.

COCCIA, Emanuele. **Metamorfoses**. Ed. Kindle. Rio de Janeiro: Dantes Editora 2020.

COSENZA, Ramon M.; GUERRA, Leonor B. **Neurociência e educação**: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COSENZA, Ramon M. **Por que não somos racionais**: como o cérebro faz escolhas e toma decisões. Porto Alegre: Artmed, 2016.

DAMÁSIO, António. **A estranha ordem das coisas**: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

DAMÁSIO, António. **E o cérebro criou o homem**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Que emoção! Que emoção?** São Paulo: Editora 34, 2016.

FATORELLI, Antonio. **Fotografia Contemporânea**: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Rio de Janeiro: SESC Nacional, 2013.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1999.

FLORIDI, Luciano. **The Fourth Revolution**: how the infosphere is reshaping human reality. Oxford: OUP Oxford, 2016.

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto**: being human in a hyperconnected era. New York: Springer Open, 2015.

FOSTER, Hal. **What comes after farce?** Art and criticism at a time of debacle. Ed. Kindle. New York: Verso, 2020.

FREIRE, Cristina (Org.). **Walter Zanini**: escrituras críticas. São Paulo: Annablume, 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAN, Byung-Chul. **A expulsão do outro**: sociedade, percepção e comunicação hoje. Petrópolis: Vozes, 2022.

HAN, Byung-Chul. **Não coisas**: reviravoltas do mundo da vida. Petrópolis: Vozes, 2022.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.

ILLOUZ, Eva. **Why love hurts**: a sociological explanation. Cambridge: Polity Press, 2012.

LIEBERMAN, Daniel E. **A história do corpo humano**: evolução, saúde e doença. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

MOSZYNSKA, Anna. **Sculpture now**. New York: Thames & Hudson, 2013.

NANCY, Jean-Luc. **Arquivida**: do senciante e do sentido. São Paulo: Iluminuras, 2014.

NANCY, Jean-Luc. **Corpus**. Lisboa: Veja, 2000.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RIZZOLATTI, Giacomo. **Mirrors in the brain**: how our minds share actions, emotions, and experience. New York: Oxford University Press, 2006.

SHUBIN, Neil. **Your inner fish**: a journey into the 3.5-billion-year history of the human body. New York: Pantheon Books, 2008.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

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

VARELA, Francisco J.; ROSCH, Eleanor; THOMPSON, Evan. **The embodied mind**: cognitive science and human experience. Massachusetts: MIT Press, 1993.

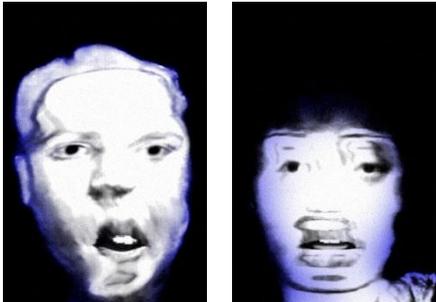
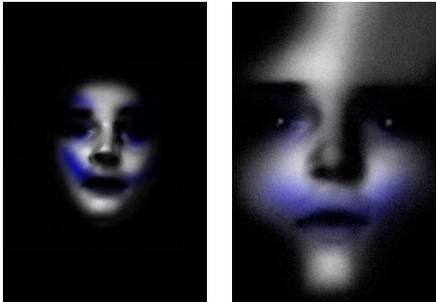
VIGARELLO, Georges. **O sentimento de si**: história da percepção do corpo. Petrópolis: Vozes, 2016.

VITAL-DURAND, François. O suporte biológico da imagem: viagem ao fundo do olho. In: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. **A ciência: deus ou diabo?** São Paulo: Editora UNESP, 2001, p. 93-101.

TAKAHASHI, Jo. Dimensões do corpo contemporâneo. In: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (Org.). **Leituras do corpo**. São Paulo: Annablume, 2010, p. 133-147.

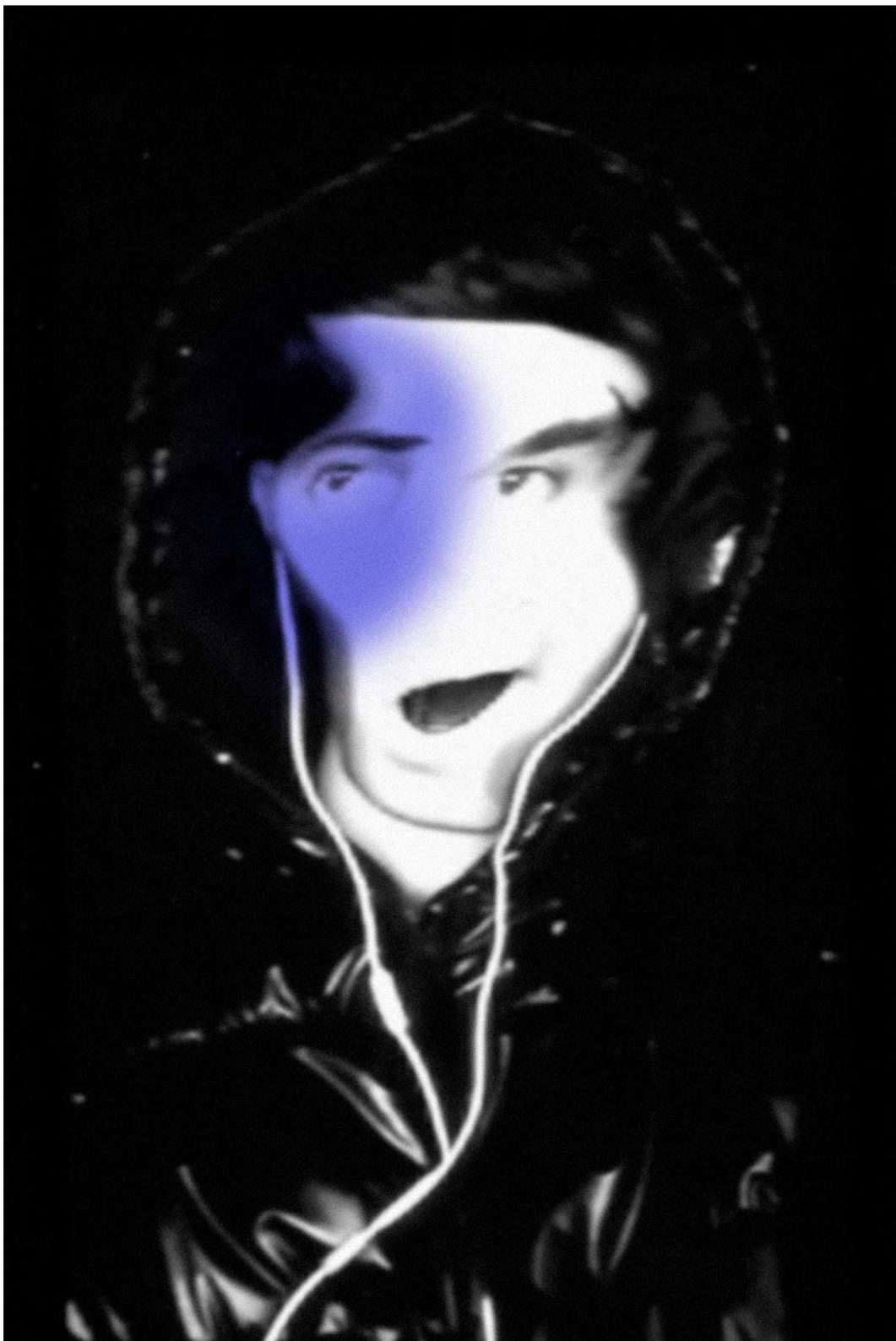
TIKKA, Pia. Enactive Virtuality: from generative to emergent narrative systems. In: CELESTE, Hosana; CHITOLINA, Maria Rosa; SANTOS, Nara Cristina (Org.). **Transdisciplinaridade nas ciências e nas artes**. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2020, p. 115-127.

APÊNDICES

Série AD	
ADphsc	
ADbdy	
ADwvs	
ADfcs	

Apêndice 1 - Raul Dotto Rosa, Série AD, 2020-201 [versão digital].

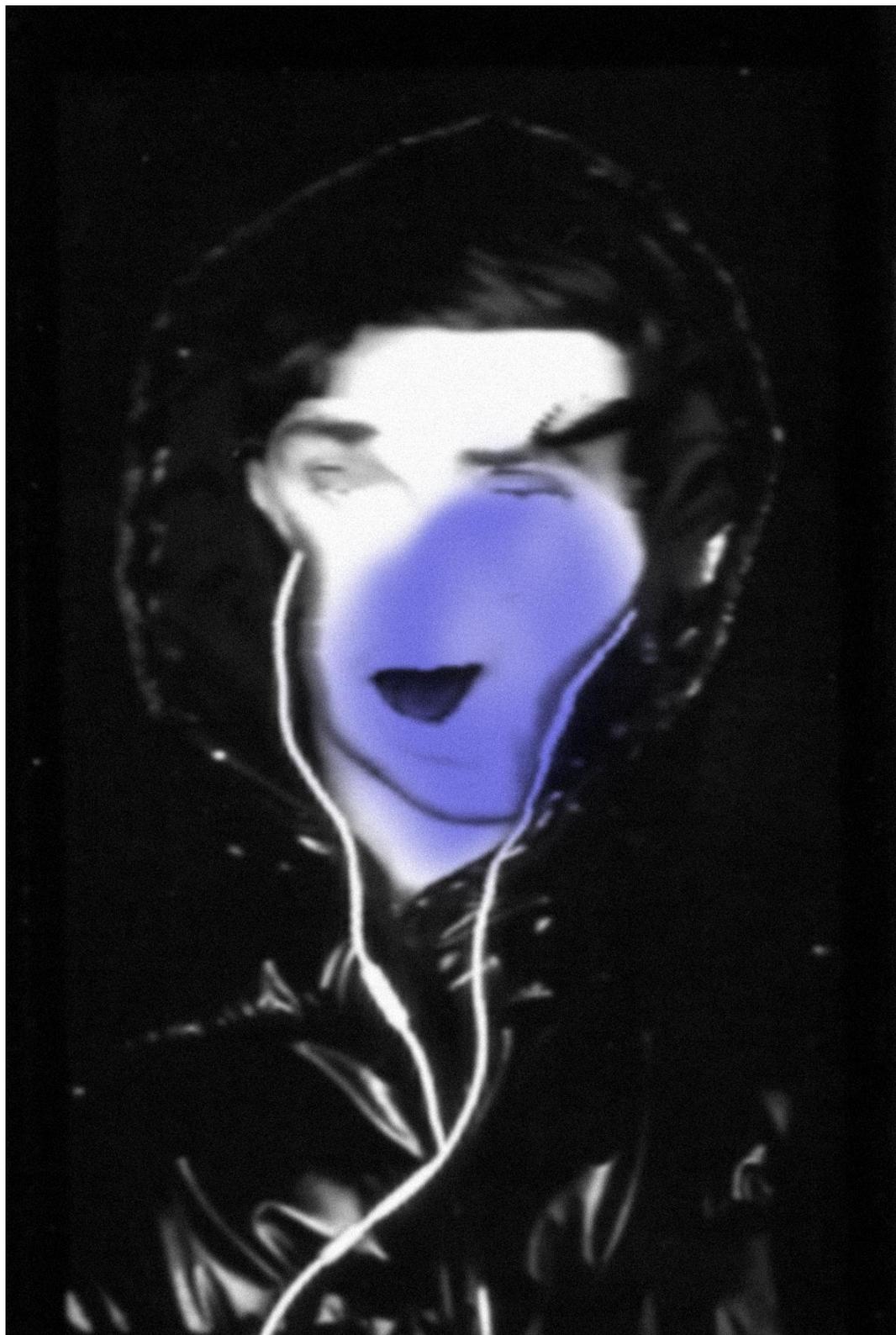
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.



Raul Dotto Rosa, ADphscn008, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

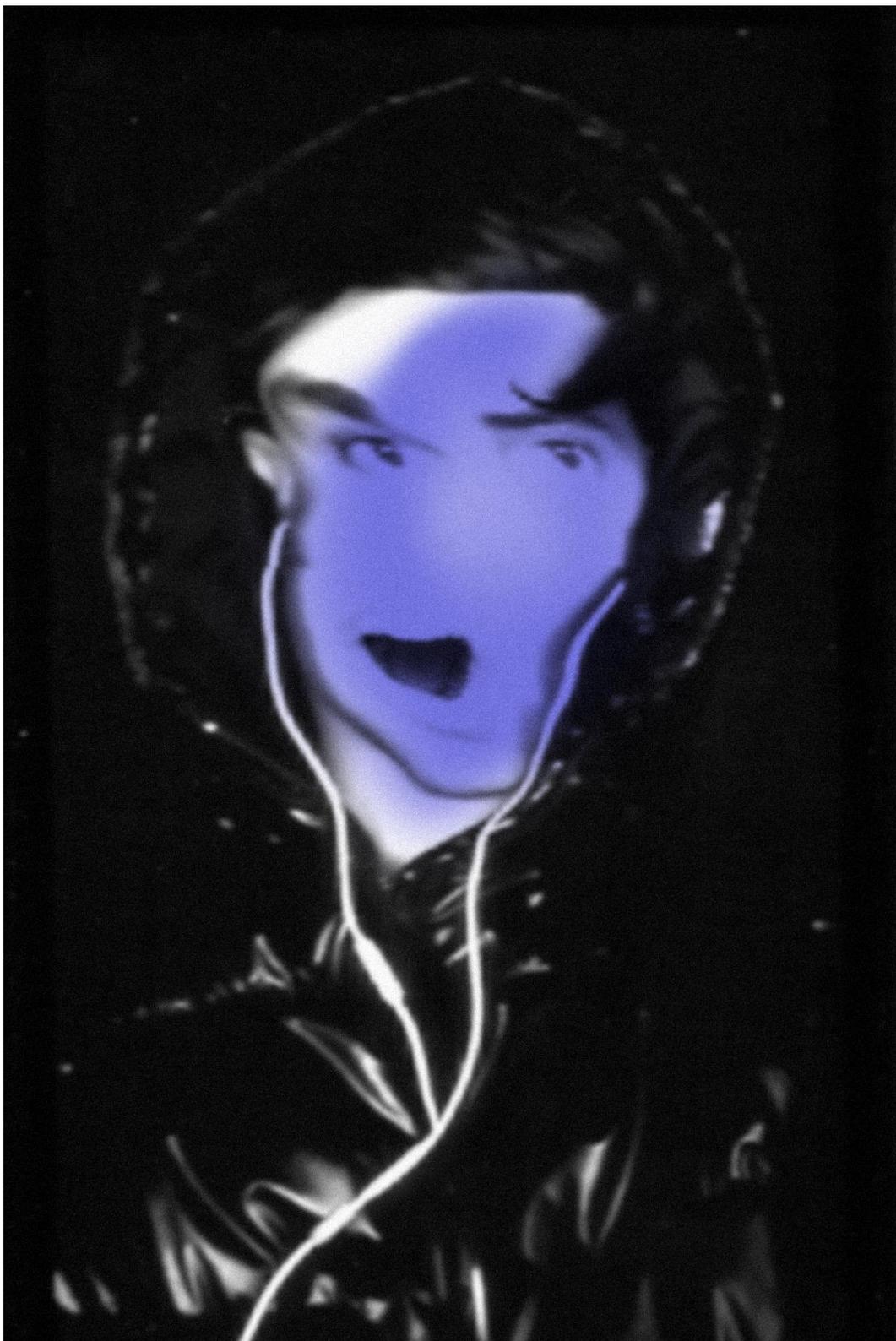
Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADphscn009, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

