

UNIVERSIDADE DO PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES

A PALAVRA OCA: Desvios a ciência e o ato criativo

Aline Luiza Pacheco Wanzeller

Relatório para obtenção do grau de
Mestre em Artes Plásticas

Orientadora:
Sílvia Patrícia Moreno Simões

Porto, 2019

Resumo:

Este trabalho se compreende na criação de um conjunto de obras que proporcionam uma reflexão encima do desenvolvimento da tecnologia como um traço inerente a raça humana, bem como suas falhas. Estas obras realizadas em diversos meios e materiais, durante os anos de 2017 à 2019 visam constituir-se como elemento perturbador para desestabilizar noções científicas e arqueológicas reestruturando ligações entre estes campos. Estas ligações revelam um espaço não linear e produzem novas relações formais e conceptuais. Este espaço totalmente caótico e mutável é por outro lado tangível de compreensão.

Ao entrar neste paralelo podemos situar o ser humano como um gerador de informação no seu espaço exploratório e trazer à superfície a potencialidade da existência de um universo de dados ainda por desvendar ou decifrar. Ao refletir sobre estas questões várias relações emergem. A primeira delas fora projeções sob o avanço tecnológico, onde pontuo sintomas da evolução desenfreada das medias digitais. A segunda se desenvolveu em projeções sob o erro digital, relacionando a integração humana com a máquina. A Terceira relação se encontra no desvio, onde uma nova forma de criação surge encima do tema, desencadeando a quarta relação que se compõe na cristalização do tempo como fator essencial capaz de transmutar informação. Por fim, ao tratar de uma obra de caráter ficcional, um projeto de criação de um ambiente “desviante” da realidade, o estudo propõe a discussão da experiência do sujeito como viajante explorador, baseada na análise crítica dos desvios da ciência, utilizando a tecnologia como seu reflexo na sociedade e na criação artística .

Palavras-chave:

Evolução tecnológica, Arte e Tecnologia, Desvios na Ciência, Tempo.

Agradecimentos:

Agradeço à minha família, meus avós Francisco e Carmen, minha mãe Leila, pai Octavio e irmã Isabella por todo suporte durante o curso, pela oportunidade e pela convivência diária, que mesmo à distância, encontramos caminhos para estarmos juntos. Ao meu noivo Weberson Correa por ter me acompanhado durante estes dois anos de estudo e me auxiliado em tudo que precisei durante o processo. À minha orientadora Sílvia Simões, por abraçar o projeto com muita dedicação, disponibilidade e atenção em todas as questões que surgiram no desenvolvimento da pesquisa. Ao professor Arlindo Silva pelo incentivo, pela disponibilidade e pela contribuição indispensável para o desenvolvimento da técnica empregada neste trabalho. Aos meus colegas que encontrei na FBAUP pelas trocas e partilhas que vivenciamos durante estes dois anos.

ÍNDICE

Introdução	9
PARTE I	12
1. Projeções sob o avanço tecnológico	13
1.1. Projeções sob o erro digital.....	21
PARTE II	36
2. O desvio	37
2.2. A cristalização do tempo	42
3. Considerações finais.....	61
Bibliografia	63
Livro de Projeto.....	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 – Cena do filme Heavy Metal, 1981 - Gerald Potterton (printscreen). Arquivo pessoal consultado a 14 de fevereiro, 2019.

Fig. 2 - Falcon X Demo Mission, Official Space X fotos. Consultado a 30 de maio, 2019, em <https://www.flickr.com/photos/spacex/page2/>

Fig. 3 - Cena do filme Heavy Metal, 1981 - Gerald Potterton (printscreen). Arquivo pessoal consultado a 14 de fevereiro, 2019.

Fig. 4 - Falcon X Demo Mission, Official Space X fotos. Consultado a 30 de maio, 2019, em <https://www.flickr.com/photos/spacex/page2/>

Fig. 5 - Fig 5 – Aleksandar Todorovic, Religion remastered solo show setup, Saint Mr Zuck (2018) e Saint Mr Must (2019)-tempera, acrílico, folha de ouro e paládio na placa de madeira, 30x40cm, Consultado a 9 de maio, 2019 em <https://www.behance.net/gallery/82200287/RELIGION-REMASTERED-solo-show-2019-Serbia>.

Fig. 6 – Aline Wanzeller, Diagrama criado para representar a passagem do arquivo digital, 2019.

Fig. 7 – Aline Wanzeller, Diagrama criado para ilustrar a transformação do arquivo digital, 2019.

Fig. 8 – Aline Wanzeller, Desenvolvimento da série Cyborgs em atelier, 2019 – Transfer e caneta posca sob tela, 87 x 120 cm.

Fig. 9 - Desenvolvimento da série Cyborgs em atelier, 2019 – Transfer e caneta posca sob tela, 87 x 120 cm.

Fig 10 – Livro Iluminatura de Carnovsky, 2016, arquivo pessoal adquirido em Serralves, 2018.

Fig. 11 – Figuras vistas através da lente vermelha do livro Iluminatura de Carnovsky, 2016, arquivo pessoal, 2019.

Fig. 12 – Livro Ilumianatomy de Carnovsky, 2016, consultado em 10 de julho, 2019, em Google.com.

Fig. 13 – Carnovsky, Wild Wild World, solo exhibition, Lotte Gallery, Seoul, consultado em 9 de julho, 2019, em <https://www.carnovsky.com/RGB.htm>

Fig. 14 – Carnovsky, Wild Wild World, solo exhibition, Lotte Gallery, Seoul, consultado em 9 de julho, 2019, em <https://www.carnovsky.com/RGB.htm>

Fig. 15 – Aline Wanzeller, Earth Girl - Projeto, AutoCAD, 2019.

Fig. 16 – Aline Wanzeller, Montagem do capacete, 2019.

Fig. 17 – Aline Wanzeller, Montagem do capacete, 2019.

Fig. 18 – Aline Wanzeller, Teste em Atelier, 2019.

Fig. 19 – René Magritte, A batalha de Argonne, 1959, óleo sobre tela, 50x 61cm, consultado em 27 de janeiro, 2019, em <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-battle-of-the-argonne-1959>

Fig. 20 – Anish Kapoor, Works, Thoughts, Experiments, Serralves, Porto Portugal, 2018, consultado em 1 de julho, 2019, em <http://anishkapoor.com/5206/serralves-2018>

Fig. 21 – Anish Kapoor, Works, Thoughts, Experiments, Serralves, Porto Portugal, 2018, consultado em 1 de julho, 2019, em <http://anishkapoor.com/5206/serralves-2018>

Fig. 22 - Anish Kapoor, Archeology : Biology, Museo Universitario de Arte Contemporaneo, Mexico City, 2016, consultado em 1 de julho, 2019, em <http://anishkapoor.com/4059/museo-universitario-arte-contemporaneo-2016>

Fig. 23 – Anish Kapoor, Archeology : Biology, Museo Universitario de Arte Contemporaneo, Mexico City, 2016, consultado em 1 de julho, 2019, em <http://anishkapoor.com/4059/museo-universitario-arte-contemporaneo-2016>

Fig. 24 – Aline Wanzeller, Experimento - cromatografia em papel, 2018.

Fig. 25 - Aline Wanzeller, Experimento – eco-impressão, 2018.

Fig. 26 - Aline Wanzeller, Alúmen de Potássio, 2018.

Fig. 27 - Aline Wanzeller, Sulfato de Cromo, 2018.

Fig. 28 - Aline Wanzeller, Buraco Negro, 2019.

Fig. 29 – Sigalit Landau, Barbed Salt Lamps, 2007, consultado em 15 de julho, 2019, em

<http://www.museomagazine.com/filter/Paulina-Pobocho/SIGILIT-LANDAU>

Fig. 30 – Sigalit Landau, Instalação no Museum of Modern Art, New York, 2008. - DeadSee(2005) e Barbed Salt Lamps(2007).

consultado em 15 de julho, 2019, em

<https://www.tabletmag.com/jewish-arts-and-culture/739/centrifugal-force>

Fig. 31 – Sigalit Landau, This is Colossal Magazine, 2017, consultado em 15 de julho, 2019, em

<https://www.thisiscolossal.com/2017/12/salt-years-sigalit-landau/>

Fig. 32 – Sigalit Landau, Obras retratadas no livro Salt Years, 2017, consultado em 15 de julho, 2019, em

<https://www.sigalitlandau.com/>

Fig. 33 – Sigalit Landau, This is Colossal Magazine, 2017, consultado em 15 de julho, 2019, em

<https://www.thisiscolossal.com/2017/12/salt-years-sigalit-landau/>

Fig. 34 – Aline Wanzeller, Detalhe de cristais começando a se formar no papel, 2019.

Fig. 35 – Aline Wanzeller, Detalhe de formação de cristais de diferentes tamanhos, 2019.

Fig. 36 - Aline Wanzeller, experiências com insetos e alúmen, preparação para o soluto, 2019.

Fig. 37 – Aline Wanzeller, Besouro Cristalizado, 2019.

Fig. 38 – Aline Wanzeller, cigarra mergulhada em alúmen, 2019.

Fig. 39 – Aline Wanzeller, cigarra mergulhada em alúmen, 2019.

Fig. 40 – Aline Wanzeller, formação de cristais em alúmen, 2019.

Fig. 41 – Aline Wanzeller, formação de cristais em alúmen, 2019.

Fig. 42 – Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.

Fig. 43 – Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.

Fig. 44 – Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.

Fig. 45 – Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.

Fig. 46 – Tyler Trasher, Experimentos, Cigarra cristalizada, 2018, consultado em 5 de junho, 2019, em <http://www.tylerthrasher.com/>

Fig. 47 – Tyler Trasher, Experimentos, Cigarra cristalizada, 2018, consultado em 5 de junho, 2019, em <http://www.tylerthrasher.com/>

Fig. 48 – Tyler Trasher, Experimentos, Cigarra cristalizada, 2018, consultado em 5 de junho, 2019, em <http://www.tylerthrasher.com/>

Fig. 49 – Tyler Trasher, Experimentos, Cobra cristalizada, 2018, consultado em 5 de junho, 2019, em <http://www.tylerthrasher.com/>

Fig. 50 – Aline Wanzeller, Luz e Sombra, 2019.

Fig. 51 – Aline Wanzeller, Mini Totem, 2019.

Fig. 52 – Aline Wanzeller, Papel de algodão e couro sintético em soluto, 2019.

Fig. 53 – line Wanzeller, Experiência em Atelier com papel de algodão, 2019.

Fig. 54 – line Wanzeller, Experiência em Atelier com papel de algodão, 2019.

Fig. 55 – Aline Wanzeller, Série Cartas Apagadas pelo Tempo, 2019.

Fig. 56 – Aline Wanzeller, Série Cartas Apagadas pelo Tempo, 2019.

Fig. 57 – Aline Wanzeller, Série Cartas Apagadas pelo Tempo, 2019.

Fig. 58 – Tacita Dean, The Book End of Time , 2013. Fotografia em preto e branco em papel à base de fibra, 132,5 x 169 cm, consultado em 26 de agosto. 2019, em <https://www.e-flux.com/announcements/12435/tacita-dean/>

Introdução:

Este relatório de mestrado busca colocar em evidência traços da progressão tecnológica e seus possíveis caminhos ao longo da existência da raça humana. A reflexão sobre esta relação inerente à nossa espécie nos leva a um processo criativo que suscita um campo fértil para a fantasia misteriosa e devastadora.

Existem diversos mistérios à volta da tecnologia humana. Desde os tempos primitivos o homem apresentou a capacidade de transformar seu entorno para seu próprio desejo ou benefício, esta habilidade vem sendo aperfeiçoada ao longo dos anos deixando para trás rastros de lapsos inexplicáveis. Estes desvios na linha do tempo estão relacionados com a pureza e composição de certos materiais ou com a técnica com que foram construídas, o local onde se encontram ou a precisão matemática e astronômica em que foram posicionados. Assim como as características biológicas divergentes são alguns dos quebra-cabeças presentes na história da arte, da arquitetura e da tecnologia dentro da arqueologia, que podem se explicar (ou não) através de testes científicos.