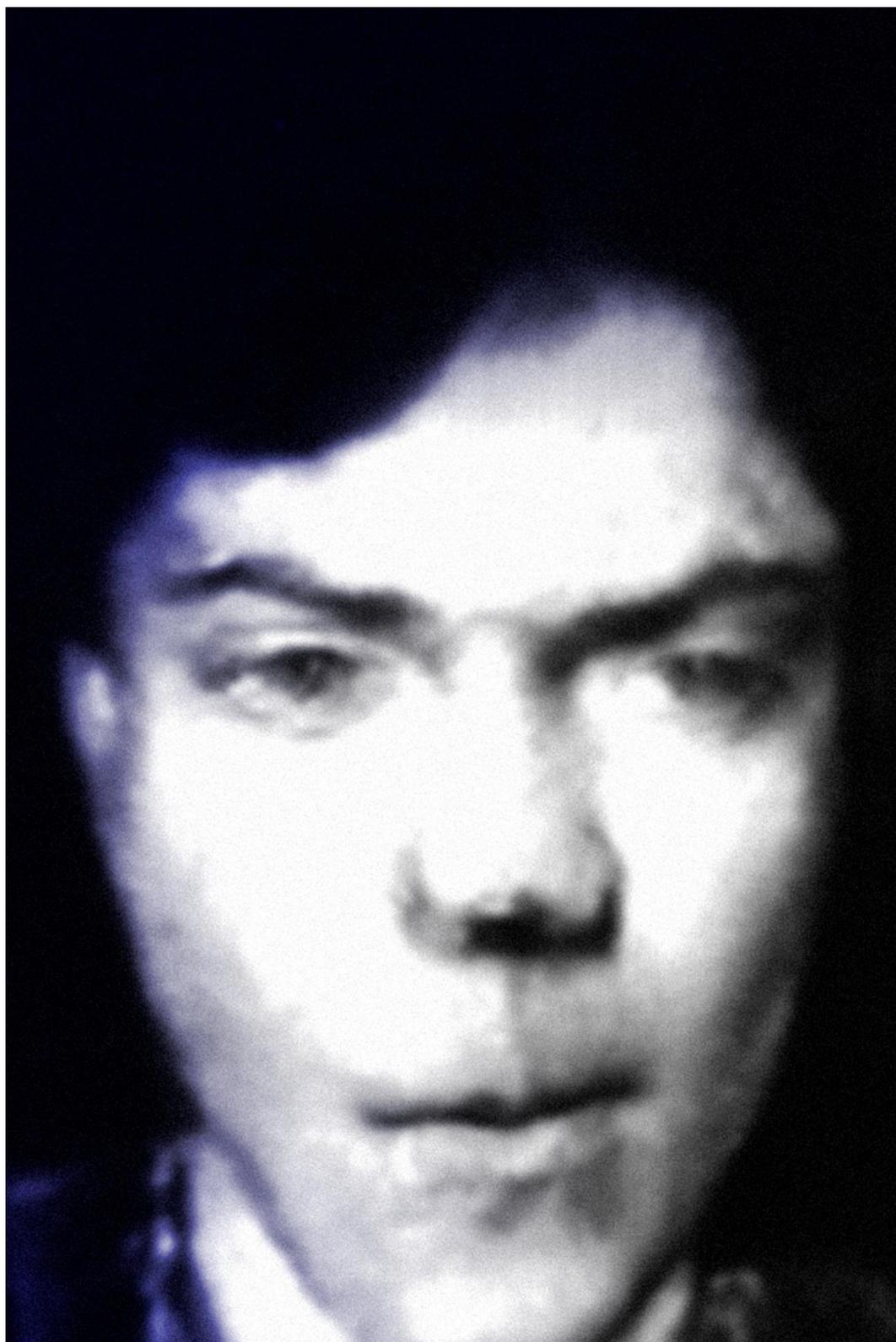
Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADphscn010, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

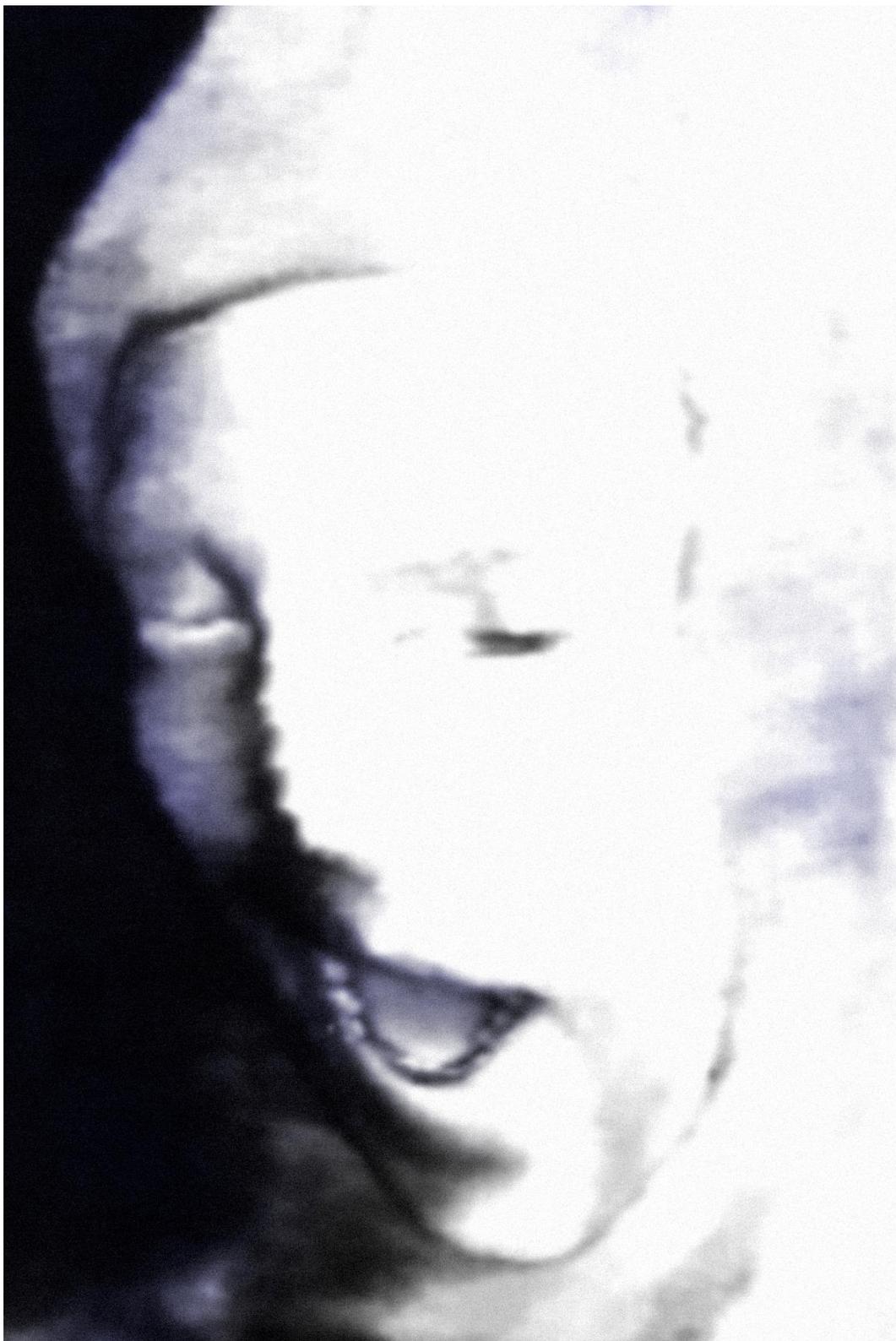
Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADbody003, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADbody004, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADwvs005, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADwvs008, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

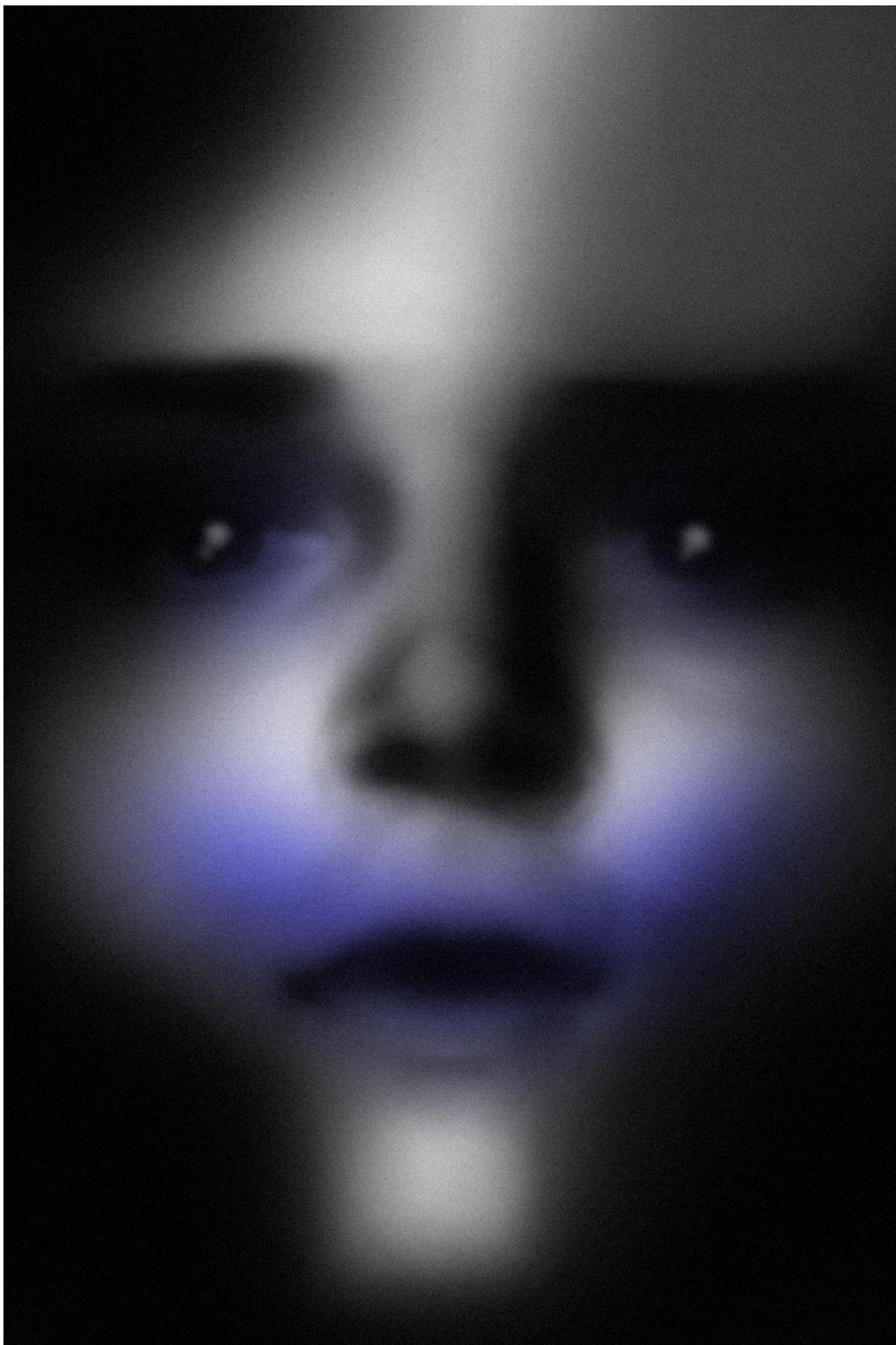
Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.



Raul Dotto Rosa, ADfcs003D, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.

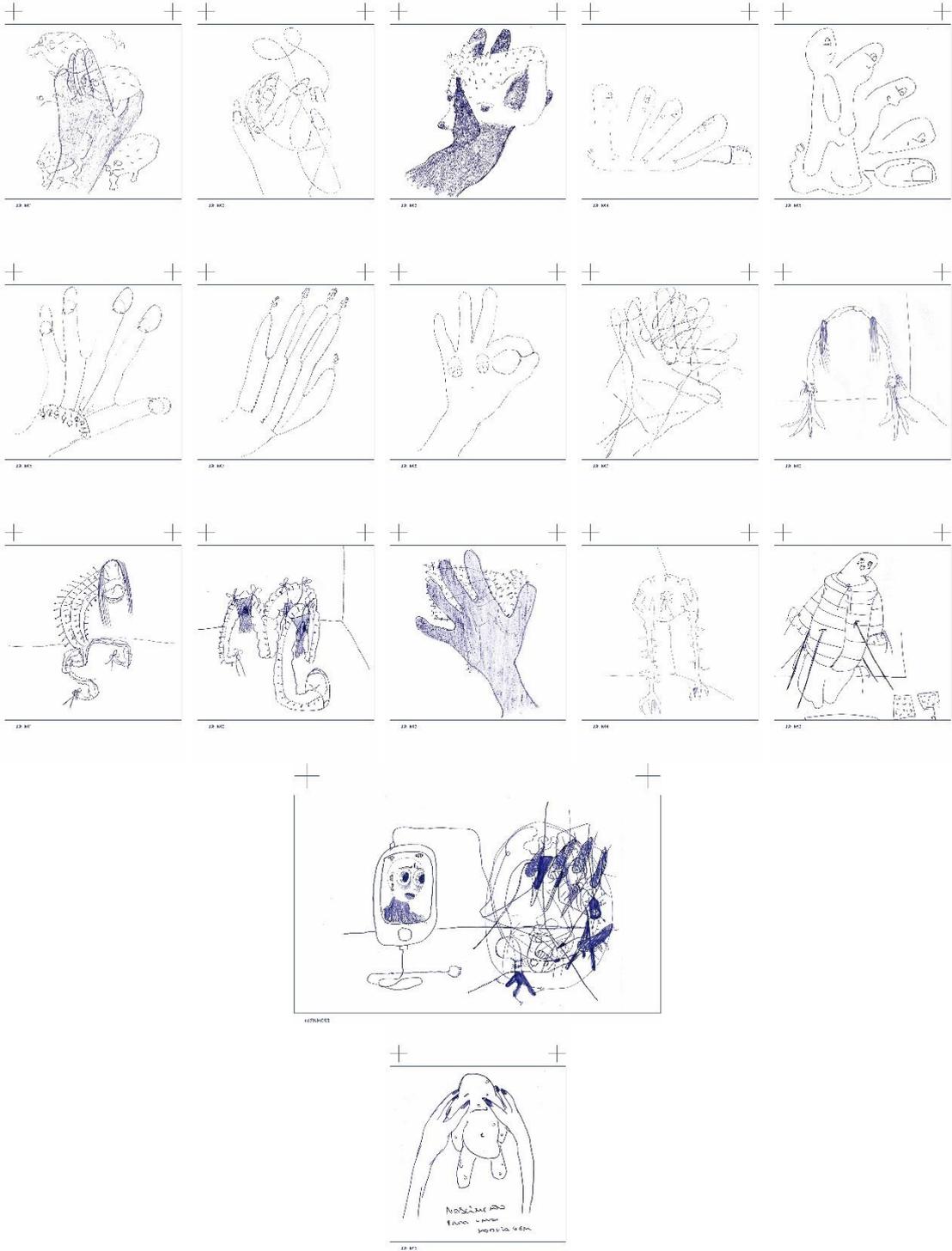


Raul Dotto Rosa, ADfcs003E, 2020, Série AD [versão digital]

Dimensões - 1181 x 1772 px.