A existência de tais objetos podem nos levar para o mundo da fantasia, como os OOPARTs*. Estes objetos fazem parte de achados arqueológicos que possuem uma tecnologia fora de seu lugar e/ou tempo, e submetidos a diversos testes científicos, são impossíveis de serem enquadrados na linha cronológica de evolução. Como por exemplo, o mecanismo de Anticítera e a bateria de Bagdá.

* OOPARTs: Abreviação em inglês para Out of Place Artifact (artefato fora de lugar). É um termo criado por Ivan T. Sanderson para denominar objetos de importância histórica, arqueológica e/ou paleontológica que se encontram em um contexto aparentemente impossível e não usual os quais tendem a desafiar a cronologia da história convencional.

Desde as pinturas rupestres até a revolução digital o ser humano tem dedicado o melhor da sua inteligência para desenvolver mecanismos capazes de desvendar o Universo que o cerca e aperfeiçoar seu modo de viver. Por outro lado, podemos catalogar momentos aterrorizantes na história em que uma boa parte de nossa capacidade intelectual foi direcionada para a alienação e a obtenção de poder, levando a resultados catastróficos, como extermínio de culturas, o uso de armas e o severo agravamento da poluição.

Acredito que a tecnologia sempre foi mapeada para corpos humanos. As distinções que são desenhadas não são entre máquinas e humanos, mas entre níveis diferentes de envolvimento com tecnologias e muitos níveis de sinergia e interdependência, bem como alienação (Haraway 1997). Bruno Latour (1999) descreveu este conjunto de relações como um coletivo de humanos e não-humanos, e com isso ele quer dizer que os vínculos entre os seres humanos e suas tecnologias tornam as coisas possíveis de serem alcançadas. E isto só se torna possível com ambas. Para Latour, a tecnologia é um constituinte inerente de tudo definido como humano. (Tradução livre, Burnett, R., 2004, pag 171)

A interpretação sobre o que foi, o que é e o que será este ser humano tecnológico reflete diretamente na história e atualmente em nosso senso de sociedade, cultura e realidade. Este pensamento levanta diversas discussões filosóficas e científicas que dividem estudiosos desde o início dos tempos. Por esta razão, o fio condutor trabalhado para criação artística está nesta dualidade presente nos fatos, as quais criam margens para especulação de controvérsias. Diante disto o telespectador é posicionado como um viajante explorador a desvendar a linha tênue entre a realidade e a ficção.

O início desta viagem é realizada através de uma expedição arqueológica e experimental em busca de pistas sobre a evolução. A criação artística sugere uma visão sob a evolução tecnológica acelerada seguida de sua rutura que obriga o telespectador a parar e repensar. Esta ideia se concretizou através da criação de desenhos e instalações incorporando medias digitais e experiências químicas para cristalização de elementos respetivamente.

O trabalho apresentado foi organizado segundo 4 assuntos:

1. Projeções sob o avanço tecnológico

1.1. Projeções sob o erro digital

2. O desvio

2.2. A cristalização do tempo

PARTE 1



1. Projeções sob o avanço tecnológico

O ser humano é um curioso produtor de coisas. Chegamos a um momento em que os veículos de comunicação tecnológicos já são tidos como ferramentas quotidianas indispensáveis, utilizadas por artistas para produzir, tanto quanto as mais convencionais como o lápis e pincel.

Numa verificação entre os pensamentos de Flusser (2007) verifiquei que as produções humanas são também transformações feitas inicialmente através das mãos, depois por utensílios, por máquinas e por fim, por robots. O autor propõe que as mãos do homem, assim como do macaco, são órgãos que servem para virar do avesso e transformar. E o ato de virar um objeto do avesso para o transformar corresponde a uma informação contida no património genético.

Sendo assim os utensílios, as máquinas, os robots, podem ser considerados uma extensão das mãos, que as prolongam como próteses e por conseguinte permitem ampliar o conjunto de informações hereditárias devido a aquisição de informações culturais.

Podemos verificar transformações positivas da tecnologia através do avanço da medicina, com a cura de doenças graves, surgimento de novas especialidades, a robótica e a nanotecnologia atuando em cirurgias, a produção de órgãos sintéticos/artificiais que prolongam a longevidade do ser humano e até mesmo o desenvolvimento de próteses cada vez mais sofisticadas.

Assim como nas definições de Flusser podemos encontrar esta aproximação nas definições de Gilles Deleuze e Guatari (1972) como as máquinas que desejam. Somos máquinas desejantes não no sentido metafórico mas sim máquinas acopladas a outras máquinas. Produzindo conexões, processando fluxos. Nosso corpo é uma usina que cria, produz, corta, processa e faz. O que há por toda a parte são máquinas com as suas ligações e conexões. Uma máquina-órgão está ligada a uma máquina-origem: uma emite o fluxo que a outra corta.

Não se vive a natureza como natureza, mas como processo de produção. Já não há nem homem, nem natureza, mas unicamente um processo que os produz um no outro e liga as máquinas. Há, por todo o lado, máquinas produtoras ou desejantes, máquinas esquizofrênicas: eu e não-eu, exterior e interior, já nada querem dizer. (Deleuze, 1972, pg. 8)

Acontece que as máquinas são instáveis e por esse motivo podem provocar interrupções e falhas na memória que conseqüentemente gerem erros de transmissão. Ainda que o constante aperfeiçoamento das medias digitais trabalhem para uma maior transparência de funcionamento e evolução, cada tecnologia sempre terá a sua marca de imperfeição. Nas máquinas desejantes tudo funciona ao mesmo tempo, mas em hiatos, falhas, avarias e ruturas, curto-circuitos e intermitências, fragmentações e distâncias numa soma que nunca reúne as partes num todo. Seus cortes são produtivos (capazes de criar) e também reuniões (contém sua própria linguagem).

O ato de fabricar representa o traço humano característico. Isto é o que fazem também os estudiosos da pré história e o que deveriam fazer os historiadores: analisar as fábricas de modo a compreender o ser humano. O mesmo princípio é valido para todos os períodos. Por isso todos os que desejam conhecer o passado deveriam concentrar-se na escavação das ruínas das fábricas. Todos os que desejam conhecer o presente deveriam concentra-se na análise das fábricas modernas com olhar crítico., e todos os que se perguntam como será o futuro deveriam interrogar-se sobre a fábrica do futuro.(Flusser, 2007, pg. 34.)

Assim voltei um olhar mais crítico a cultura contemporânea, que está habituada com a tecnologia em seu dia-a-dia e necessita de maneira vital estar constantemente conectada a uma veloz produção, troca de informação e difusão de imagens. A maneira como a humanidade consome informação cada vez mais fugaz e superficial, é um sintoma do nosso acelerado desenvolvimento e da ampla

gama de dados disponibilizados. É evidente que os meios de comunicação muitas vezes acabam por sucumbir como mediadores para manipulação com profundos reflexos sociais e políticos. Como exemplo disto temos a matéria publicada em março de 2018 no The Guardian, denunciando a rede social Facebook de Mark Zuckerberg por compartilhar dados de mais de 50 milhões de usuários sem consentimento dos mesmos, com a empresa Cambridge Analytica com os fins de fazer propagandas eleitorais.

Uma das mais atuais e preocupantes patologias provocadas pela integração com a tecnologia estão nos problemas psicológicos adquiridos a partir de interação exagerada em redes sociais e jogos, além de problemas físicos crônicos e degenerativos ocasionados pela quantidade de horas executando uma função. Ainda assim de acordo com Flusser (2007), o nome que a taxinomia atribuiu à nossa espécie —homo sapiens sapiens — exprime a opinião de que nos distinguimos dos hominídeos que nos precederam por uma dose dupla de sabedoria.

Estamos todos conscientes da bivalência destes eventos, o racismo inerente nos mitos de progresso globalizado e a exploração de populações trabalhadoras em todo o mundo, camufladas por uma narrativa irresistível de marcha em direção a um futuro exaltado. O principal paradoxo entre estes é a celebração romântica sob um disfarce do eterno homem tecnológico em forma de magia. (Gunning, 2003, pg 40, Tradução livre)

Um simpósio realizado em 2017 no MoMa NY deu origem a uma live-stream no site E-Flux com participação de Boris Groys, Hito Steyerl, Arseny Zhiliayev e Anton Vidokle. O evento retrata a série de trabalhos “Cosmismo Russo: A Era da Imortalidade Tecnológica” que discute questões sobre os recentes desenvolvimentos em biotecnologia, genética e inteligência artificial e sugerem que os antigos mitos da eterna juventude, imortalidade e ressurreição material são agora um horizonte tangível da imaginação tecnológica. Por outro lado, a era de sonhos em viajar em um espaço cósmico e vida em outros planetas se fundiu em

um novo reino transcendental mas localizado no mundo material. Dentro deste pressuposto questionam quais seriam as políticas e a estética da vida neste novo mundo.

A “imagem” desse mundo já foi gerada em programas de televisão como Star Trekk, bom como no cinema de George Lucas, Stephen Spielberg e muitos outros. O paradoxo é que o terreno do ciberespaço ainda não é físico, mas combina com a fantasia e a projeção dos sentidos – uma interação que redefine o que significa habitar o espaço e o tempo reais. No entanto, a natureza artificial desses ambientes fez parecer que a simulação a realidade virtual eram ilusões. (Tradução livre, Baudrillard, 1990 citado por Ron Burnett, 2004, pg 117)

Um fato curioso que pode mostrar algumas facetas deste novo horizonte tangível é o evento ocorrido em fevereiro de 2018, em que Elon Musk lançou ao espaço o seu Tesla Roadster como carga teste. O carro que foi a bordo do Foguete Heavy supostamente se tornou um satélite artificial do Sol e claramente, é também uma propaganda automobilística.

A empresa de Musk, SpaceX, fez uma transmissão de vídeo que mostrou o Roadster em ângulos diferentes a partir de câmeras montadas dentro e fora do carro. O sistema de som interno foi programado anteriormente ao lançamento para um loop contínuo da música "Space Oddity" de David Bowie, mostrando uma preocupação de Musk com uma apreciação sublime deste projeto pelo público. A transmissão correu por cerca de quatro horas, terminando antes do impulso final para fora da órbita da Terra. Na cena é possível ver um astronauta sentado no banco do motorista como se estivesse dirigindo o carro em pleno espaço. Este astronauta devidamente equipado é, na verdade, um manequim denominado “Starman” (homenagem à música de Bowie). O Starman foi posicionado com a mão direita no volante e a esquerda apoiada no peitoril da janela, como se estivesse aproveitando uma viagem

conhecida, o que também pode suscitar uma atitude de imprudência. Dentro do porta-luvas foi colocada uma cópia do livro “O Guia do Mochileiro das Galáxias” de Douglas Addams.

Com a análise dos fatos podemos encontrar as evidências claras onde Musk procura utilizar referências à obras de arte, música e ficção científica (dentro da cultura pop), e percebi que uma de suas intenções foi reproduzir a cena inicial do filme animado de fantasia e ficção científica Heavy Metal* de 1981 (em que um astronauta pousa na Terra a bordo de um conversível). Todavia um ser humano ainda não possui as condições necessárias para realizar este feito, tampouco um carro possui a tecnologia necessária para cruzar o espaço como é retratado no filme.



Figura 1 - Print Screen de cena do filme Heavy Metal 1981, arquivo pessoal, 2019.



Figura 2 - Falcon X Demo Mission, Official Space X fotos no Flickr, 2018.



Figura 3 - Print Screenshot de cena do filme Heavy Metal 1981, arquivo pessoal, 2019.



Figura 4 - Falcon X Demo Mission, Official Space X fotos no Flickr, 2018.