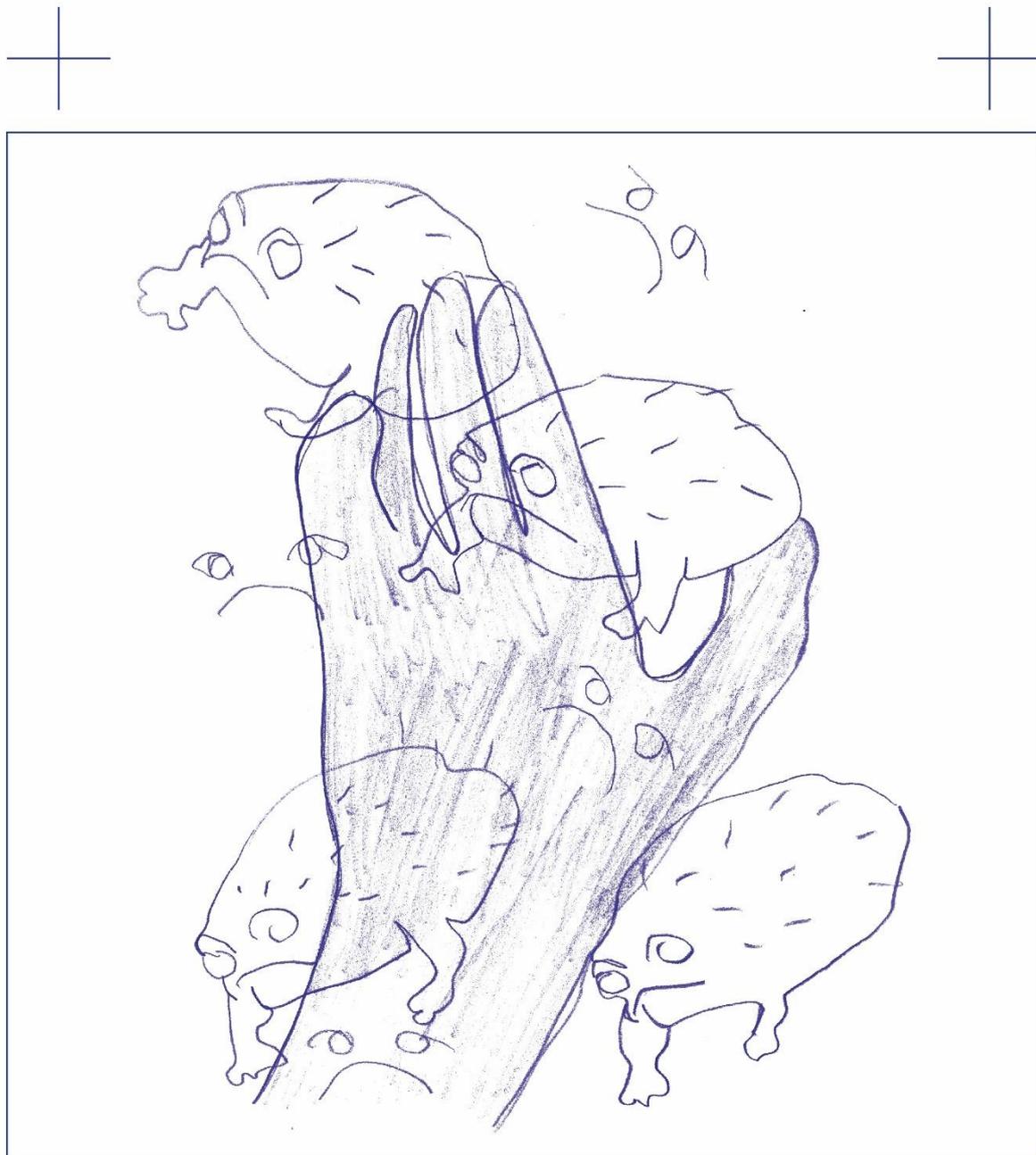
Materiais/técnica - Fotografia computacional com IA e RA, edição digital.

Série +dSNH



Apêndice 2 - Raul Dotto Rosa, Série +dSNH, 2020-22.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.

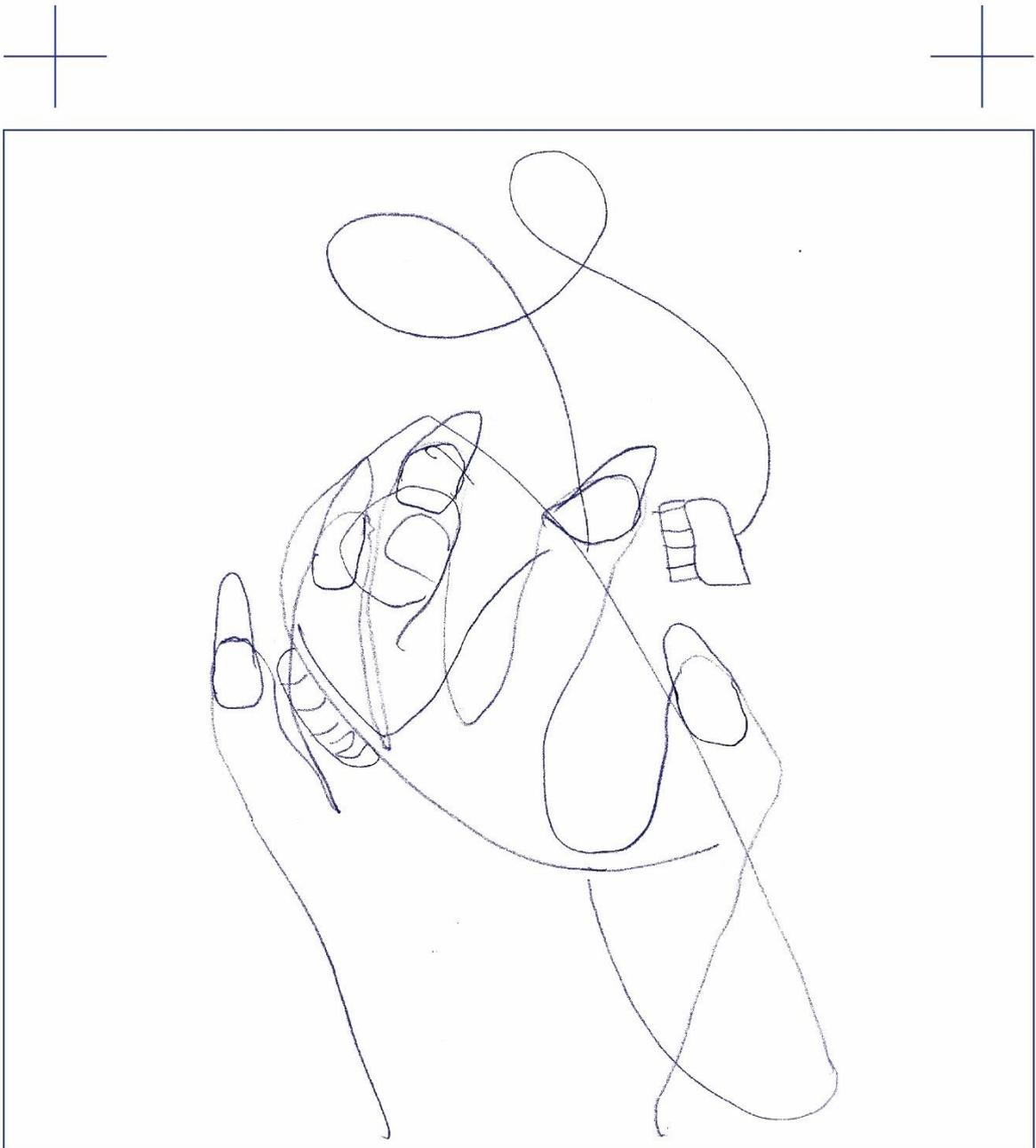


+dSNH001

Raul Dotto Rosa, +dSNH001, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.