Segundo escrito pela professora de arqueologia e estudos espaciais da Flinders University, Alice Gorman (2018), no site The Conversation, o propósito seria uma comunicação simbólica de masculinidade, poder, riqueza e velocidade, mas também quão frágil a masculinidade é. O carro é uma armadura contra a morte, um talismã que suprimiria o medo profundo da mortalidade. Gorman escreveu também que o traje espacial utilizado pelo manequim também é sobre a morte. O Starman que nunca viveu, está agora assombrando o espaço, pois existem também controvérsias a respeito da rota que este objeto traçaria no sistema solar. Em contrapartida, em fevereiro de 2018 a revista The Verge publicou em seu site uma matéria comparando o Roadster a um trabalho artístico lembrando os "Ready-

made", como A_Fonte (1917) de Marcel Duchamp, criada sob a perspectiva de colocar um objeto do dia a dia numa posição, contexto e orientação incomuns.

Esta cena flutua entre a excitação e o sensacionalismo. Em primeira instância podemos sentir o êxtase da capacidade tecnológica que atingimos, pois podemos presenciar claramente o absurdo de ver um sonho infantil se tornar real. Ao mesmo tempo é importante levantar perguntas sobre as reais motivações por trás de atos como este e o porquê de colocar um carro em órbita. O que para muitos foi considerado uma obra de arte, para outros pode ser considerado exagero, detrito espacial, e uma possível ameaça a outros objetos planetários por contaminação biológica. Devido a falta de transparência de organizações, mergulhamos em um ambiente de imprecisão onde as informações (e avanços) são usufruídos por uma parcela pouco significativa da população, e não apresentam melhorias em escalas mais profundas ou soluções para problemáticas em escala global. Estas produções que pretendem inspirar o público para novas descobertas se parecem brinquedos, que podem esconder propósitos obscuros e individualistas.

O artista Sérvio Aleksandar Todorovik utiliza principalmente o caráter político para descrever o mal que há dentro de nós. As peças sublinham uma obsessão religiosa com o consumismo, com as marcas, grandes corporações multinacionais e instiga a respeito da esperança de que submetendo nossos próprios corpos, mentes e almas a uma deidade tecnocrática, alcançaremos a satisfação desse desejo primordial. Ele utiliza elementos visuais contemporâneos e composições de iconografia religiosa, mas mudando narrativas e personagens. Os temas escolhidos como história ou cultura pop, são explorados com uso de humor negro, ironia e sarcasmo.

O estilo visual representa uma mistura da antiga pintura da igreja bizantina e da arte pop por meio da ilustração. Nas obras da série "The Icons" (de 2018 e 2019), pintadas com materiais e técnicas gráficas tradicionais, podemos ver ídolos da nova era digital, de redes sociais, presidentes de corporações e o absurdo da moderna política global.



Figura 5- Aleksandar Todorovik, Religion remastered solo show setup, Saint Mr Zuck (2018) and Saint Mr Must (2019)- tempera, acrílico, folha de ouro e paládio em placa de madeira, 30x40cm.

Heavy Metal : é um filme de animação canadense, lançado em 1981. O filme é uma antologia de várias histórias de fantasia e ficção científica adaptadas da revista Heavy Metal e também histórias originais. Como a revista, a animação segue a mesma linha de violência gráfica, nudez e sexualidade.

1.1 Projeções sob o erro digital

Uma possível inversão do que se espera do produto de uma máquina programada pode ser um infortúnio para quem a opera. Este acontecimento indesejável é adjacente à função principal e pode ou não ser imprevisível. Esta inversão de perspectivas pode ser trabalhada artisticamente como um novo artifício de expressão, em que encontramos uma potencialidade entre a operação do homem somada à falta de coerência da máquina. Com isso podemos concluir que os dados gerados a partir dessa interferência da máquina estão carregados de seu próprio peso, valor e sua própria estética visual.

Pode-se dizer, então, que essa arte é um gênero que utiliza a tecnologia para trabalhar com a “corrupção de dados e erros [falhas] de comunicação e de tradução de dados digitais, facilitado pela manipulação, destruição e modificação de equipamentos eletrônicos como TVs, tablets, computadores, videogames, entre outros” (Gazana, 2014, p.22).

Ao nos aprofundarmos nos sintomas da integração com a tecnologia trazemos à tona o conceito de inconsciente maquinário proposto por Deleuze e Guattari (2004) que repensa a subjetividade humana através de sínteses inconscientes. Este mesmo conceito também foi trabalhado por Pedro Peixoto Ferreira em *Transe Maquinário ou: O que pode uma máquina?* (2006): sobre a experiência concreta de ser a peça de uma máquina em funcionamento. Explica que a automatização dos movimentos pela força do hábito é condição não apenas para pertencer à operação sincronizada de máquina, mas também para uma expectativa mais básica de que o movimento continue em inércia a produzir.

Mas o transe maquínico tem consequências diferentes se as máquinas operadas são consideradas técnicas ou desejanter. A hipnose numa pista de corrida pode significar um êxtase mórbido. A hipnose numa pista de dança pode significar um êxtase vital. O que aconteceria, porém, se a pista de corrida pudesse ser percorrida como quem percorre uma pista de dança? (Ferreira, 2006, pág. 76)

Os pensamentos vistos coincidem com a ideia de utilizar um Software de desenho extremamente técnico como o AutoCAD* para criar obras artísticas a partir do seu mau funcionamento. Podemos considerar que uma arquiteta, em sua exaustiva rotina de trabalho ao dedica-se a satisfazer os fetiches de clientes e investidores, projetando por horas em seu computador a partir de comandos alfabéticos decorados para operar sua ferramenta de trabalho de maneira ágil. Com a prática e repetição, os comandos são efetuados quase que automaticamente, como dirigir um carro. Este seria o êxtase mórbido da máquina capitalista de construir. A automação do gesto pela força do hábito. Porém esta situação pode ser subvertida utilizando a mazela técnica de uma máquina para o desejo da criação de arte transformando-a em um êxtase vital.

**AutoCAD: É um software do tipo CAD — Computer Aided Design ou desenho auxiliado por computador - criado e comercializado pela Autodesk, Inc. desde 1982. É utilizado principalmente para a elaboração de peças de desenho técnico em duas dimensões (2D) e para criação de modelos tridimensionais (3D). É amplamente utilizado em arquitetura, design de interiores, engenharia civil, engenharia mecânica, engenharia geográfica, engenharia elétrica e em vários outros ramos da indústria.*

Para Rosa Mekman (2011), os vazios ou lacunas geradas por uma rutura não existem apenas como falta de sentido, eles apresentam forças gravitacionais que empurram o expectador para fora do discurso tradicional sobre a tecnologia, consequentemente expandindo-o. Através destes vazios, artistas e expectadores podem entender que por trás do código há uma crítica a médias digitais e a maneira superficial que consumimos a informação atualmente. Esse entendimento pode servir de fonte a novos padrões, antipadrões, possibilidades situadas em uma fronteira ou camada específica de linguagem.

O trabalho desenvolvido neste relatório de projeto usou a corrupção de desenhos formados por erros induzidos. Ou seja, a partir de alteração de códigos são ocasionados desvios na utilização de softwares e com a manipulação dos resultados foram criadas novas imagens. Estas resultaram numa nova informação produzida através da conversão entre programas incompatíveis, os quais provocaram falhas de tradução. Portanto, uma representação planeada com etapas controladas que embora pareçam casuais como no Glitch* resultam de uma passagem encontrada para que isto aconteça. Qualquer imagem, desenho ou foto pode ser submetida a este processo, desde que seja convertida para formato digital.

As imagens seleccionadas para a fragmentação são desenhos apropriados do site Pinterest* convertidos para formato jpeg., um formato de imagem impossível de ser trabalhado em AutoCAD. Em seguida são convertidos para formato pdf. em conversores online escolhidos aleatoriamente no Google. Vale ressaltar que esta etapa contribui para o tipo de informação que será transmitida em seguida, pois a qualidade da imagem sofrerá alterações de acordo com o site utilizado para fazer a conversão. Logo depois os ficheiros pdf. são convertidos em dwg. (arquivo para Autocad) no programa PDF to DWG Converter.

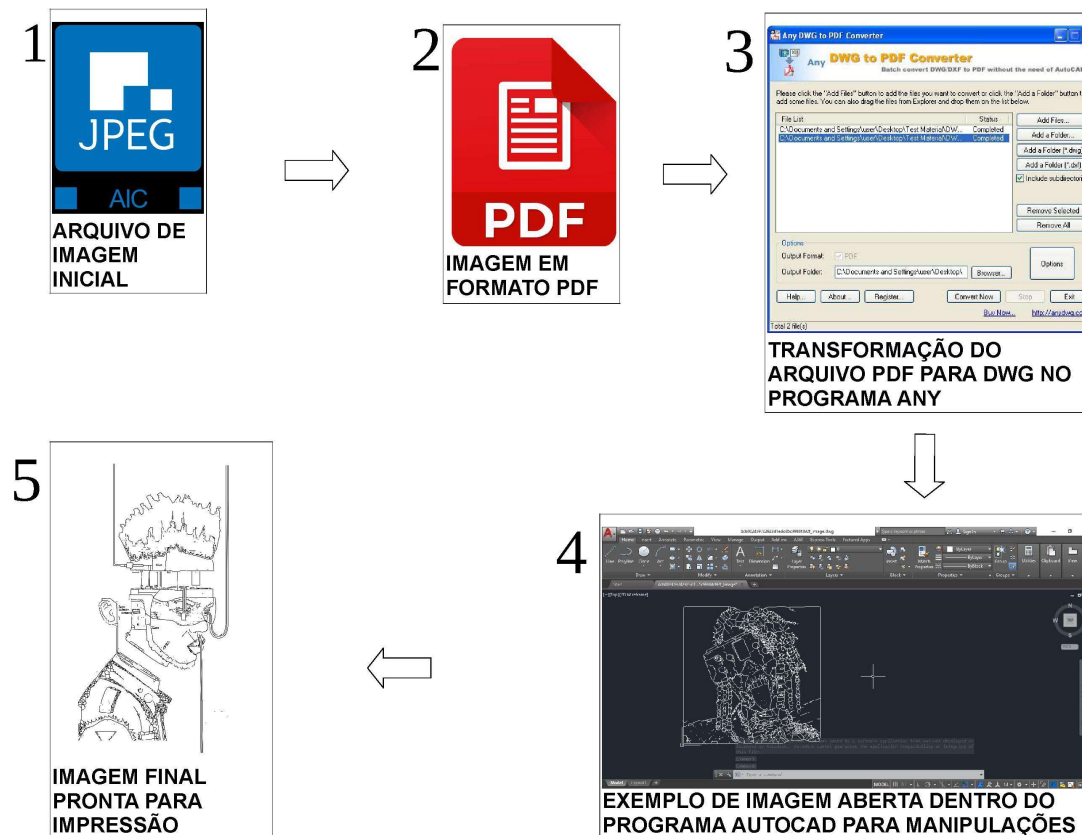


Figura 6: Aline Wanzeller, Diagrama criado para representar a passagem do arquivo digital, 2019.

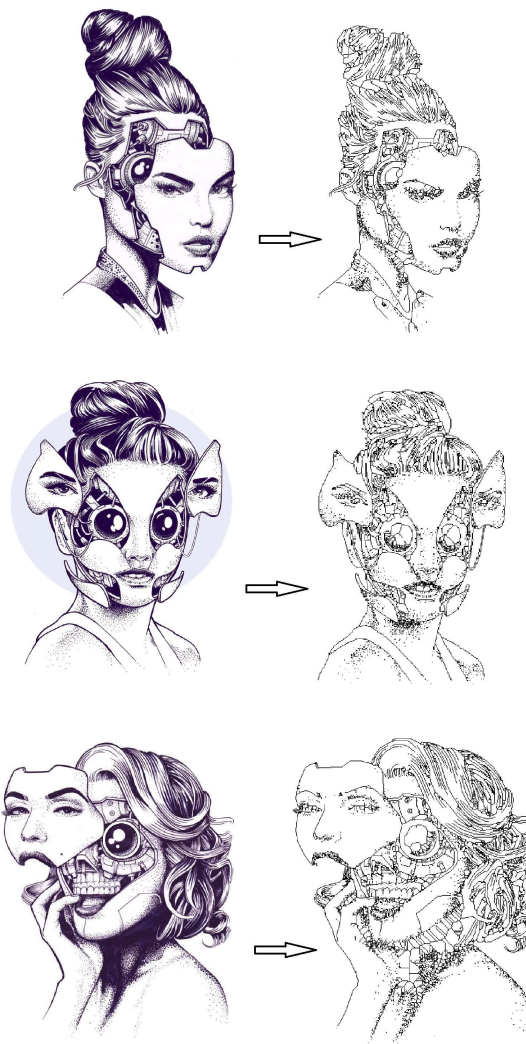


Figura 7- Aline Wanzeller, Diagrama criado para representar a transformação do arquivo digital, 2018.