+dSNH002

Raul Dotto Rosa, +dSNH002, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

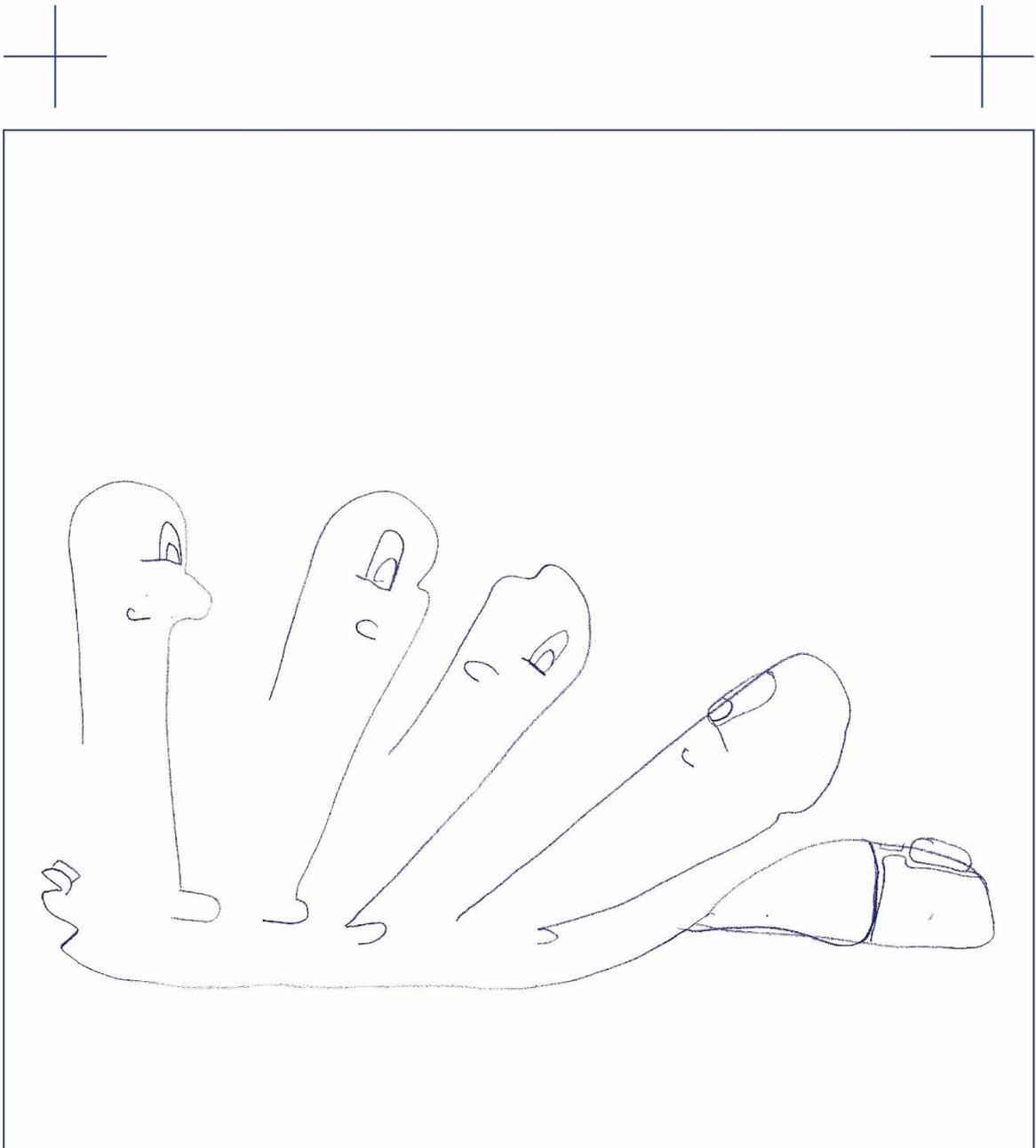


+dSNH003

Raul Dotto Rosa, +dSNH003, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

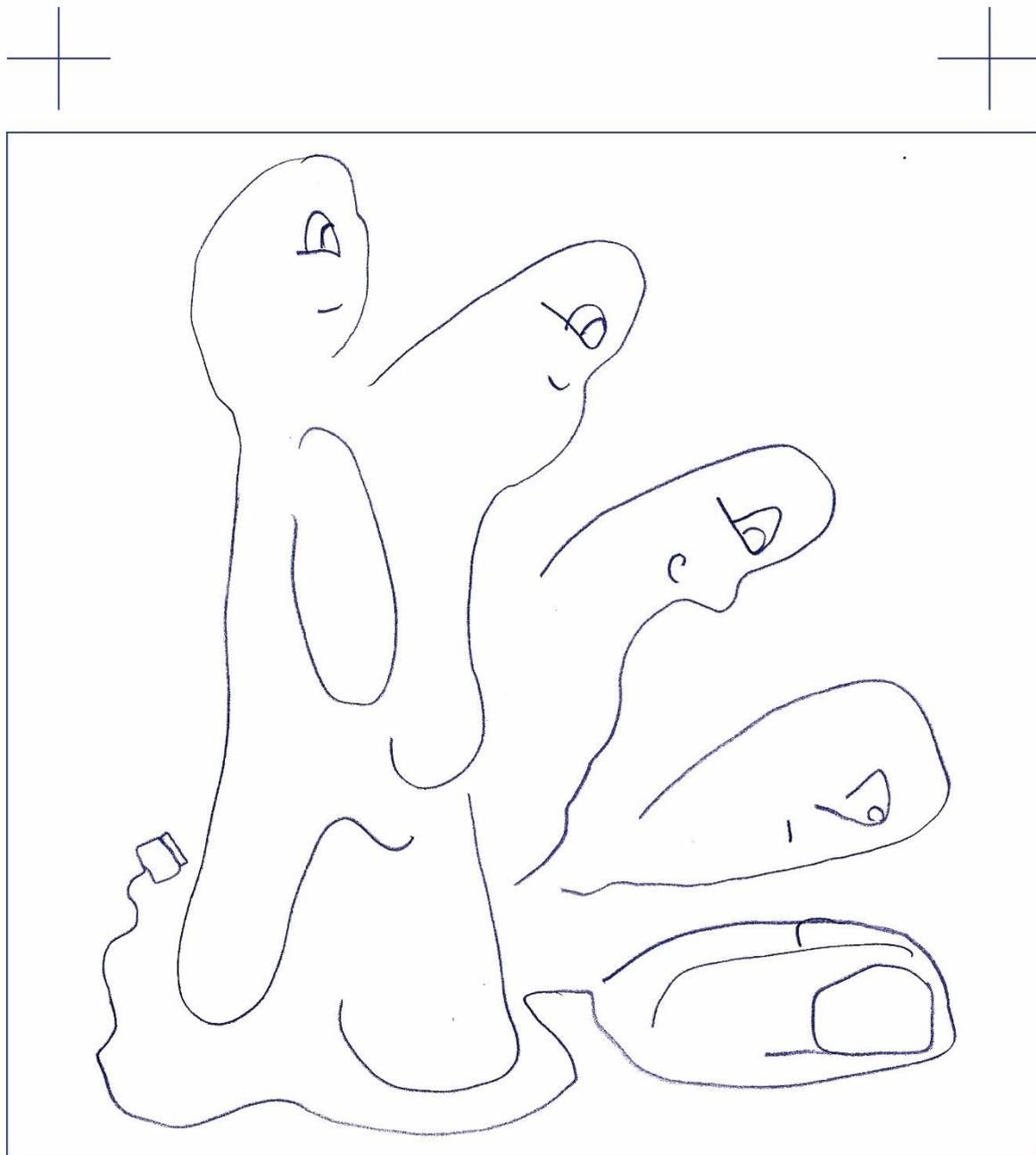


+dSNH004

Raul Dotto Rosa, +dSNH004, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

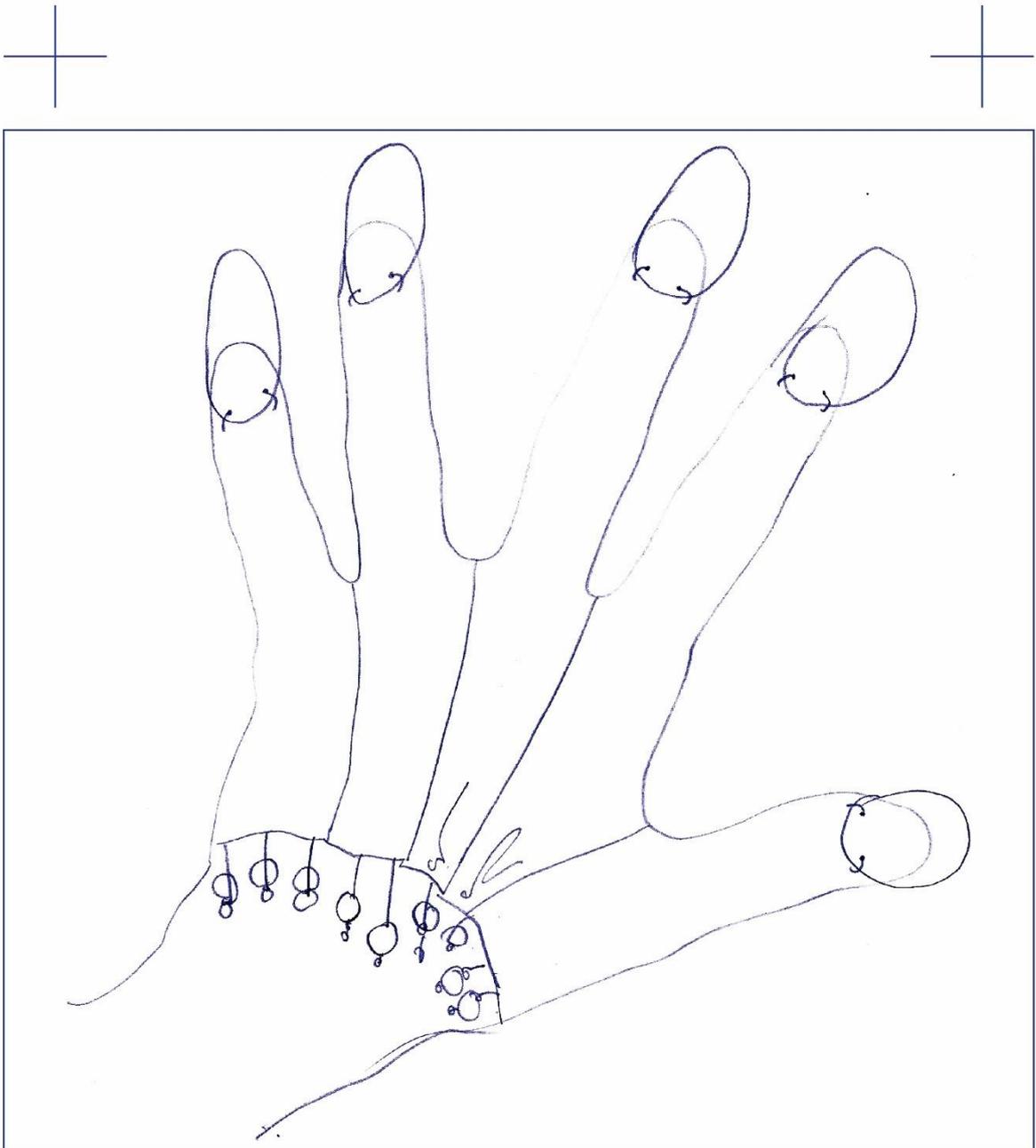


+dSNH005

Raul Dotto Rosa, +dSNH005, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

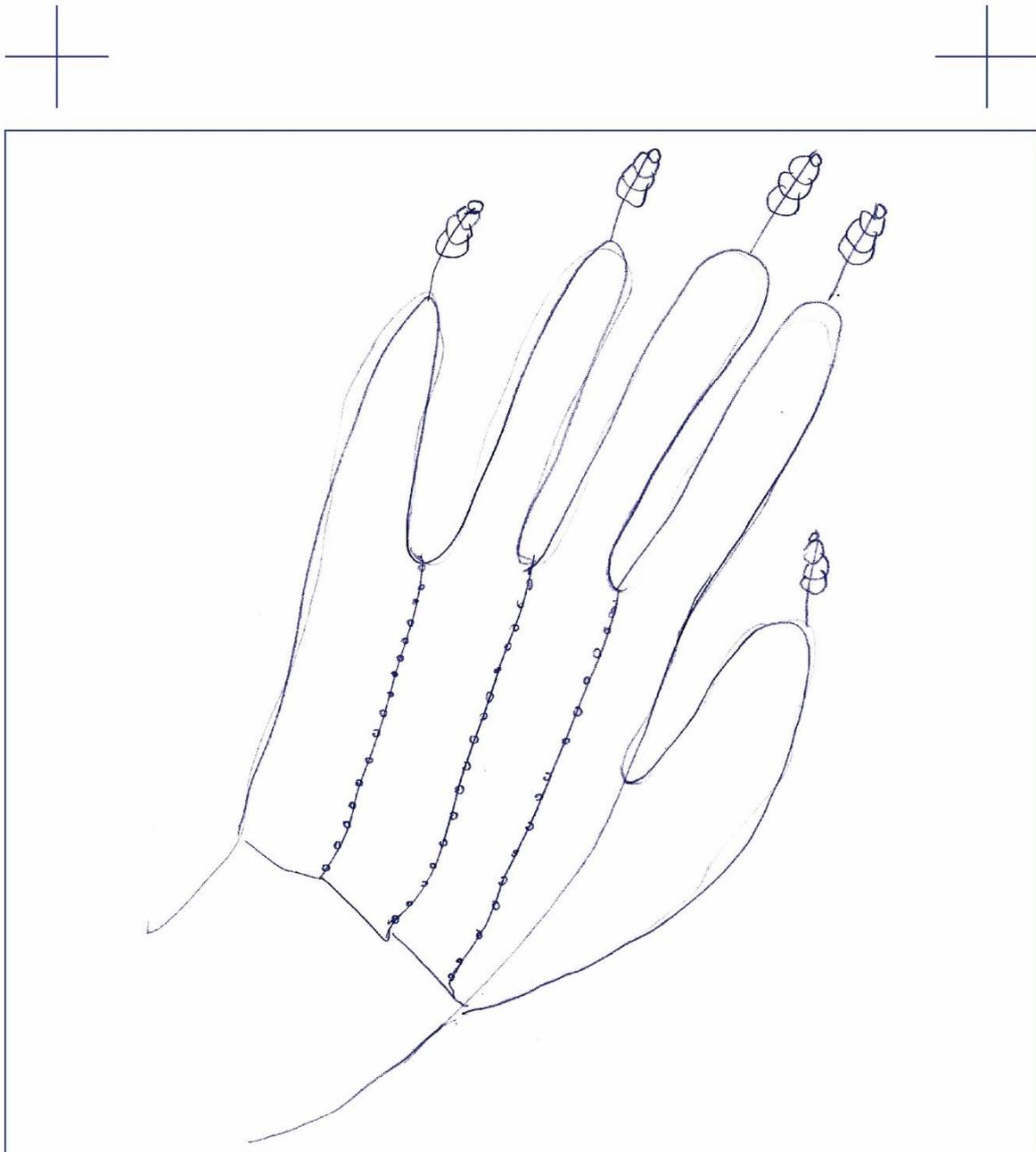


+dSNH006

Raul Dotto Rosa, +dSNH006, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

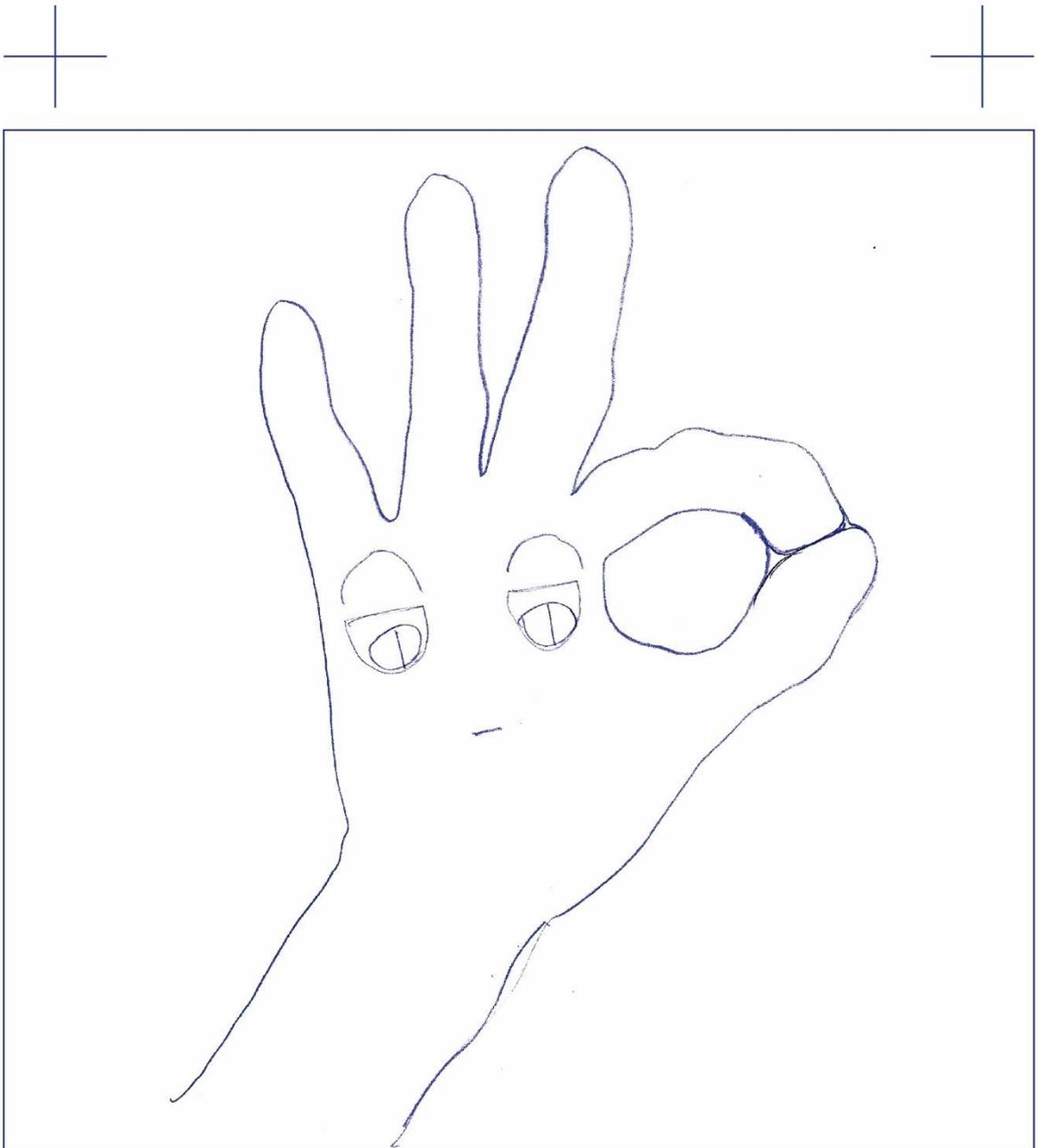


+dSNH007