Este caminho percorrido pela imagem entre diversos formatos é necessário para acessar a informação visual contida em uma imagem jpeg. dentro de um programa CAD, o que resulta em uma perda de informação inicial e elaboração de uma nova mensagem criada pela leitura da máquina. Com isto novas imagens digitais foram criadas contendo sua própria informação codificada. Este processo pode ser efetuado com qualquer imagem no formato jpeg., porém seus resultados de tradução são imprevisíveis.

As imagens formadas a partir do algoritmo criado são a primeira etapa da criação artística. Em seguida as imagens foram ampliadas utilizando a impressão em tamanho A0 e transferência para tela com papel químico. É possível perceber que toda a informação contida nos desenhos iniciais é transformada em linha e codificada em interrupções que tem sua própria linguagem, a qual foi projetada sob tela e transportada com caneta posca. As linhas perfeitamente exatas da máquina são substituídas pelo traço manual, com isto a informação é novamente modificada, mas segue o padrão gerado no programa. Para decidir novas alterações ou identificar imperfeições foi utilizado o auxílio da projeção.

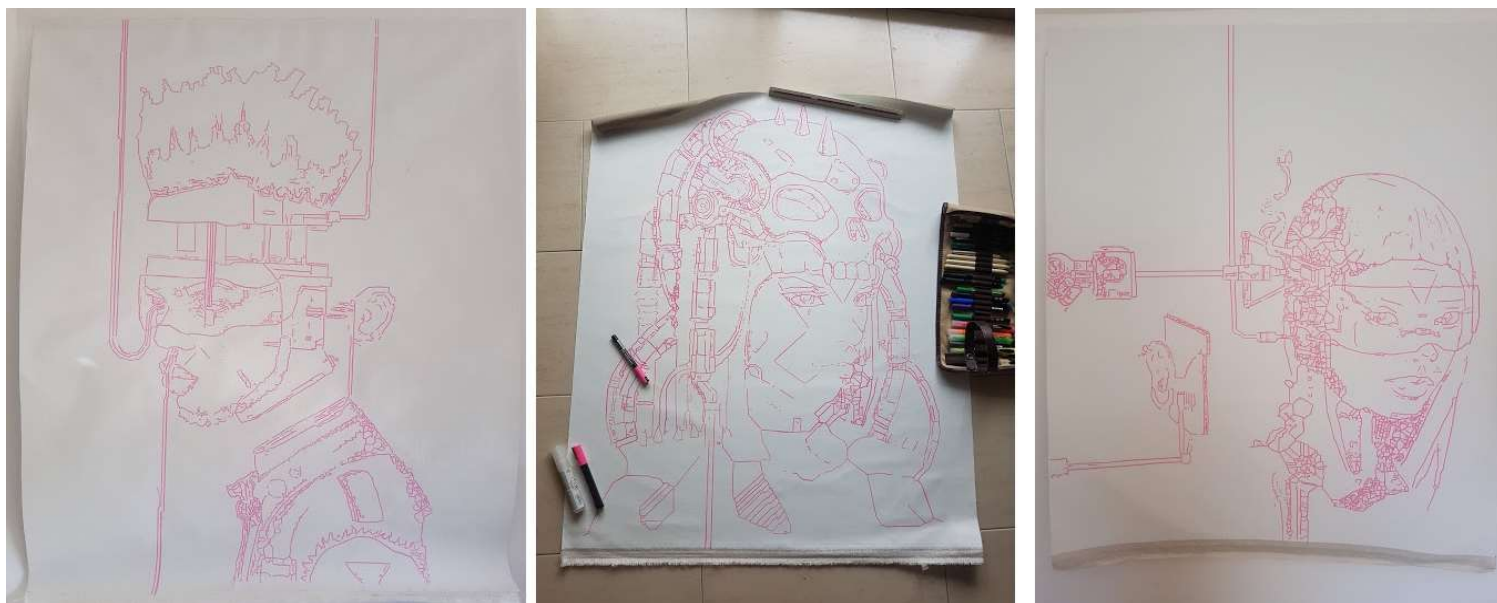


Figura 8 - Aline Wanzeller, desenvolvimento da série Cyborgs em atelier, 2019 – Transfer e caneta posca sob tela, 87 x 120 cm.

A tonalidade da caneta foi intencionalmente escolhida para reagir à lente acrílica, que para o telespectador, o fato de ver através da lente limita/modifica a informação ao combinar o sistema de cores aditivas RGB. A cor vermelha da lente se sobrepõe a cor rosa nos desenhos. Assim a veladura que camufla a informação duplica o sentimento de falta e vazio e o erro passa a ser a informação principal. Também podemos nos referir a este efeito como uma ilusão de ótica.



Figura 9 - Aline Wanzeller, desenvolvimento da série Cyborgs em atelier, 2019 – Transfer e caneta posca sob tela, 87 x 120 cm.

O plano é enquadramento móvel, depende da mobilidade de quem olha; positivo e negativo, campo e extracampo: indica e revela o que não vemos; vela ou filtra o que vemos. A transparência total, em si, é opaca, e a opacidade, transparente porque visível. São valores equivalentes, intercambiáveis. Entre uma e outra, a espessura do ar: quase-cinema, em que o que é projetado se mistura (ou não) com o que é vivido, na tela e no espaço público da projeção. Em vez de ser anulado, desaparecendo na escuridão hermética do cinema, ele aparece como espaço comum de convivência entre dois planos de vida, ou realidade. (Flores, 2007, pag. 27)

A técnica de filtragem por lentes coloridas também é utilizada por Carnovsky (2016), e serviram como fonte de análise e inspiração para criação do aparato (lente vermelha) utilizado na exposição deste projeto de mestrado. Numa série de três livros (Illuminatura, Illuminatlas e Illumianatomy) o observador pode examinar figuras da fauna Terrestre, mapas ao redor do mundo ou anatomia humana através de 3 lentes coloridas, que velam e revelam figuras camufladas a partir de um jogo de cores complementares entre as lentes (azul, vermelho e verde) e as figuras (cor de rosa, azul ciano e amarelo). Este artista também utilizou esta técnica ampliando os desenhos em papéis de parede e o jogo de camuflagem de desenhos é feito através do posicionamento de luzes RGB dentro do ambiente.

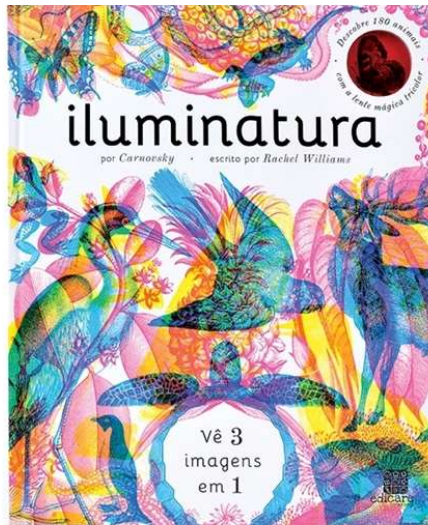


Figura 10 - Livro *Iluminatura* de Carnovsky, 2016, arquivo pessoal.



Figura 11 - Figuras vistas através da lente vermelha do livro *Iluminatura* de Carnovsky, 2016, arquivo pessoal.



Figura 12 - Livro *Ilumianatomy* de Carnovsky, 2016, Google, 2019.



Figura 14 - Carnovsky, *Wild Wild World*, solo exhibition, Lotte Gallery, Seoul, 2018.



Figura 13 - Carnovsky, *Wild Wild World*, solo exhibition, Lotte Gallery, Seoul, 2018.

‘O projeto artístico de mestrado utiliza este jogo de camuflagem entre cores e imagens a partir da instalação de duas cúpulas acrílicas, projetadas para formar uma única peça: um globo vermelho translúcido que resgata o design da ficção científica dos anos 50 amplamente explorado pela indústria cinematográfica e imobiliária. Esta criação utiliza meios de fabricação industrial pré moldados e transforma componentes estruturais da construção civil em um objeto personalizado. Esta criação utiliza um canal visual como linguagem e utiliza sua própria estética para transmissão direta de um futuro que ficou ultrapassado.

Ao posicionar o capacete, o observador entra num ambiente vermelho e através da transparência alarmante do material perceberá as linhas desenhadas em cor de rosa transformarem-se em brilho branco, ou linha translúcida.

Dentro do globo não existem variações de cor, apenas a percepção de luz e sombra sob um fundo vermelho. A informação que se transforma dentro do globo é também uma percepção mais intimista do espaço, proporcionada pela interação com o aparato. A veladura que cobre os desenhos também pode ser descrita como máscara, segundo as descrições de Belting (2014) a respeito do teatro Para o autor, a máscara é a invenção mais brilhante que já ocorreu na criação de imagens e encena uma narração a respeito de seu significado. Ela compreende a simultaneidade, como também a oposição, entre ausência e presença que tanto tem caracterizado a maioria das imagens em uso humano. A máscara expõe uma face nova e permanente (porque não é perecível) ao esconder outra face, cuja ausência é necessária para criar essa nova presença. No trabalho de mestrado aqui desenvolvido, a máscara, a veladura, resgatam a sensação de simultaneidade entre dois planos, através de um mediador que é a lente.

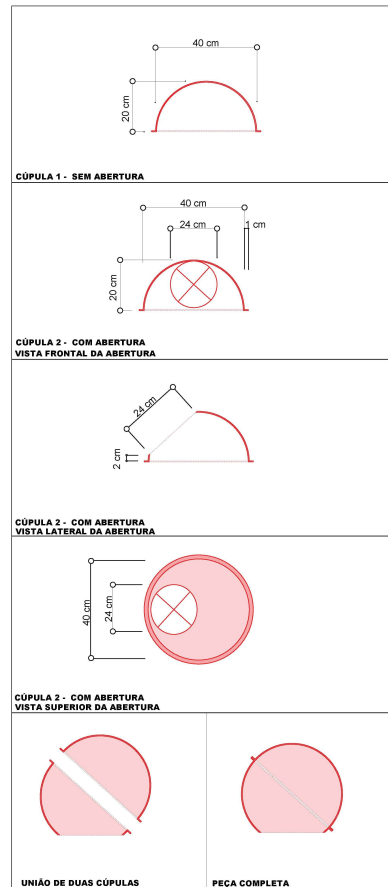


Figura 15 - Aline Wanzeller, *Earth Girl* - Projeto, AutoCAD, 2019.

A relação entre ausência – entendida como invisibilidade – e presença – entendida como visibilidade – é a última instância baseada em nossa experiência física. O mesmo se aplica a nossa memória física, que gera imagens com o propósito de representar eventos ausentes ou pessoas de outros tempos, então lembradas. Tendemos a imaginar como presente o que de fato há muito se tornou ausente e aplicamos a mesma capacidade às imagens externas que fabricamos. A medialidade é o elo perdido entre as imagens e nossos corpos.(Belting,2014, p. 77)

No trabalho aqui apresentado, a lente foi concebida a partir da idealização, alteração e desenvolvimento de um produto produzido industrialmente. Entretanto modifiquei a sua configuração e conceção através da elaboração de projeto especificado em desenho técnico. Estas peças normalmente utilizadas na construção civil são subvertidas à uma instalação que por si só, vai de encontro ao sistema de produção em série, a padronização dos componentes e ao desenho normalizado. Esse aparato que é uma atividade estratégica, técnica e criativa, para posicionar o observador dentro de um ambiente isolado, tem também a intenção ou objetivo de restringir sentidos. Um filtro estabelecido não apenas na visão, a audição e a fala também sofrem certa interferência ao experimentar o ambiente dentro do globo. Esta interação tecida através do artefacto – ser humano – imagem, funciona como um alerta para o grau de fusão com a tecnologia a que estamos submetidos, e para o que nos está a ser privado ou omitido a partir da imersão numa fantasia de ser humano super tecnológico.