Raul Dotto Rosa, +dSNH007, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

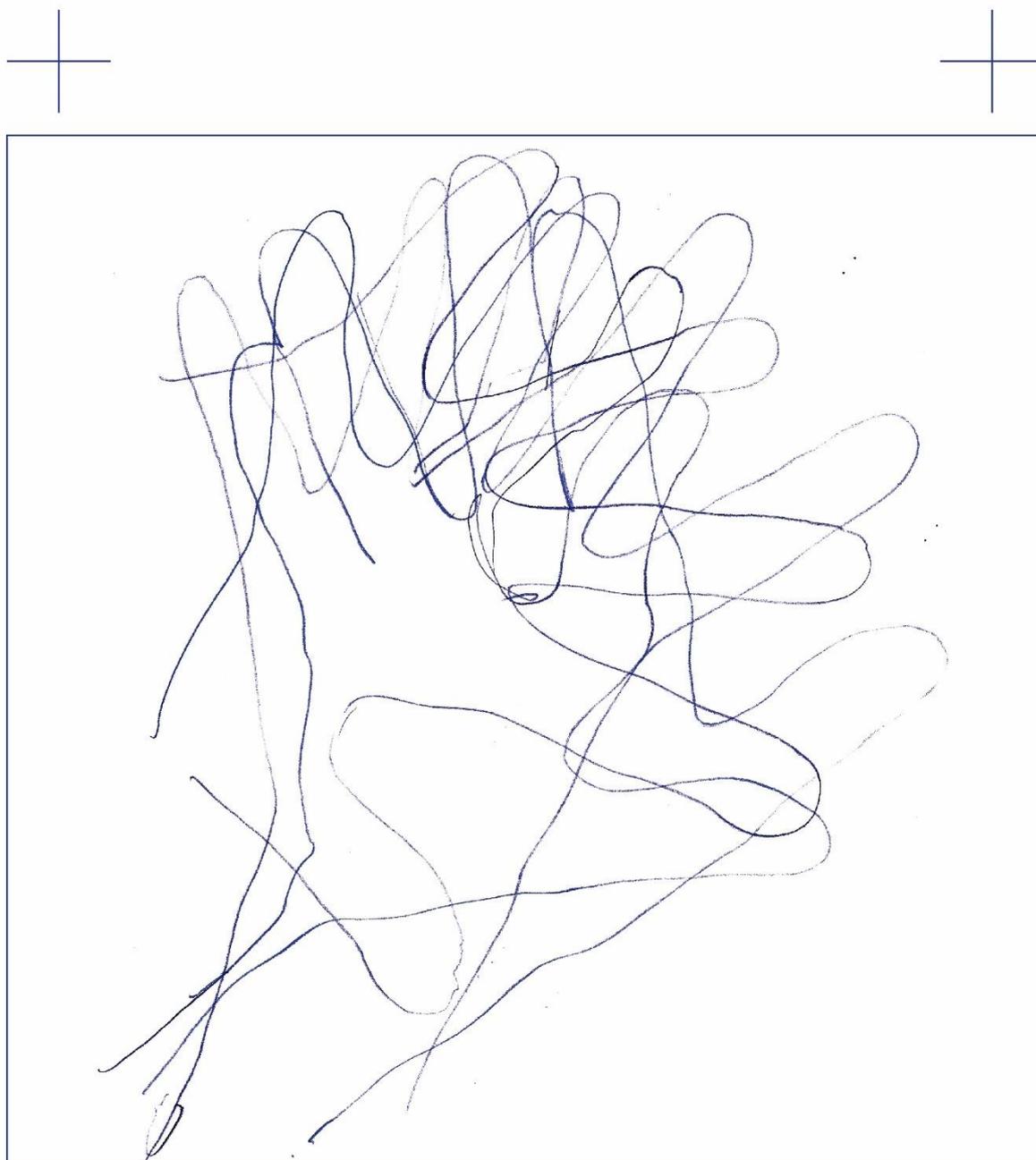


+dSNH008

Raul Dotto Rosa, +dSNH008, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

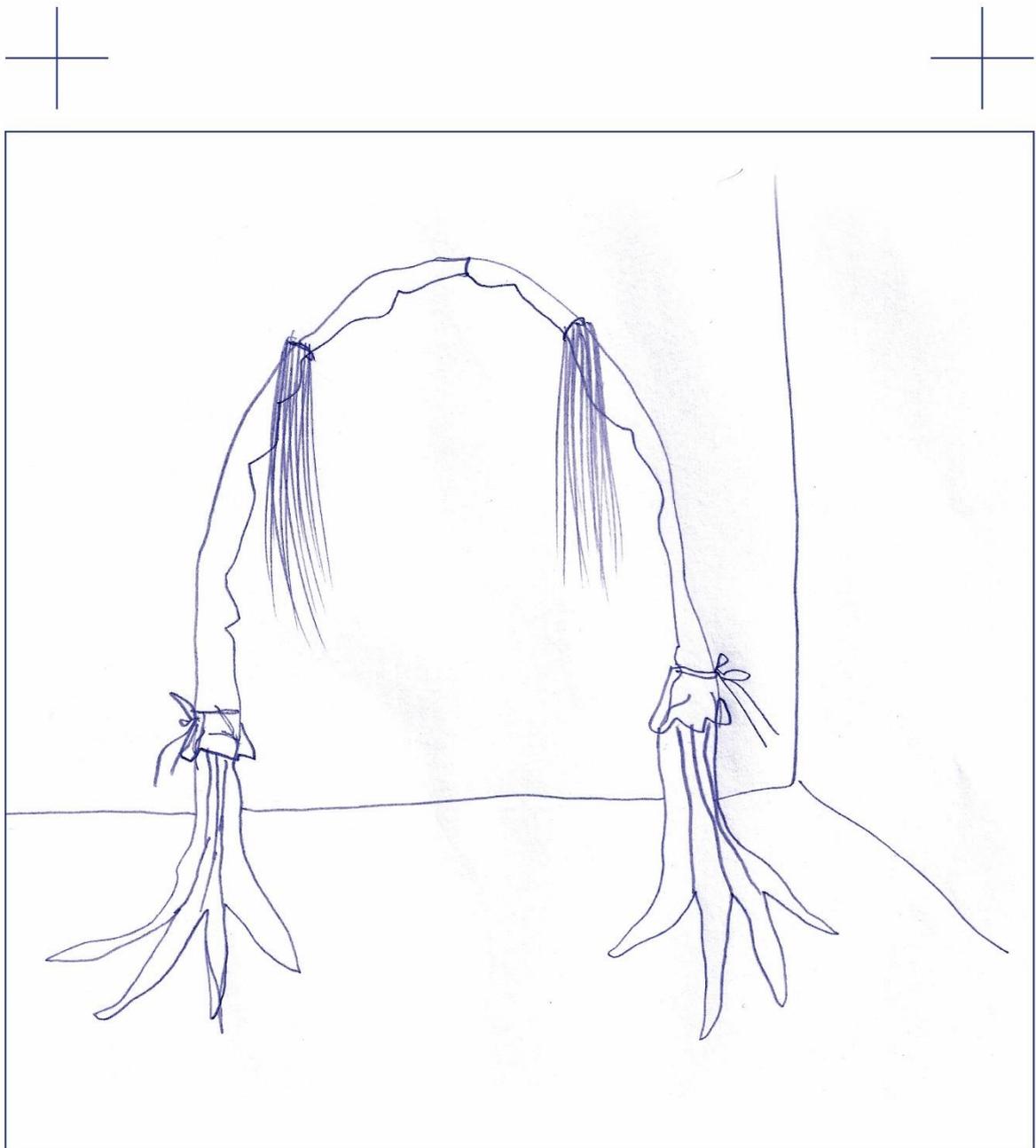


+dSNH009

Raul Dotto Rosa, +dSNH009, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

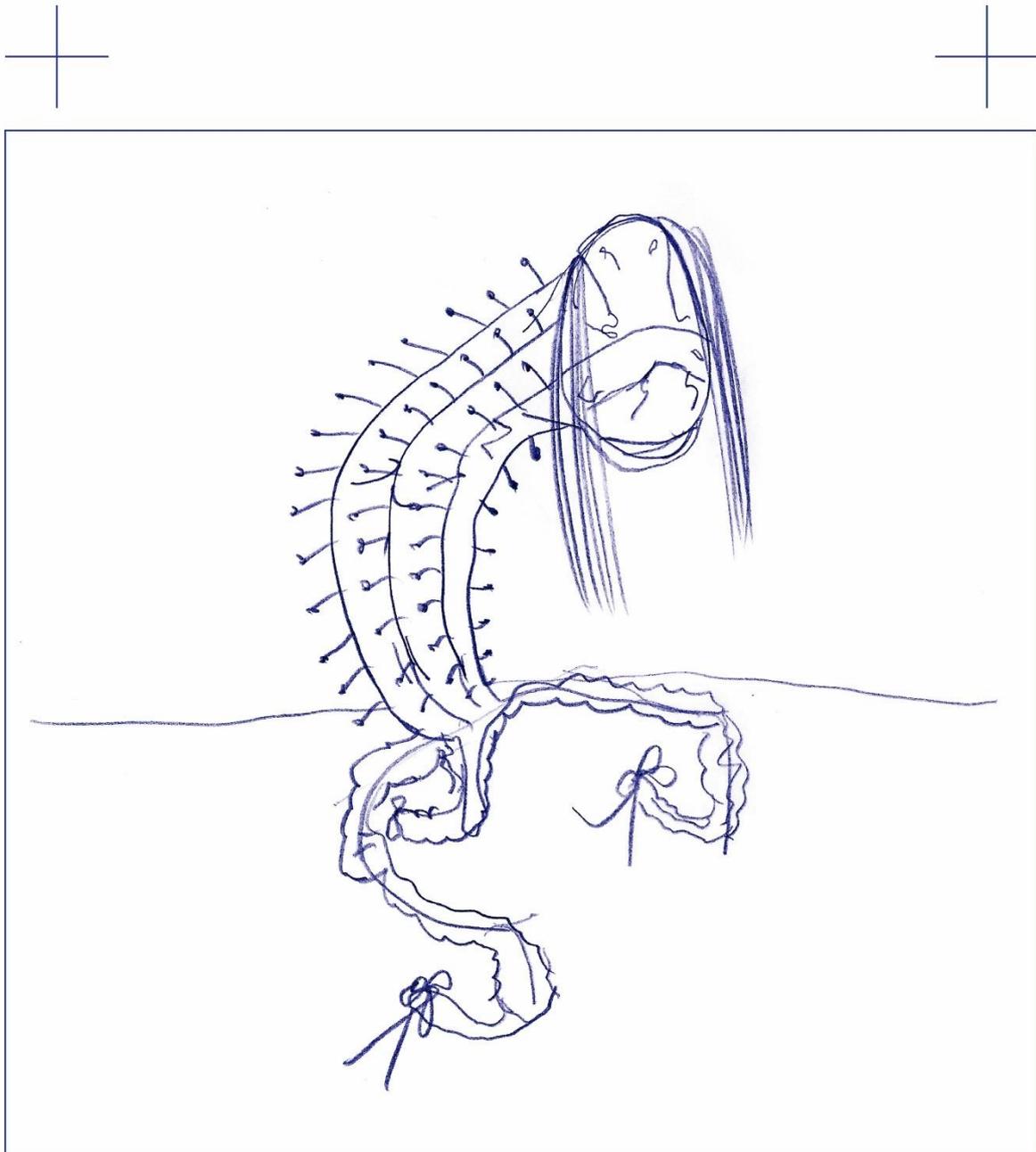


+dSNH010

Raul Dotto Rosa, +dSNH010, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

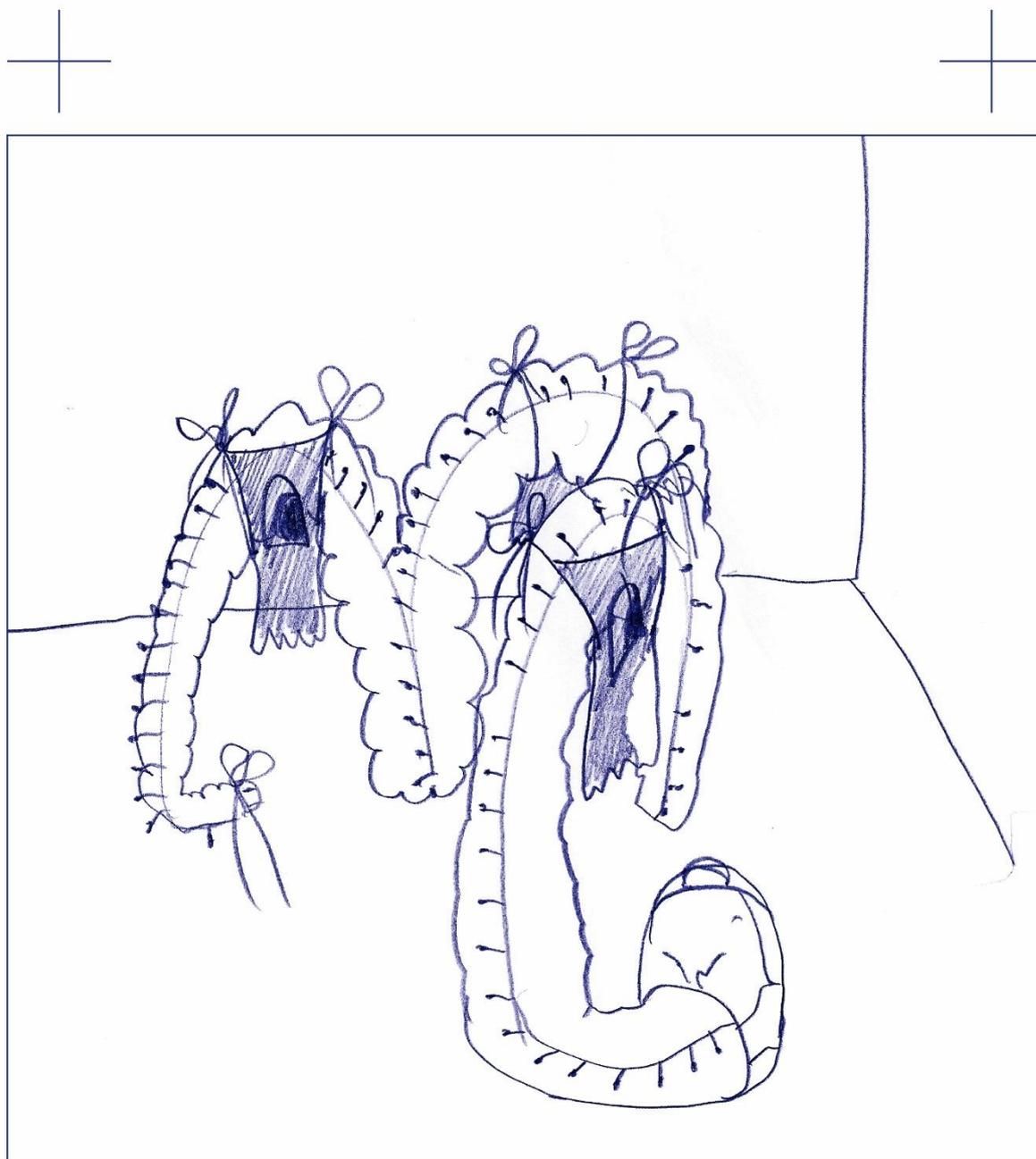


+dSNH011

Raul Dotto Rosa, +dSNH011, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

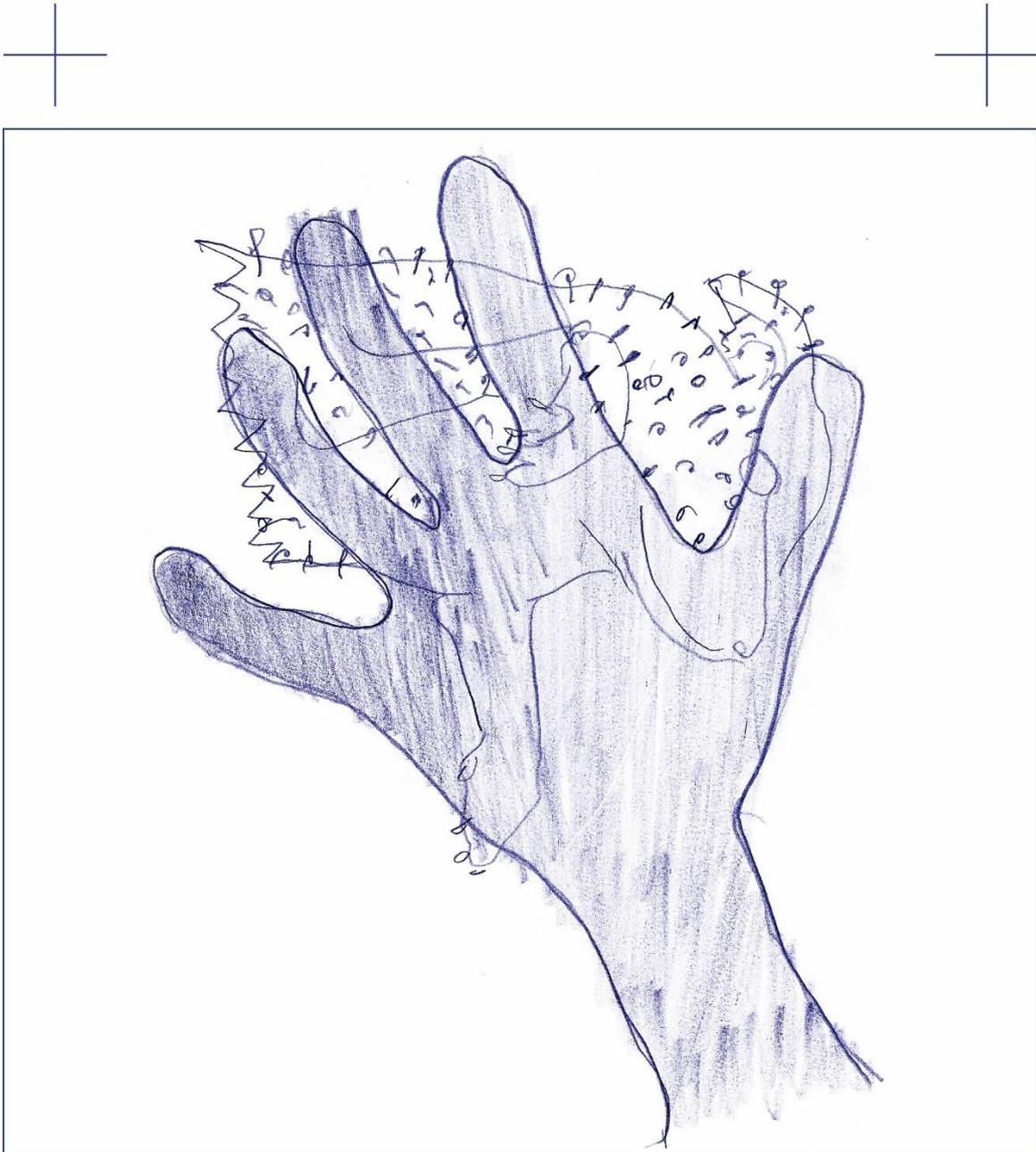


+dSNH012

Raul Dotto Rosa, +dSNH012, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