**Pinterest: Rede social de compartilhamento de fotos. Assemelha-se a um quadro de inspirações, onde os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas, como de jogos, de hobbies, de roupas, de perfumes, etc.*



Figura 16 - Aline Wanzeller, Montagem do capacete, 2019.



Figura 17 - Aline Wanzeller, Montagem do capacete, 2019.



Figura 18 - Aline Wanzeller, Teste em Atelier, 2019.

PARTE 2



2. O desvio

Numa relação próxima entre a reflexão teórica e prática, a questão sobre o desenvolvimento tecnológico foi assumindo grande preponderância, fui observando que as inquietações que impulsionam o trabalho estão relacionadas em especial com as possíveis lacunas na história. Lacunas estas onde a ciência não conseguiu penetrar, são então preenchidas com mitologias, superstições, especulações e fantasias, assim como propagação de informações falsas propícias a lavagem cerebral. Atualmente a lavagem cerebral é um forte elemento na cultura popular globalizada e por muitas vezes pode ser retratada como uma teoria conspiratória.

Sob esta perspectiva surgiu outro caminho dentro do trabalho: a utilização de experiências químicas como forma de cristalização e aprisionamento do tempo. Este corte abrupto resulta em duas formas diferentes de criar e perceber o assunto, os quais trabalham o mesmo ponto: a encriptação ou ocultamento de informações. Este se configura como um desvio na evolução processo de trabalho.

Para iniciar este caminho para o desvio foi observado que a forma como a evolução tecnológica se tornou inserida na vida humana levou a arte a seguir tendências capitalistas, muitas vezes orientadas pela moda e pelos meios de comunicação. O valor comunicativo atribuído a cada obra, ou a necessidade de chamar atenção e obter impacto dissolve a arte em um ambiente asfixiante que implica em um desgaste e uma obsolescência rápida da mesma, que constantemente, será substituída por uma novidade com maior força.

No livro *El Arte y su Sombra* de Mário Perniola (2002) é dito que a arte acompanha a moda porque compartilha a emoção da novidade e do desafio, uma embriaguez que vem de se sentir em contacto direto com o espírito do tempo.

Por outro lado, a arte não pode ser atual como a moda pois em muitas ocasiões ela antecipa tempos futuros ou nos faz recapitular para enxergar novas arestas, isto a torna essencialmente inativa perante ao capitalismo e sociologicamente dominante. A aspiração de

evitar a erosão do tempo e despertar surpresa e assombro aumenta esta inatividade. Assombrar significa “tornar sombrio”, o que revela um lado oculto presente em toda criação artística. Seria a metáfora para aquilo que não é dito, mas ainda assim existe nas entranhas de toda criação artística.

De acordo com Mário Perniola (2002), na atualidade o modo de abordar a arte se caracteriza frequentemente por uma grande ingenuidade que afeta não só a maior parte do público mas também os artistas. Atribuindo a operação artística as características de uma comunicabilidade imediata e direta tornando a obra de arte o essencial. A arte estaria dotada de uma identidade muito precisa. Esta imediatez comunicativa ignora a sombra que acompanha tanto a obra como a operação artística. Sendo assim, esta criação artística não pode ser carregada de um significado absoluto mas antes de uma movimentação entre o que é tocado pela luz e o que permanece na sombra.

A sombra, neste trabalho sinaliza também o fundamento da “palavra oca” de Lacan descrito por Perniola (2002), que articula a dimensão imaginária da linguagem que esta relacionada com os fenômenos de identificação fictícia, de agressividade e alienação.

Depois das comparações entre pensadores encontrei simbolismos dentro do meu trabalho realizado neste mestrado que lembram o realismo mágico da obra *The Battle of the Argonne* 1959 de René Magritte, onde duas forças teoricamente opostas se enfrentam flutuando no céu. Uma pedra gigante seria obviamente pesada e tipicamente se encontraria fixa no solo, porém, parece tão leve quanto a nuvem e revela ao observador a natureza desconcertante deste trabalho. Isto afirma que a gravidade necessita da ausência de peso para existir e na obra de Magritte este processo não tem a ver com dimensão científica, a questão da falta tem a ver com a dimensão poética, independentemente das leis da física. O artista utiliza paradoxos visuais com nitidez realista e exata e explora a cognição oculta da estranheza terrena.

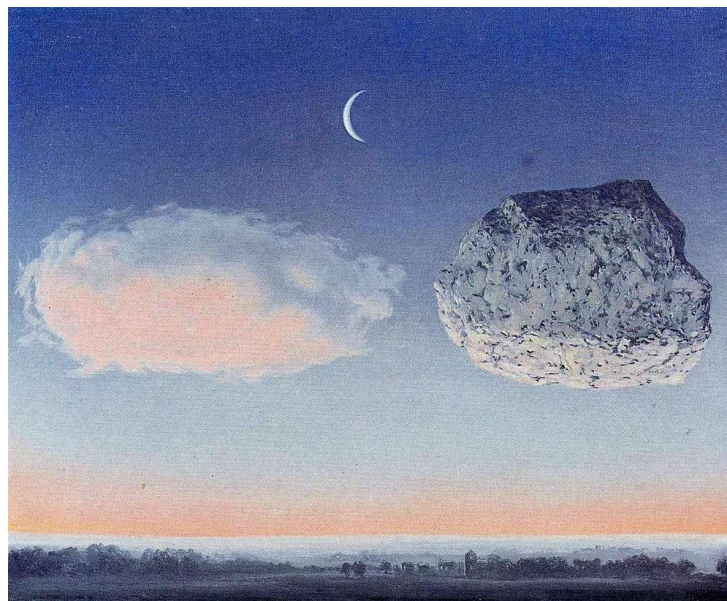


Figura 19- René Magritte, A batalha de Argonne, óleo sobre tela, 50x 61cm, 1959.

A estranheza vem da noção sobre o que existe, o que é real e o que é fantasia. Esta noção pode, de fato, conter diversos desvios e flutuar entre diversos planos, como esta comparativa na obra de Magritte. Para aprofundar esta alegoria, foram analisadas obras de Anish Kapoor, onde são exploradas noções de realidade e consciência de forma intrigante e enigmática. Este artista convoca forças da natureza, portais e buracos negros a relacionar opostos como o corpo e a mente, a luz e a escuridão, a terra e o céu, o material e o espírito, o natural e o artificial, o visível e o invisível como elementos complementares um ao outro.



Figura 20 - Anish Kapoor, Works, Thoughts, Experiments, Serralves, Porto Portugal , 2018.

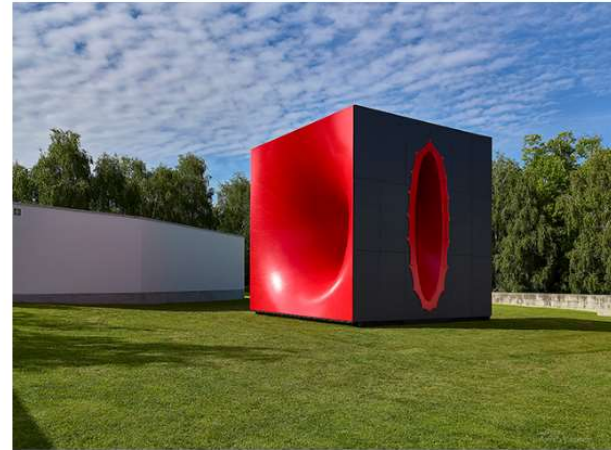


Figura 21 - Anish Kapoor, Works, Thoughts, Experiments, Serralves, Porto Portugal , 2018.



Figura 22 - Anish Kapoor,Archeology : Biology, Museo Universitario de Arte Contemporaneo, Mexico City, 2016.



Figura 23 - Anish Kapoor,Archeology : Biology, Museo Universitario de Arte Contemporaneo, Mexico City, 2016.

A relação entre realidade e verdade, o modo em como a mente interpreta o real é uma polémica antiga. O problema, na cultura ocidental, surge com as teorias de Platão e Aristóteles sobre a natureza do real, o idealismo e o realismo. No centro do problema estava presente a questão da imagem (a representação sensível do objeto) e a da ideia (o sentido do objeto a sua interpretação mental).

Há de vir o tempo no qual uma pesquisa diligente durante longos períodos revelará coisas que hoje estão ocultas. A duração de uma vida, mesmo que toda dedicada ao céu, não seria suficiente para a investigação de um tema tão vasto [...]. E por isso esse conhecimento só se desdobrará ao longo de sucessivas eras. Virá um tempo no qual nossos descendentes ficarão espantados com o fato de que não sabíamos de coisas que para eles serão tão evidentes [...]. Muitas descobertas estão reservadas para épocas ainda por vir, quando a lembrança sobre nós estará apagada. A natureza não revela seus mistérios de uma só vez. (Sêneca, Questões naturais, livro 7, século i citado por Carl Sagan, 1980, pag 1)

Podemos assim dizer que o que não foi revelado, ou permanece encriptado naturalmente está situado dentro de um ambiente escuro e sombrio. A escuridão que se projeta na linha evolutiva da humanidade e provoca paradoxos do tempo, como os OOPARTs, onde estamos falando de um outro lado desconhecido da história, que foi perdido ou apagado. Esta lacuna levanta a hipótese de que a história precisaria ser reescrita. Podemos dizer que esta lacuna seria a sombra acompanhada do conhecimento que já está à luz.

Segundo Perniola (2002), a primeira vista a ideia de sombra parece estar relacionada com uma espécie de esoterismo, com uma certa necessidade de ocultamento. Este esoterismo relativo não deriva de uma estratégia e nem de uma propedêutica e sim de uma natureza mesma das coisas.

,

Em nossos dias, descobrimos um modo poderoso e elegante de compreender o universo, um método chamado ciência; ele nos revelou um universo tão antigo e tão vasto que as questões humanas parecem, à primeira vista, ter pouca importância. Mas a ciência descobriu não só que o universo tem uma grandeza vertiginosa e exática, não só que ele é acessível à compreensão humana, mas também que somos, num sentido muito real e de grande alcance, parte desse cosmos, nascidos dele, nosso destino profundamente conectado ao dele. Os mais básicos e triviais eventos que dizem respeito ao homem levam ao universo e a suas origens. (Carl Sagan, 1980, pg. 1)

2.1 A cristalização do tempo

A cristalização surgiu como um artifício para capturar a transformação do tempo, recorrendo meios naturais e experimentos químicos. . Este processo teve início na residência artística realizada na Casa do Artista em maio de 2018 em Vila Nova de Cerveira, e iniciou como uma atividade experimental em busca de incorporar elementos naturais no trabalho (como a cromatografia em papel e eco-impressão) e evoluiu para a busca de novos materiais. Com eles pude solidificar estruturas, que foram utilizadas como metáfora para o aprisionamento da passagem do tempo e da encriptação de informações. Com isto revelamos uma outra face do mesmo assunto, ou uma nova maneira de perceber e abordar o processo da evolução através de um fator desviante. Assim como as antigas evidências de ruínas e fósseis são abrigo de um vasto conhecimento preservado ao longo do tempo, este experimento tem a ver também com o presente comportamento da humanidade, que continua produzindo sua história, e com isso marcando seu caminho no que está a ser preservado ou não para as gerações seguintes.



Figura 24 - Aline Wanzeller, Experimento - cromatografia em papel, 2018.



Figura 25 - Aline Wanzeller, Experimento - eco-impressão, 2018.

A cristalização de elementos é um fenómeno molecular natural e comum que podemos observar a olho nu com a formação do gelo, dos cristais de sal, ou a formação das pérolas, de minerais cristalinos, fósseis e etc. Este fenómeno é também reproduzido artificialmente pela manipulação da indústria farmacêutica, petroquímica e química. Neste trabalho o processo foi realizado artificialmente em atelier, utilizando duas substâncias químicas não tóxicas, em pó: Alúmen de Potássio e Sulfato de Cromo. O fenómeno da cristalização compreende uma operação onde a partir de uma mistura líquida se obtém formação de cristais sólidos provenientes de um dos componentes da mistura.