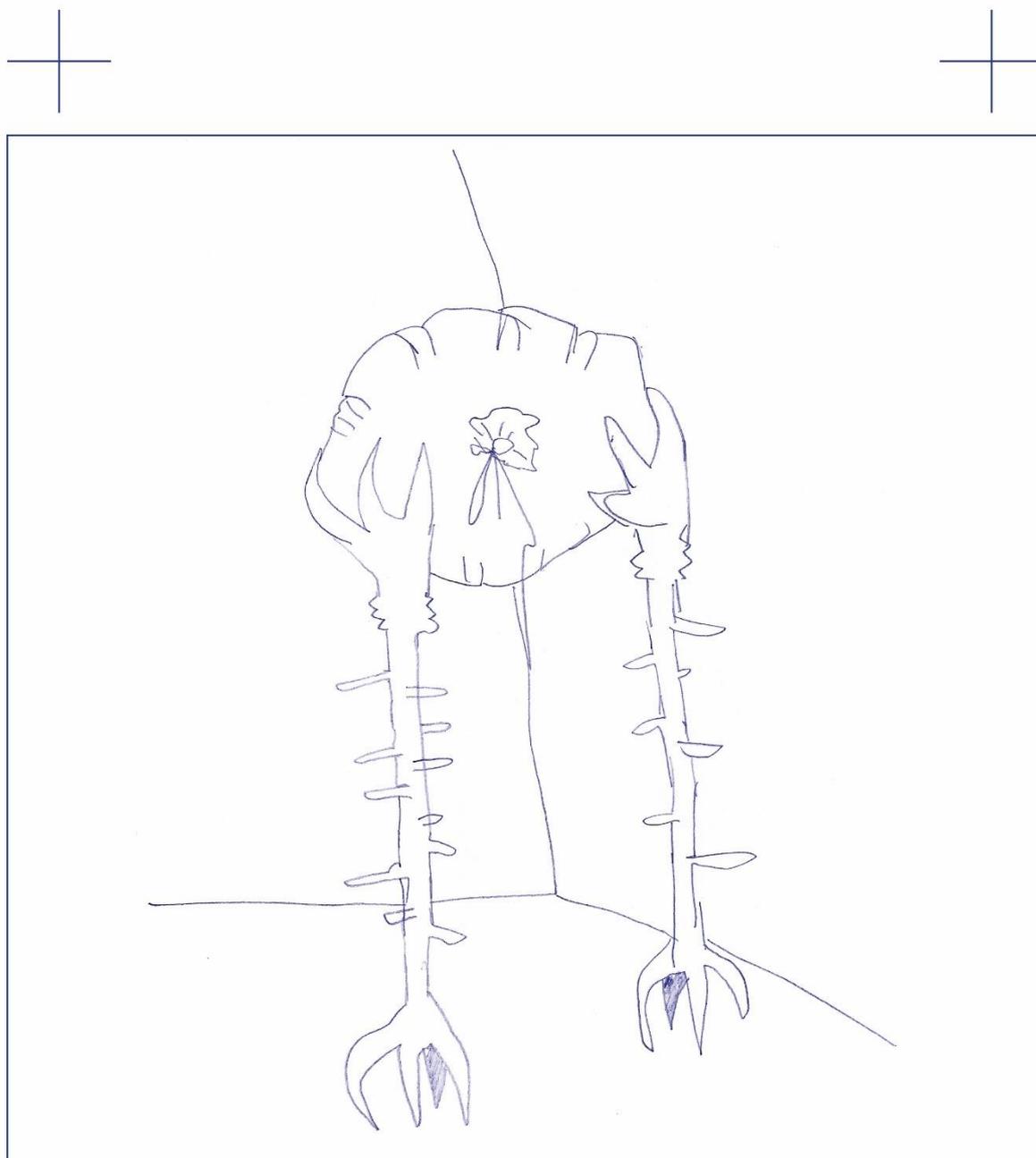


+dSNH013

Raul Dotto Rosa, +dSNH013, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.



+dSNH014

Raul Dotto Rosa, +dSNH014, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

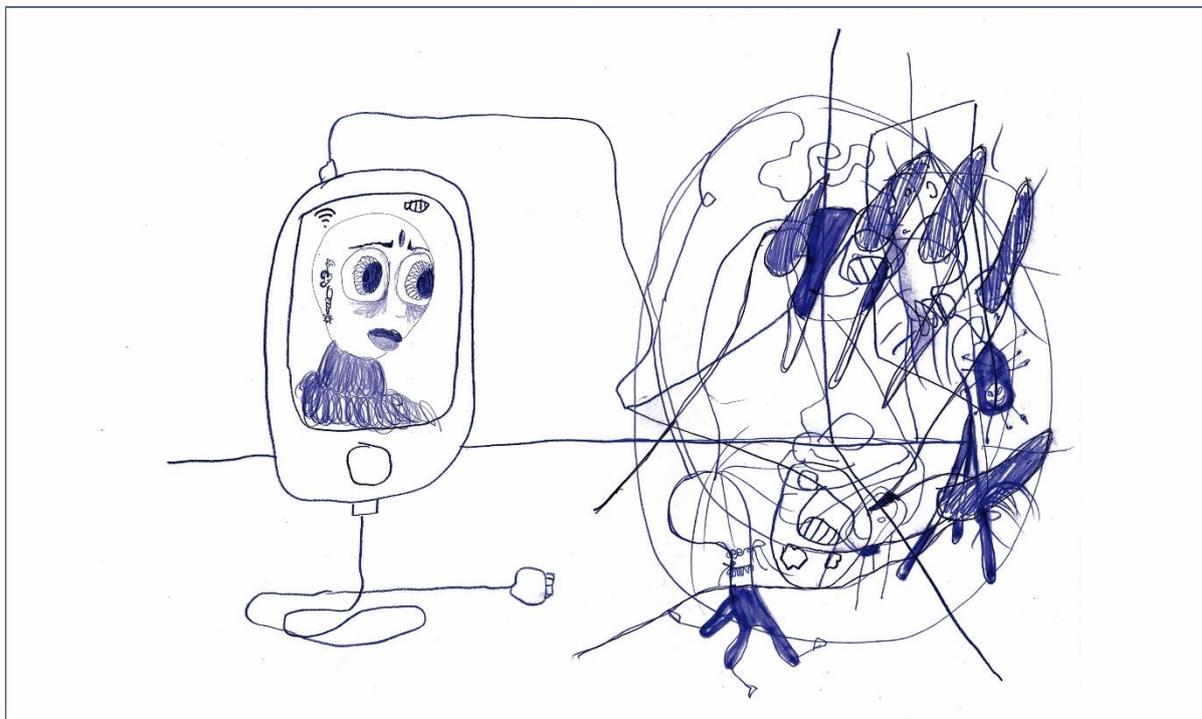


+dSNH052

Raul Dotto Rosa, +dSNH052, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

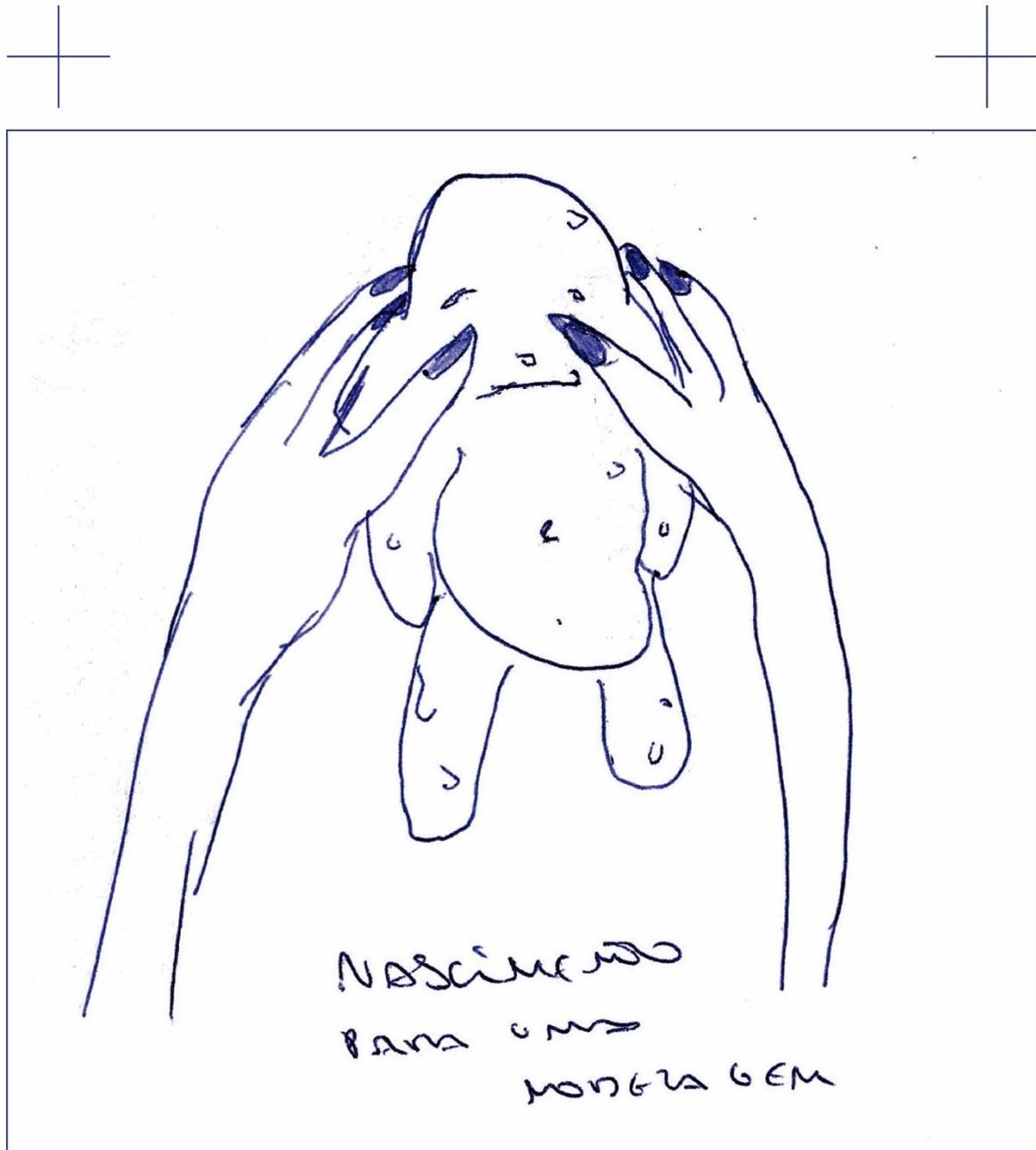


+dSNH093

Raul Dotto Rosa, +dSNH093, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 60 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.

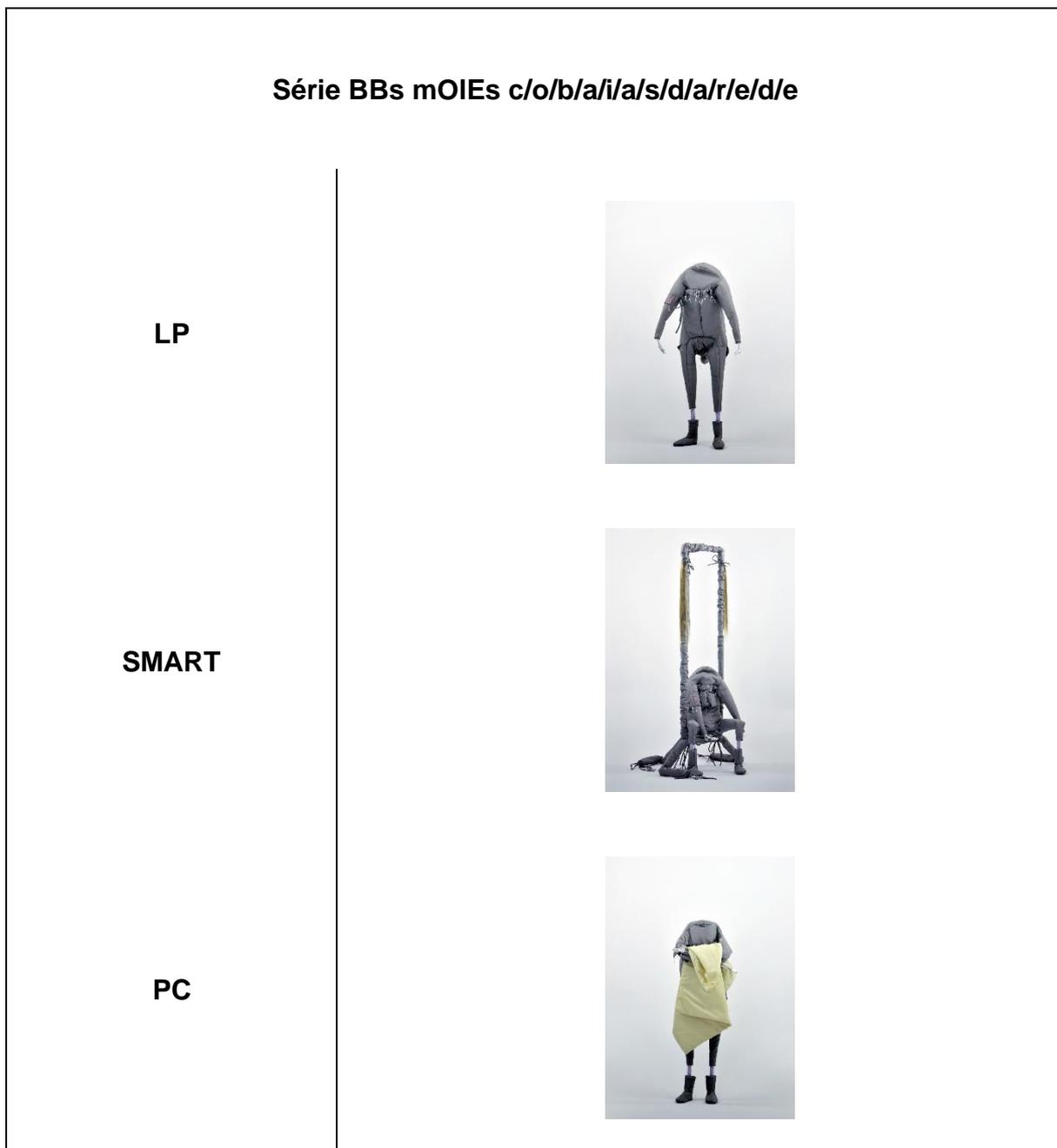


+dSNH096

Raul Dotto Rosa, +dSNH096, 2020-21, Série +dSNH.