Figura 26 – Aline Wanzeller, Alúmen de Potássio, 2018.



Figura 27 – Aline Wanzeller, Sulfato de Cromo, 2018.

O crescimento dos cristais em atelier acontece semelhante ao processo na natureza, mas o que levaria décadas ou milênios, artificialmente produzido pode levar de 24 horas à 30 dias ou mais. Depende da quantidade de cristal desejada, do tamanho do objeto a ser manipulado e de sua textura. O processo químico é feito de maneira gradativa e remete aos antigos mitos da alquimia a trabalhar a passagem do tempo.



Figura 28 - Aline Wanzeller, Buraco Negro, 2019.

Ao imergir nesta prática, senti afinidade com o trabalho da artista Sigalit Landau realizado no Mar Morto, onde a cristalização de elementos apareceu com motivo ritualístico em sua arte. Numa dramática paisagem desértica, estéril e salgada, a artista optou pelo mar

para transformar a mais ameaçadora ou sórdida memória num objeto cristalino de admiração. Como em uma parábola, Landau empregou esse processo de transmutação como uma analogia para o amor, para a perda, para o crescimento, para a esperança e para a futura coexistência pacífica dos três povos de Israel, Jordânia e Palestina, fronteira com as costas do Mar Morto. O trabalho de Landau é de um fabricante de pontes que procura materiais novos e vitais para conectar o passado ao futuro, o oeste e o leste, o privado e o coletivo.

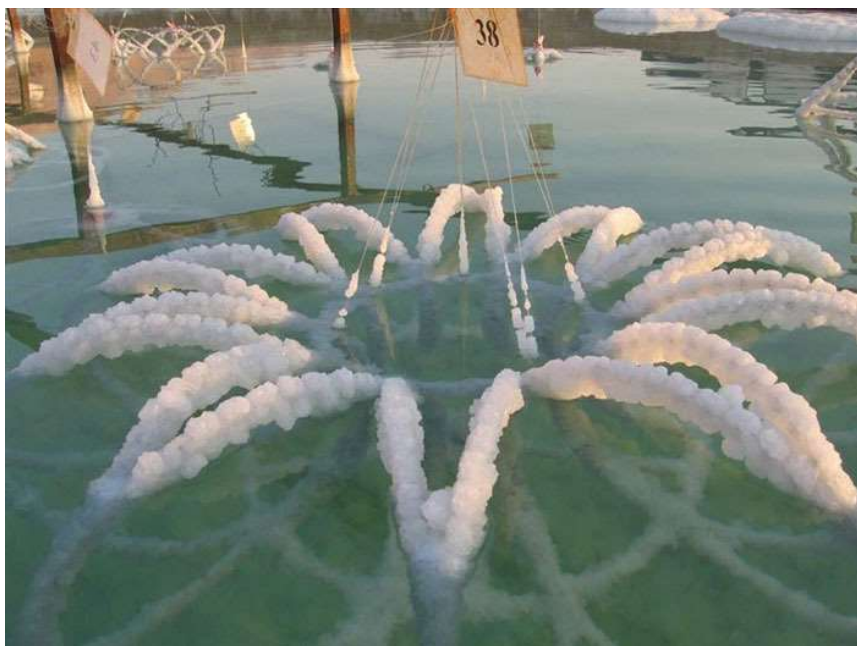


Figura 29 – Sigalit Landau, Barbed Salt Lamps, 2007.



Figura 30 – Sigalit Landau, Instalação no Museum of Modern Art, New York, 2008. - DeadSee(2005) e Barbed Salt Lamps(2007).



Figura 31 - Sigalit Landau, This is Colossal Magazine, 2017.



Figura 32 – Sigalit Landau, Obra retratada no livro Salt Years, 2017.



Figura 33 – Sigalit Landau, This is Colossal Magazine, 2017.

Em contrapartida a aproximação inicial com o trabalho de Landau, a cristalização de elementos neste trabalho é provocada por condições artificiais. Para iniciar o processo de cristalização artificialmente é necessário criar condições termodinâmicas para que as moléculas se aproximem e se agrupem em estruturas organizadas. Estas condições são criadas a partir de uma solução saturada, que irá resfriar e evaporar. Inicialmente eu diluí a substância química em pó em um recipiente com água quase fervendo, ou seja, minutos antes do processo de ebulição iniciar. Isto foi feito para que o pó se dilua mais facilmente e em maior quantidade, devido à dilatação das

moléculas com o calor. Por vezes, condições externas não permitem o crescimento de cristais 100% puros, devido à existência de inclusões (impurezas) que também possuem afinidade para o soluto e podem aderir durante o processo de crescimento dos mesmos.



Figura 34- Aline Wanzeller, Detalhe de cristais começando a se formar no papel, 2019.



Figura 35- Aline Wanzeller, Detalhe de formação de cristais de diferentes tamanhos, 2019.

Vale ressaltar que a reutilização da água influencia na pureza dos cristais afetando visualmente sua aparência estética. Para cristais definidos é necessário respeitar o tempo de evaporação da água no recipiente. Este processo é mais lento mas garante uma forma geométrica mais exata nas pedras. Quando os cristais aderem à superfície do papel ou do tecido, eles endurecem o material, transformando-o em pedra cristalizada. Este material modificado, contém a informação inicial protegida por uma camada dura e brilhante.

Os primeiros experimentos com essa técnica foram realizados em besouros e cigarras na proporção de 200ml de água para 90 gramas de pó. Estes insetos, que tem por característica a transmutação de seus corpos, foram escolhidos devido as suas características físicas favoráveis ao processo: possuem carcaças resistentes a água, muitas vezes cobertas por uma espécie de pelugem microscópica que adere perfeitamente aos cristais.

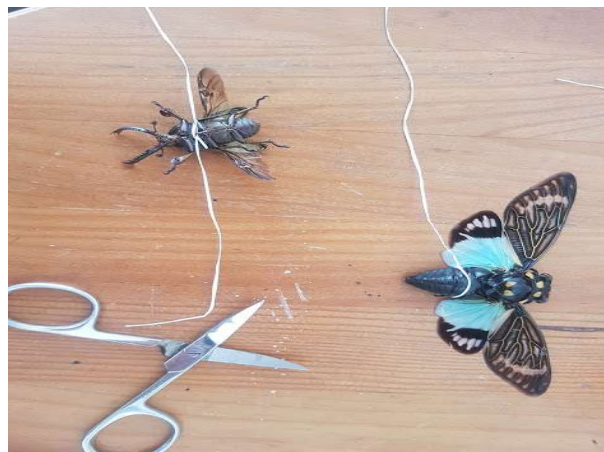


Figura 36 - Aline Wanzeller, experiências com insetos e alúmen, preparação para soluto, 2019.



Figura 37 - Aline Wanzeller, Besouro Cristalizado, 2019.

Estes seres, apreciados em antigos mitos e lendas, são atualmente adquiridos através de sites populares internacionalmente como o site Etsy.com ou Thebugmaniac.com. Existe um amplo comércio de insetos e outros espécimes em redes sociais como o Instagram. A

facilidade comum de adquirir um inseto online parece ser uma força oposta à preservação ambiental, além de não sabermos até que ponto este mercado contribui para o desequilíbrio da biodiversidade no planeta, e principalmente por estarem em paralelo a outros desequilíbrios ambientais. Por outro lado, a comercialização de espécimes ameaçadas, raras ou em risco são proibidas em Portugal pela Associação Nacional de Conservação da Natureza através da Lei n.º 95/2017, que vem proibir explicitamente a venda de animais selvagens através da internet. As fontes que se dizem autorizadas para fornecer estes insetos são provenientes de criadouros, onde milhares são produzidos em cativeiro para fertilização de plantas, ou controle de pragas, produção para estudo científico e indústria alimentícia. Existem também os produtores como Insect Lore Europe, fundado pelo entomologista Carlos White, que trabalha com insetos na indústria agrícola e transformou sua produção em Kits Vivos para educação e entretenimento infantil, comprados online e adquiridos pelo correio.



Figura 38 - Aline Wanzeller, cigarra mergulhada em alúmen fase 1, 2019.



Figura 39- Aline Wanzeller, cigarra mergulhada em alúmen fase 2 , 2019.



Figura 40 - Aline Wanzeller, formação de cristais - fase 1, 2019.



Figura 41 - Aline Wanzeller, formação de cristais - fase 2, 2019.



Figura 42 - Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.



Figura 43 - Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.



Figura 44 - Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.



Figura 45 - Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada, 2019.

O fundo preto fosco utilizado nos insetos proporciona ao observador foco e atenção ao objeto cristalizado, que por seu tamanho e natureza precisam ser examinados em detalhes. O artista Tyler Trasher utiliza compostos químicos semelhantes para cristalizar insetos em seu equipado laboratório. Para ele a manipulação destes elementos está direcionada ao aprendizado científico por meio da arte e por isso fornece gatilhos para uma comunidade de outros pesquisadores e crianças. Com a observação do trabalho deste artista reformulei minha técnica e pude aperfeiçoá-la (como a capacidade de mesclar os cristais). Também botânico, ele chama a atenção para a importância da integração da natureza no cotidiano, e utiliza animais mortos recolhidos de sua propriedade em suas experiências. Na série Mistérios do Universo ele engloba diversos tipos de criação artística como cristalizações, opalizações, desenhos e produção de música eletrônica.

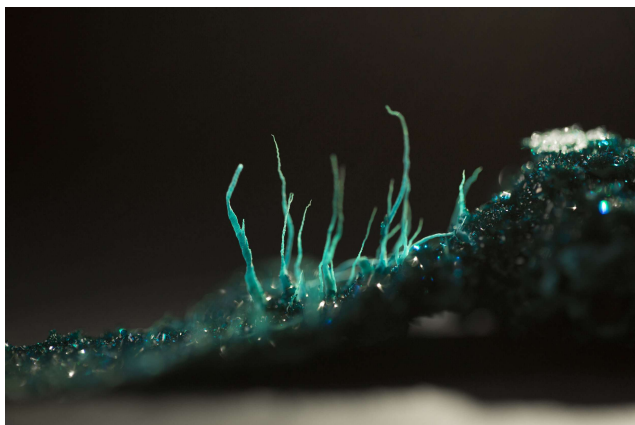


Figura 46 - Tyler Trasher, Experimentos, Cigarra cristalizada, 2018.

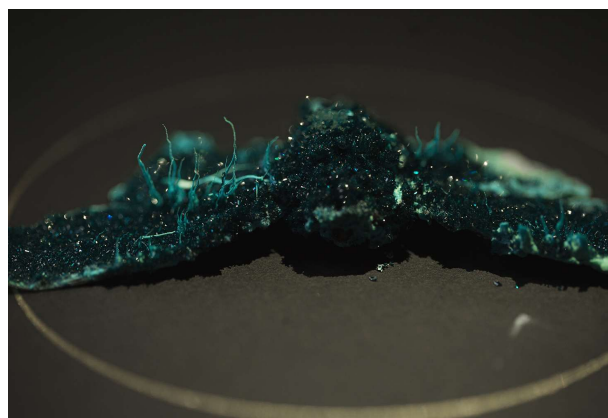


Figura 47 – Tyler Trasher, Experimentos, Cigarra cristalizada, 2018.



Figura 48 – Tyler Trasher, Experimentos, esqueleto de cobra cristalizada, 2018.



Figura 49 – Tyler Trasher, Experimentos, esqueleto de cobra cristalizada, 2018.

O mineral cristalizado, desde as crenças mais antigas é considerado um elemento místico que conecta o ser espiritual com a sabedoria do universo. Os minerais também são excelentes condutores de energia para forças eletromagnéticas terrestres. Este resgate à natureza revela não apenas um desvio, mas uma resposta à evolução tecnológica na atualidade. Associando estas características à uma superfície espelhada, consegui criar através do reflexo um plano onde o observador participa da composição. Esta expedição se torna então uma busca pela essência humana, que poderia se encontrar escondida no interior dos buracos negros ou dentro de cavernas.