Dimensões - 30 x 30 cm.

Materiais - Desenho digitalizado e impresso com pigmento sintético em papel offset, pastel oleoso, lápis dermatográfico.



Apêndice 3 - Raul Dotto Rosa, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e, 2020-21.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.



Raul Dotto Rosa, LP, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 105 x 56 x 37 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, LP, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 105 x 56 x 37 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, LP, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 105 x 56 x 37 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, SMART, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 158 x 127 x 66 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, SMART, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 158 x 127 x 66 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, SMART, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 158 x 127 x 66 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, PC, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 105 x 56 x 60 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, PC, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 105 x 56 x 60 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.



Raul Dotto Rosa, PC, 2020-21, Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e.

Dimensões - 105 x 56 x 60 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro.

Série Life 21**R****G****B**

Apêndice 4 - Raul Dotto Rosa, Série Life 21, 2020-21.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.



Raul Dotto Rosa, R, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, R, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, R, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, R, 2020-21, Série Life 21 [detalhe]

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, R, 2020-21, Série Life 21 [detalhe]

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, G, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, G, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, G, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, G, 2020-21, Série Life 21 [detalhe]

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, G, 2020-21, Série Life 21 [detalhe]

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, B, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, B, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, B, 2020-21, Série Life 21.

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, B, 2020-21, Série Life 21 [detalhe]

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, B, 2020-21, Série Life 21 [detalhe]

Dimensões - 190 x 49 x 39 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.

Welcome to DGTL



Apêndice 5 - Raul Dotto Rosa, Welcome to DGTL, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2023.



Raul Dotto Rosa, *Welcome to DGTL*, 2021.

Dimensões - 165 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, Welcome to DGTL, 2021.

Dimensões - 165 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, Welcome to DGTL, 2021.

Dimensões - 165 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, Welcome to DGTL, 2021 [detalhe].

Dimensões - 165 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, Welcome to DGTL, 2021 [detalhe]

Dimensões - 165 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.

CTS001



Apêndice 6 - Raul Dotto Rosa, CTS001, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, acervo do artista, 2021.



Raul Dotto Rosa, CTS001, 2021.

Dimensões - 153 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, CTS001, 2021.

Dimensões - 153 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, CTS001, 2021.

Dimensões - 153 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.



Raul Dotto Rosa, CTS001, 2021 [detalhe].

Dimensões - 153 x 48 x 48 cm.

Materiais - Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e acessórios metálicos, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, vidro, imagem digital.

A INQUIETUDE DOS CORPOS

RAUL DOTTO ROSA

curadoria e expografia

Nara Cristina Santos
Cristina Landerdahl
Fabiola Assunção
Ana Luiza Martins

de 02 a 25 de junho de 2021

horários | seg - sex

08:00 - 12:00

13:30 - 16:00

visitas agendadas

via fone | (55) 3921-7090

MASM

Avenida Presidente Vargas

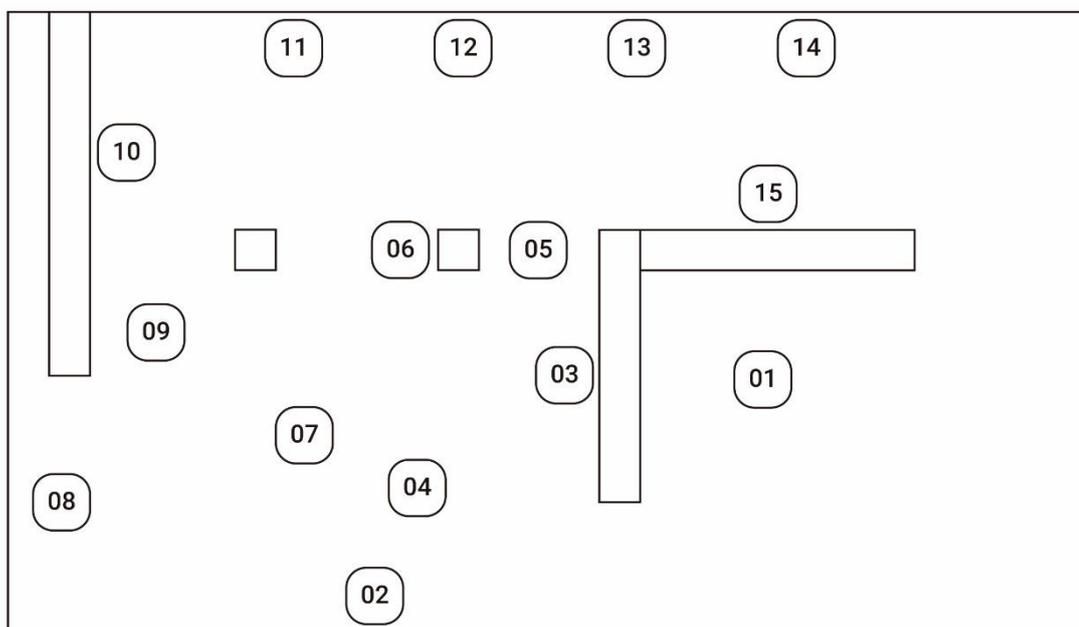
nº 1400

Santa Maria - RS



A Inquietude dos Corpos, 2021 [cartaz].

Fonte - Material gráfico por Cristina Landerdahl, 2021.



01. Série Life 21

Escultura puffer. Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro.
190 x 260 x 260 cm. 2020-21

02. Série AD

Fotografia impressa. Inteligência artificial, realidade aumentada, pigmento sintético, papel offset.
30 x 30 cm. 2020

03. HND001

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado e bioplástica.
90 x 30 x 30 cm. 2021

04. ADbdy004

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, fotografia impressa.
160 x 90 x 30 cm. 2020-21

05. DM

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e correntes metálicas, cerâmica fria, resinas acrílicas, plásticos ABS.
148 x 51 x 41 cm. 2021

06. prdX

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, hastes metálicas.
200 x 200 x 10 cm. 2018

07. HND002

Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.
160 x 90 x 60 cm
2021

08. s/título

Projeção. 5s. 2017-18.

09. Série BBs mOIEs

Escultura puffer. Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro.
160 x 200 x 160 cm. 2020-21

10. ADphscn

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, fotografia impressa.
160 x 90 x 12 cm. 2020

11. Aproximação

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, fotografia impressa.
200 x 80 x 60 cm. 2014

12 - 13. Série P&S

Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas.
160 x 109 x 109 cm [dimensões variáveis]. 2020

14. clnX

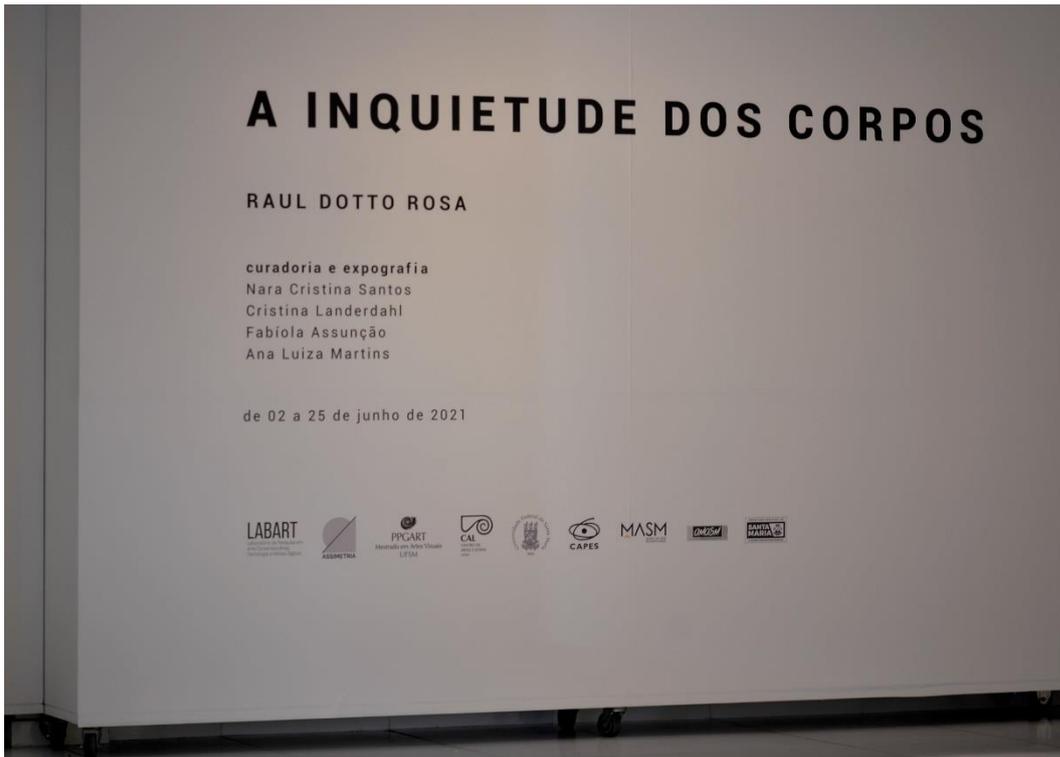
Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas.
160 x 30 x 160 cm [dimensões variáveis]. 2019

15. Série Não Sozinho

Videos experimentais. Código QR e acesso online.
Flowers
What Do You See
Yellow
The Latest Tweets
[durações variáveis] . 2016

A Inquietude dos Corpos, 2021 [planta expográfica].

Fonte - Material gráfico por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



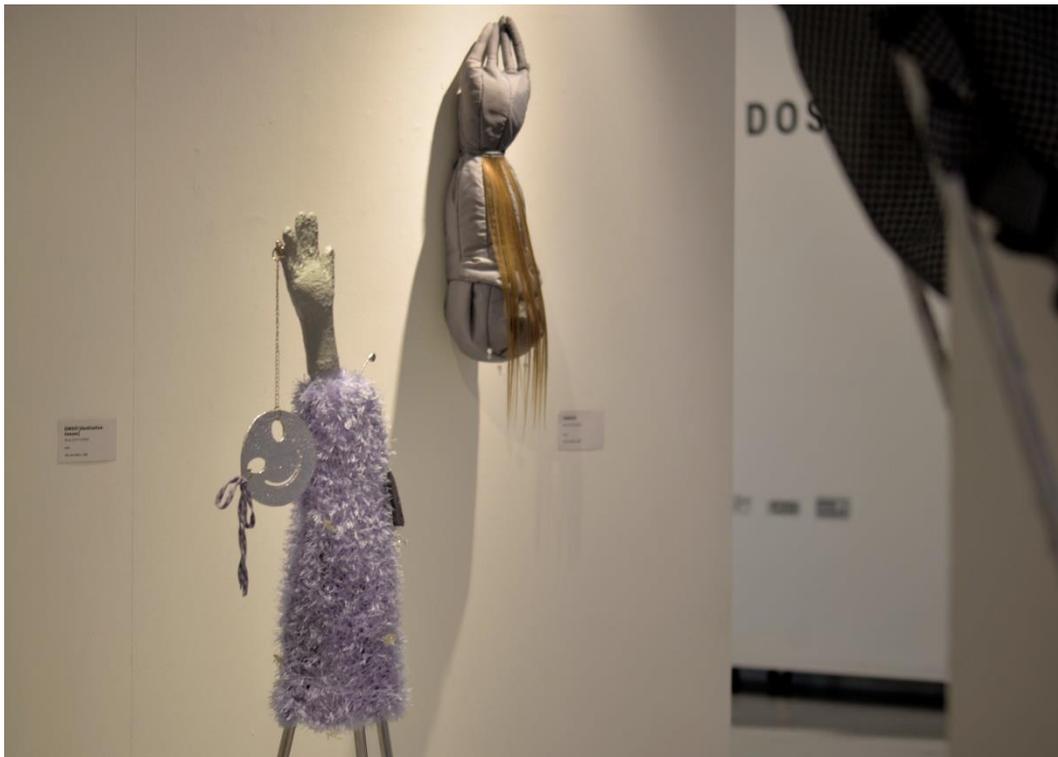
A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



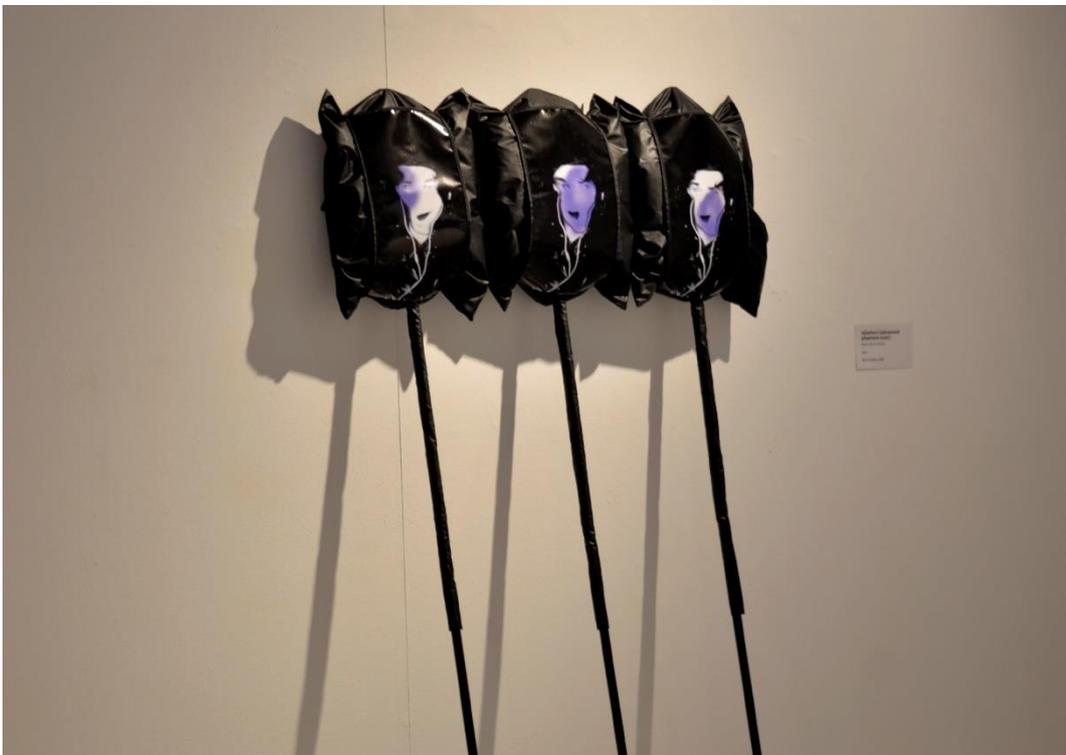
A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



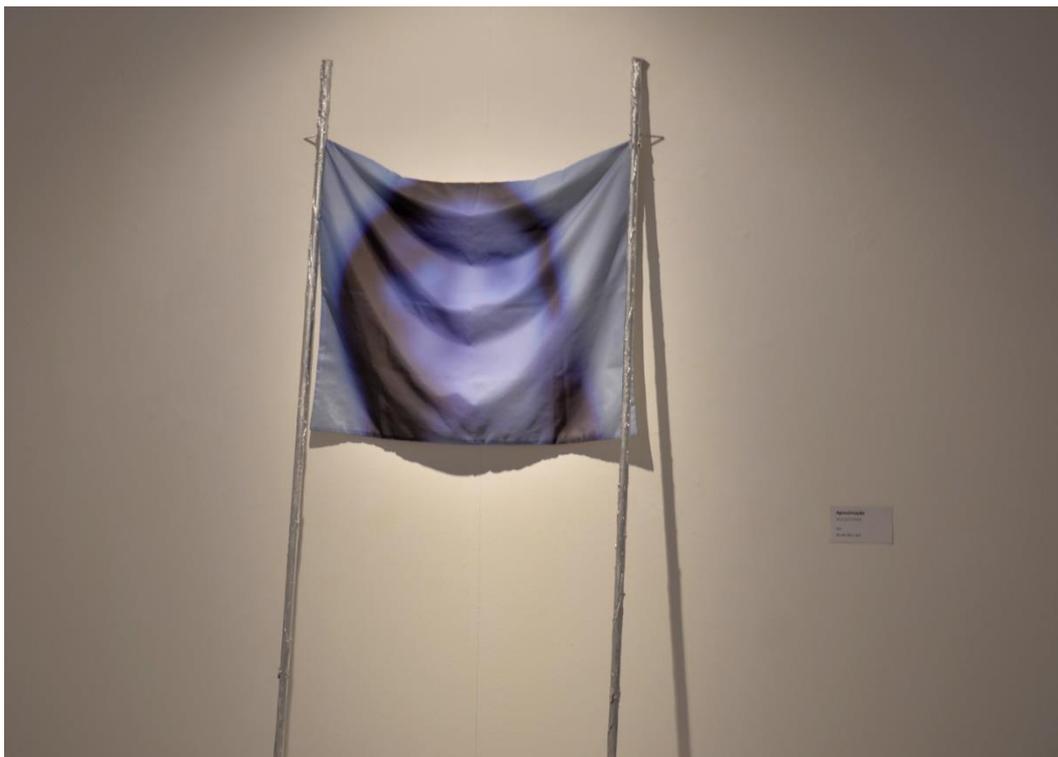
A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



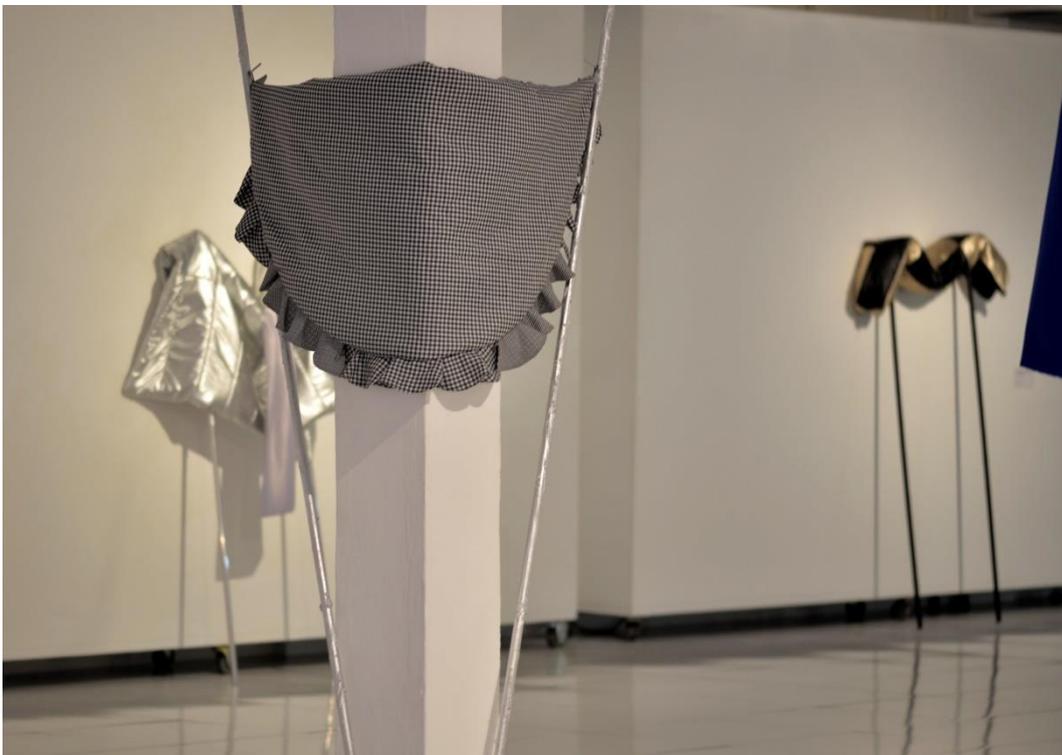
A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



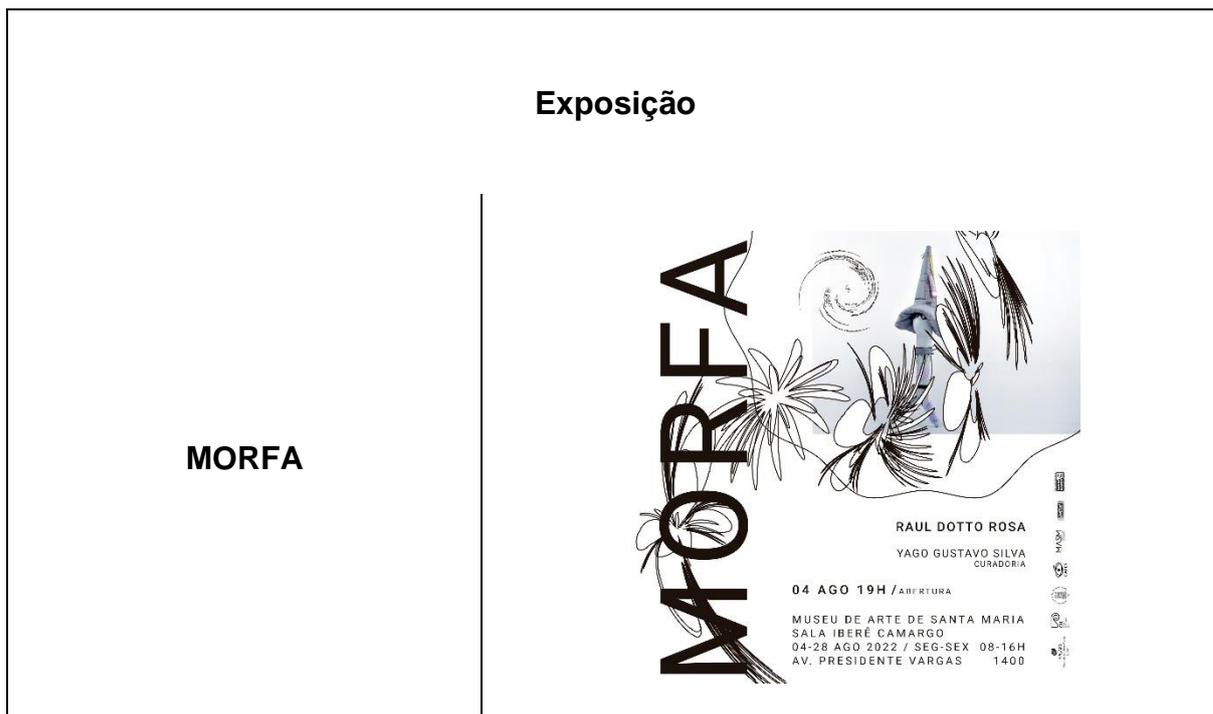
A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



A Inquietude dos Corpos, 2021.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2021.



Apêndice 8 - Exposição MORFA, 2022.

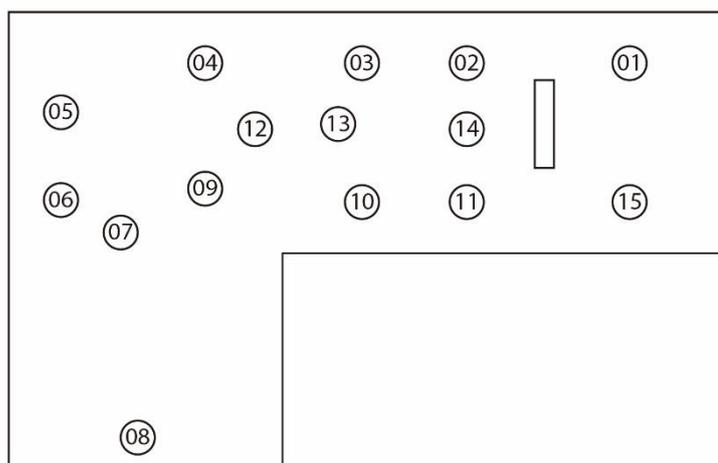
Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, acervo do artista, 2022.

Material gráfico por Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, 2022.



MORFA, 2022 [cartaz].

Fonte – Material gráfico por Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, 2022.



01. Welcome to DGTL
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
haste metálica, plásticos ABS,
cerâmica fria, resinas acrílicas.
165 x 48 x 48 cm
2021

02. +dSNH010 | +dSNH014 |
+dSNH011 | +dSNH012
Desenho digitalizado. Pastel
oleoso, lápis dermatográfico, papel
offset.
20 x 20 cm
2020-2021

03. +dSNH005 | +dSNH004
Desenho digitalizado. Pastel
oleoso, lápis dermatográfico, papel
offset.
20 x 20 cm
2020-2021

04. OpenWorm
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
haste metálica
100 x 60 x 90
2020-2022

05. MORFA TV
Escultura. Tecidos sintéticos, fibra
de poliéster siliconizado, haste e
acessórios metálicos, fibra bioplás-
tica, monitor CRT, conversor digital,
vídeo em inteligência artificial
130 x 60 x 60
2021-2022

06. ADpls001 | ADpls003
Fotografia. Imagem em inteligência
artificial e realidade aumentada,
tinta pigmentada, resinas acrílicas,
tecido sintético
20 x 20 x 03 cm
2021-2022

07. Cyber Discrusher
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
haste e acessórios metálicos,
plásticos ABS, cerâmica fria,
resinas acrílicas, fibra bioplástica,
lâmpada LED
Dimensões variáveis
2022

08. ADvanced001
Animação. Imagem digital anima-
da em repetição, projetor.
29 seg
2018

09. HND002
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
corrente metálica
160 x 90 x 30 cm
2021

10. +dSNH013 | +dSNH003 |
+dSNH008 | +dSNH002
Desenho digitalizado. Pastel
oleoso, lápis dermatográfico, papel
offset.
21 x 29 cm
2020-2021

11. +dSNH007 | +dSNH001 |
+dSNH006 | +dSNH009
Desenho digitalizado. Pastel
oleoso, lápis dermatográfico, papel
offset.
21 x 29 cm
2020-2021

12. Ponto Morfa001
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
metal, plásticos ABS, resinas
acrílicas, fibra bioplástica, vidro
170 x 48 x 48 cm
2022

13. Ponto Morfa002
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
acessórios metálicos, imagem
digital, plásticos ABS, resinas
acrílicas, fibra bioplástica, vidro
90 x 48 x 48 cm
2022

14. CTS001
Escultura. Tecidos e fios sintéticos,
fibra de poliéster siliconizado,
plásticos ABS, cerâmica fria,
resinas acrílicas, fibra bioplástica,
vidro
153 x 48 x 48 cm
2021

15. Lain
Escultura. Tecidos sintéticos, fibra
de poliéster siliconizado, plásticos
ABS, fibra bioplástica, vidro
60 x 30 x 60 cm
2022

Fantasmática, 2022 [planta expográfica].

Fonte – Material gráfico por Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, 2022.



MORFA, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



MORFA, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



MORFA, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



MORFA, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



MORFA, 2022.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.



Apêndice 9 - Exposição Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, acervo do artista, 2022.

Material gráfico por Espaço Força e Luz, Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, 2022.

08.11
17.12



FANTASMÁTICA

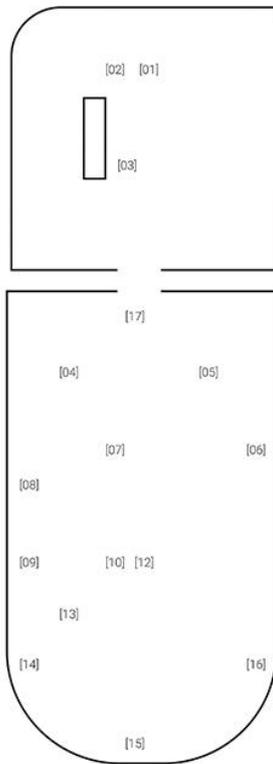
RAUL DOTTO

TEXTO
HENRIQUE MENEZES
EXPOGRAFIA
YAGO GUSTAVO



Fantasmática, 2022 [cartaz]

Fonte – Material gráfico por Espaço Força e Luz, 2022.



01. MORFA TV ch3
Instalação. Tela LED, video por inteligência artificial e realidade aumentada, tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e correntes metálicas, cerâmica fria, resinas acrílicas, plásticos ABS.
Dimensões variáveis.
2022
02. HND002
Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, corrente metálica
160 x 90 x 30 cm
2021
03. Lain
Escultura. Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, fibra bioplástica, haste metálica, vidro
60 x 30 x 60 cm
2022
04. Welcome to DGTL
Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, haste metálica, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas.
165 x 48 x 48 cm
2021
05. CTS001
Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro
153 x 48 x 48 cm
2021
06. HND001
Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, fibra de poliéster siliconizado.
90 x 30 x 30 cm
2021
07. DM [destination mouse]
Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e correntes metálicas, cerâmica fria, resinas acrílicas, plásticos ABS.
148 x 51 x 41 cm.
2021
08. Série Life 21, R
Escultura puffer. Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes e correntes metálicas, plásticos ABS, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro.
190 x 49 x 39 cm.
2020-21
09. Série P&S [privacy and security].
Escultura puffer. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.
55 x 109 x 109 cm [dimensões variáveis].
2020
10. Ponto Morfa001
Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, metal, plásticos ABS, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro
170 x 48 x 48 cm
2022
11. Ponto Morfa002
Escultura. Tecidos e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, metal, imagem digital, plásticos ABS, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro
90 x 48 x 48 cm
2022
12. Série Life 21
Escultura puffer. Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro.
190 x 49 x 39 cm [cada]
2020-21
13. Série BBs mOIEs c/o/b/a/i/a/s/d/a/r/e/d/e
Escultura puffer. Tecidos sintéticos, fibra de poliéster siliconizado, hastes metálicas, plásticos ABS, cerâmica fria, resinas acrílicas, fibra bioplástica, vidro.
Dimensões variáveis.
2020-21
14. ADvvs
Fotografia. Inteligência artificial, realidade aumentada, tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.
73 x 90 x 03 cm.
2020
15. Série ADphsc
Fotografia. Inteligência artificial, realidade aumentada, tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.
90 x 49 x 03 cm [cada] 90 x 180 x 03 cm [conjunto]
2020
16. ADbdy
Fotografia. Inteligência artificial, realidade aumentada, tecido e fios sintéticos, fibra de poliéster siliconizado.
73 x 90 x 03 cm.
2020
17. pRJTR
Video instalação.
Dimensões variáveis.

Fantasmática, 2022 [planta expográfica].

Fonte – Material gráfico por Raul Dotto Rosa e Yago Gustavo Silva, 2021.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Raul Dotto Rosa, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.



Fantasmática, 2022.

Fonte - Imagem documento por Yago Gustavo Silva, 2022.