O espelho ofereceu uma antiga experiência de imagens, na qual qualquer reflexo acontece no tempo presente. Contudo mesmo a imagem refletida é suficientemente complicada. A simetria absoluta entre o corpo físico que olha e a superfície do vidro é uma ficção. O espelho, como tal, é vazio e, portanto, necessita de um corpo para gerar uma imagem, mas a imagem, por sua vez, precisa de nós, que a identificamos como sendo o nosso “outro”, uma capacidade que adquirimos no famoso estágio do espelho. (Belting, 2014, p. 78)



Figura 50 - Aline Wanzeller, Luz e Sombra, 2019.

Para aumentar a escala da base de cristalização e expandir as possibilidades dentro desta prática, optei por manipulações com o papel de Algodão aguareláveis. As fibras permitem boa aderência dos cristais e alta resistência a água. Quando o papel de algodão é cristalizado com alúmen de potássio por se tratar de um cristal translúcido, semelhante a um cristal de quartzo, revela o que está em seu interior. Sendo assim decidi colorir previamente o papel de algodão com aquarelas, e esta pintura é perceptível através dos cristais como manchas esfumadas. Esta substância é também mais resistente que o cromo, portanto em algumas peças ela foi utilizada como “semente” para o Cromo. Isto quer dizer que alguns objetos possuem potássio cristalino em seu núcleo coberto por uma superfície escura de cromo.



Figura 51 - Aline Wanzeller, Mini Totem, 2019.



Figura 52 - Aline Wanzeller, Papel de algodão e couro sintético em soluto , 2019.

O Alúmen de Cromo é uma curiosa substância e possui coloração indefinida ou múltiplas tonalidades variantes conforme seu estado físico. A variação de cor em elementos químicos é um processo comum. Sua forma primária, em pó, pode ser identificada como da cor roxo acinzentado. Contudo ao ser diluído num recipiente com água torna-se um líquido esverdeado, tão escuro que aproxima-se do negro. Ao formar os cristais ele apresenta uma cor roxo intenso.



Figura 53 - Aline Wanzeller, Experiência em Atelier com papel de algodão, 2019.

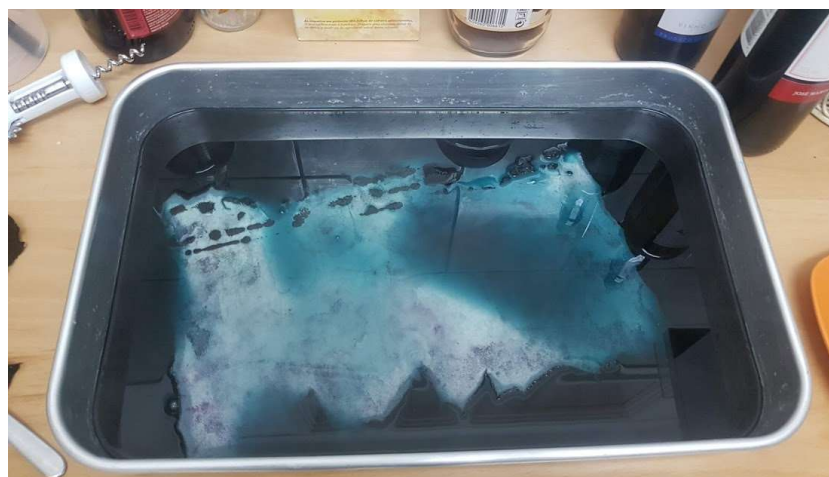


Figura 54 - Aline Wanzeller, Experiência em Atelier com papel de algodão, 2019.



Figura 55 - Aline Wanzeller, Série Cartas Apagadas pelo Tempo, 2019.



Figura 56 - Aline Wanzeller, Série Cartas Apagadas pelo Tempo, 2019.



Figura 57 - Aline Wanzeller, Série Cartas Apagadas pelo Tempo, 2019.

A série Cartas Apagadas pelo Tempo sofreram uma deterioração acelerada devido terem sido expostas a luz Solar intensa com intuito de provocar características de envelhecimento na peça. Isto proporciona variações de coloração na peça, porém transforma o cristal e o papel impregnado desta substância rapidamente em cinzas. É possível observar o início deste processo na figura 53.

Ao pesquisar sobre o trabalho de Tarsita Dean, encontrei numa publicação no site E-Flux uma aproximação que se pode configurar como uma conclusão deste trabalho de metrado. O Espace Louis Vuitton München, em 2016, celebrava a engenhosidade feminina com

a exposição da artista, que trabalha com uma ampla gama de mídias, incluindo filme, fotografia, desenho, pintura, instalação sonora, objetos encontrados e impressões. A prática desta artista celebra o passar do tempo documentado em impressões com elementos naturais, como rochas e árvores, e envelhecimento corpos. Ela é comparada a uma detetive com interesse em momentos aparentemente mundanos quem resultam em obras inquisitivas, precisas e poéticas. Sua resposta meditativa às frenéticas mudanças tecnológicas da era moderna celebra a fragilidade do esforço humano, o contexto atemporal da natureza e os traços do tempo deixados ao longo da história. Através de sua meticulosa metodologia, ela introduz uma profundidade tranquila em seus trabalhos, onde o tempo é o protagonista.



Figura 58: Tacita Dean, The Book End of Time , 2013. Fotografia em preto e branco em papel à base de fibra, 132,5 x 169 cm. Cortesia do artista e Fundação Louis Vuitton. Foto: Galeria Marian Goodman.

Considerações Finais

Com a pesquisa realizada neste relatório de mestrado foi possível reproduzir artisticamente duas respostas que convergem ao mesmo assunto. As duas formas distintas de criação se relacionam com a encriptação de informações, sejam elas aliadas a desenfreada evolução tecnológica ou ao contexto atemporal da natureza elas acabam por se articular numa dimensão imaginária da linguagem ligada à ficção, agressividade e alienação. Esta dimensão é não apenas real como deixou suas marcas ao longo do tempo na cultura e sociedade.

Estudar o desenvolvimento da tecnologia ao longo do tempo é uma viagem que permeia um vasto universo para dentro de si. Isto também se conclui num convite para o resgate a energia feminina geradora de vida. Então quando convoco os opostos como passado e futuro, a luz e a sombra, o artificial e o natural, a vida e a morte para fazerem parte desta psicanálise, o que se apresenta como oculto se tornou um artifício para criação artística. O olhar mais profundo para dentro de si começa pelas grandes cabeças tecnológicas e encontra o brilho de um cristal para enfatizar que necessitamos urgentemente encontrar boas respostas que precisam ser escritas, guardadas e preservadas para as gerações seguintes.

Ao desenvolver esta pesquisa de mestrado pude aprofundar conhecimentos teóricos e práticos em diferentes modalidades dentro das artes plásticas, concomitantemente convocar outras matérias de estudo fora das artes plásticas como a ciência, a arqueologia e a filosofia para fazerem parte do escopo de investigação deste trabalho. Os desvios na ciência proporcionaram um ambiente para a criatividade em busca de uma evolução menos nociva e também convoca a continuidade do trabalho para abordar outras possibilidades:

Para explorar outros caminhos dentro das medias digitais podem ser testadas outras maneiras de ampliação de desenhos, como a serigrafia fotomecânica e a projeção a laser. É também possível ganhar mais complexidade ao incorporar o azul ciano e o amarelo nos

desenhos através de sobreposições, assim como o verde e o azul para capacetes. Desta forma seria possível utilizar todas as cores do RGB. Ao invés de apenas camuflar informações com apenas um par reativo, seria possível incorporar novas mensagens neste jogo de ilusão de ótica utilizando os 3 pares.

Na cristalização de objetos é previsto a utilização de outras substâncias químicas para explorar outras cores e formas de cristal, assim como experimentar a cristalização de outros elementos como flores secas. Uma técnica que pode ser aperfeiçoada neste tópico é a hibridação de cristais, onde um objeto pode ser cristalizado com dois diferentes químicos. Para conter problemas de deterioração sob intempéries como humidade e temperatura é possível incorporar o uso de resina líquida para criação de placas protetoras.

BIBLIOGRAFIA

- Belting , H. (2014).** Antropologia da Imagem: para uma ciência da imagem. Lisboa: Editora Ymago.
- Burnett, R. (2004).** How Images Think. Cambridge: MIT Press,Massachusetts Institute of Technology.
- Ferreira, P. (2006).** Transe Maquínico ou: O que pode uma máquina? Revista sobre tecnocultura, pensamento, arte e ciência. Disponível em <http://www.nada.com.pt/?p=artigos&a=va&ida=39&l=pt>.
- Perniola, M. (2002).** El Arte y su Sombra. Madrid: Editora Cátedra.
- Mekman. R. (2011).** The Glitch Moment(um). Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Gazana, C. (2015).** Glitch Art: A estética do erro digital. São Paulo: Universidade Estadual Paulista.
- Flusser, V. (2001).** O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação. Texto: A Fábrica, 39-47. São Paulo: Cosac Naify.
- Flores, L. (2007).** Como fazer cinema sem filme? Artigo, 27-33. Rio de Janeiro: UFRJ. Disponível em https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae15_-Livia_Flores.pdf.
- Gunning, T. (2003).** The New Media - “Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of -the-Century” in Rethinking Media Change The Aesthetics of Transition eds. David Thorburn and Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, Massachusetts Institute of Technology.
- Sagan, C. (1980).** Cosmos. Lisboa: Gradiva Editora.
- Delleuze, G. (2004).** O anti Édipo – Capitalismo e esquizofrenia. Lisboa: Assírio e Alvim.
- Hoberman, M. (2014).** Tarsita Dean’s “JG”. Consultado a 5 de julho, 2019, em <https://www.art-agenda.com/features/235524/tacita-dean-s-jg> .

Dean, T. (2016). Espace Louis Vuitton München. Consultado a 5 de julho, 2019, em <https://www.e-flux.com/announcements/12435/tacita-dean/>.

Trasher, T. (s.d.). Experiments. Consultado a 3 de maio, 2019, em <http://www.tylerthrasher.com/>.

Landau, S. (2016). Salt Years. Consultado a 27 de janeiro, 2019, em <https://www.sigalitlandau.com/>.

Camhi, L. (2008). The Centrifugal Force. Consultado a 8 de abril, 2019, em <https://www.tabletmag.com/jewish-arts-and-culture/739/centrifugal-force>.

Sierzputowsk, K. (2017). 'Salt Years,' Explores Sigalit Landau's Lifetime Relationship With the Dead Sea. Consultado a 8 de abril, 2019, em <https://www.thisiscolossal.com/2017/12/salt-years-sigalit-landau/>.

Pobocho, P. (1997). Sigalit Landau em entrevista com Paulina Pobocho. Consultado a 19 de fevereiro, 2019, em <http://www.museomagazine.com/filter/Paulina-Pobocho/SIGILIT-LANDAU>.

Todorovic, A. (2011). Portfólio no Behance. Disponível em <https://www.behance.net/aleksa982>.

Todorovic, A. (2019). Solo Show on Sérbia. Consultado a 16 de julho, 2019, em <https://www.behance.net/gallery/82200287/RELIGION-REMASTERED-solo-show-2019-Serbia>.

Todorovic, A. (2018). A Conversation with Aleksandar Todorovic on Reinventing Byzantine Orthodox Church Icons. Consultado a 16 de julho, 2019, em <https://juxtapoz.com/news/painting/a-conversation-with-aleksandar-todorovic-on-reinventing-byzantine-orthodox-church-icons/>.

Grush, L. (2019). SpaceX's Falcon Heavy rocket successfully launched on its first commercial mission. Consultado a 1 de junho, 2019, em <https://www.theverge.com/2019/4/10/18302235/spacex-falcon-heavy-arabsat-6a-rocket-landing-commercial>.

Musk, E. (s.d.). Galeria de fotos oficial no Flickr. Consultado a 1 de junho, 2019, em <https://www.flickr.com/photos/spacex/page2/>.

Gorman, A. (2018). A sports car and a glitter ball are now in space – what does that say about us as humans? Consultado a 1 de junho, 2019, em <http://theconversation.com/a-sports-car-and-a-glitter-ball-are-now-in-space-what-does-that-say-about-us-as-humans-91156>.

Chayka, K. (2018). Elon Musk made history launching a car into space. Did he make art too? Consultado a 2 de junho, 2019 em <https://www.theverge.com/2018/2/10/16997124/elon-musk-spacex-tesla-art-starman-advertising>.

Wong, J. (2018). Mark Zuckerberg apologises for Facebook's 'mistakes' over Cambridge Analytica. Consultado a 19 de março, 2019, em <https://www.theguardian.com/technology/2018/mar/21/mark-zuckerberg-response-facebook-cambridge-analytica>.

Vidokle, A.(2017). “Russian Cosmism: A Work of Art in the Age of Technological Immortality” at the Museum of Modern Art. Consultado a 2 de julho, 2019, em <https://www.e-flux.com/program/156913/post-presents-russian-cosmism-a-work-of-art-in-the-age-of-technological-immortality-nbsp-at-the-museum-of-modern-art/>.

Carnovsky (2019). Site oficial da dupla Francesco Rugi e Silvia Quintanilla. Consultado a 7 de fevereiro, 2019, em <https://www.carnovsky.com/RGB.htm>.

Kapoor, A. (s.d.). Site oficial. Consultado a 5 de março, 2019, em <http://anishkapoor.com/>.

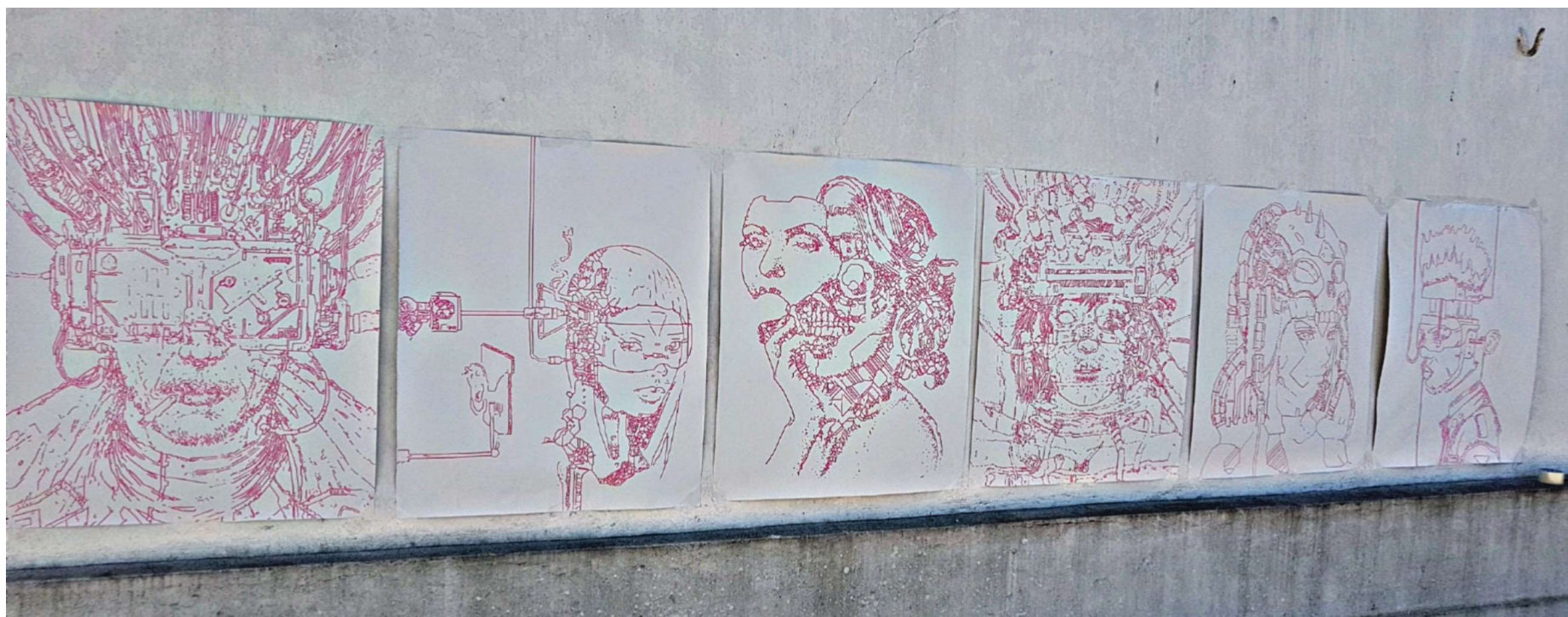
Kapoor, A. (2016). Arqueologia Biologia.Consultado a 5 de março, 2019, em <http://anishkapoor.com/4059/museo-universitario-arte-contemporaneo-2016>.

Kapoor, A. (2018). Works, Thoughts, Experiments.Consultado a 7 de março, 2019, em <http://anishkapoor.com/5206/serralves-2018>.

Costa,A. (2017). Diário da República Eletrônico - Lei 95/2017. Consultado a 8 de julho, 2019, em <https://dre.pt/home/-/dre/108038374/details/maximized> .

White, C. (1969). Insects Lore Europe. Consultado a 16 de julho, 2019, em <https://www.insectlore.com/> .

Livro de Projeto



Aline Wanzeller, *Série Ciborgues*, 2019. Caneta posca s/ tela. 1,20 X 87 (cada)



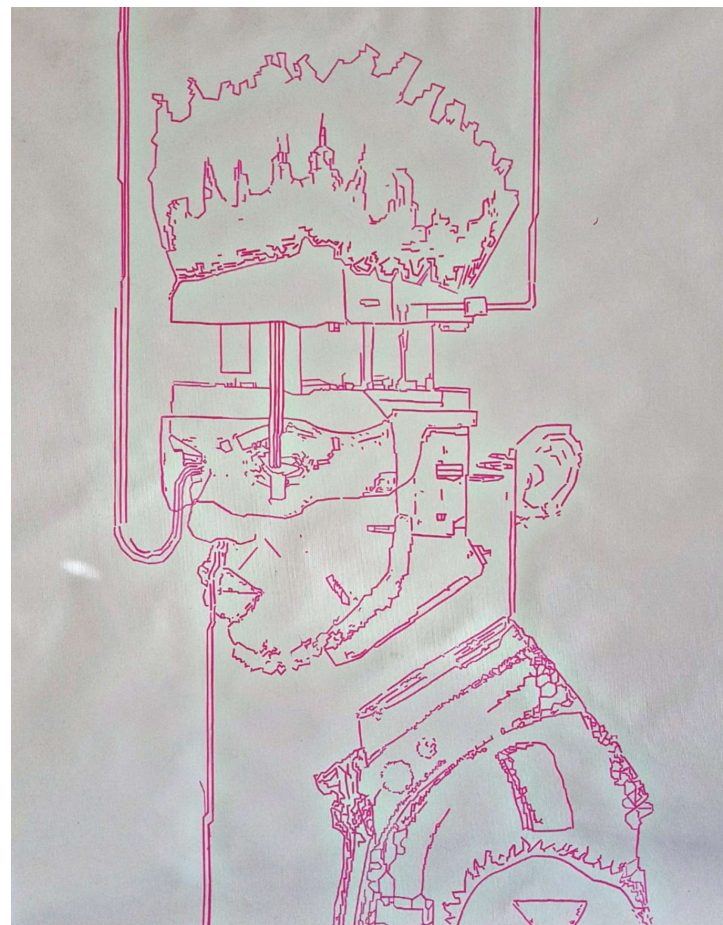
Aline Wanzeller, *Série Ciborgues*, 2019. Caneta posca s/ tela. 1,20 X 87
(cada)



Aline Wanzeller, *Série Ciborgues*, 2019. Caneta posca s/ tela. 1,20 X 87
(cada)



Aline Wanzeller, Desfragmentação 1 -Série Ciborgues,
2019. Caneta posca s/ tela. 1,20 X 87



Aline Wanzeller, Desfragmentação 2 -Série Ciborgues,
2019. Caneta posca s/ tela. 1,20 X 87



*Aline Wanzeller, Detalhes do Capacete, 2019.
40X 40.*



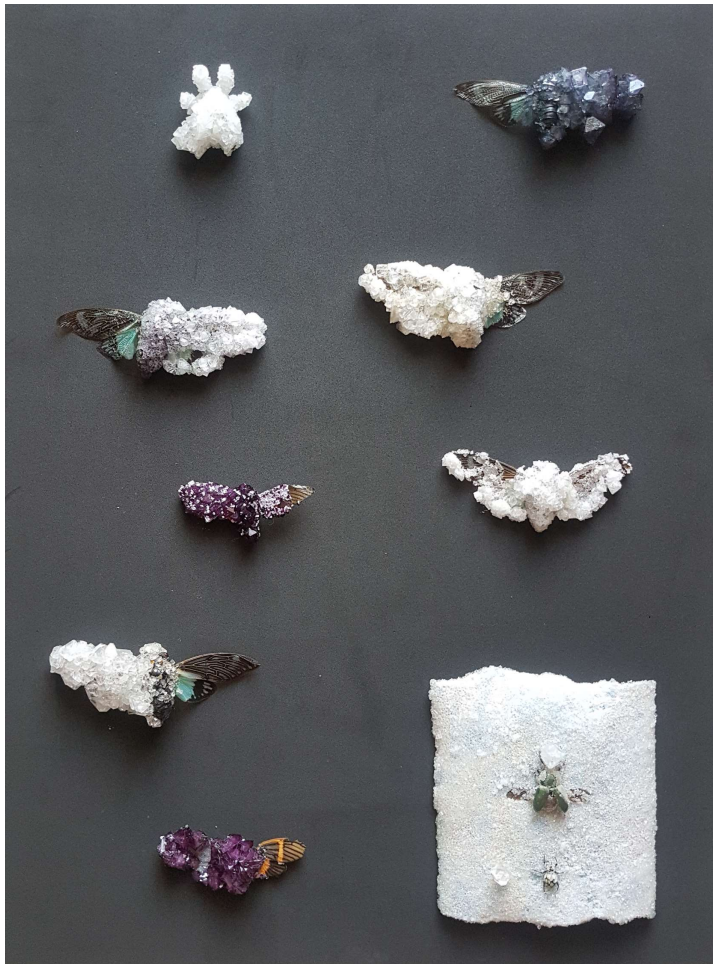
*Aline Wanzeller, Detalhes do Capacete, 2019.
40X 40.*



Aline Wanzeller, Luz e Sombra sob espelho, 2019. 40 X 60.



Aline Wanzeller, Luz e Sombra - detalhe, 2019.



Aline Wanzeller, Cigarras cristalizadas sob expositor de EVA, 2019. 40 X 60.



Aline Wanzeller, Mini Totem- besouros sob papel de algodão, 2019. 13 X 14



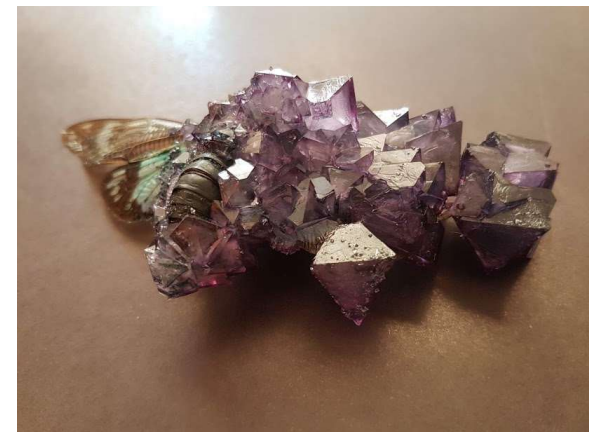
Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 1 , 2019.



Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 2 , 2019.



Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 3 , 2019.



Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 4, 2019.



Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 5, 2019.



Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 6 , 2019.



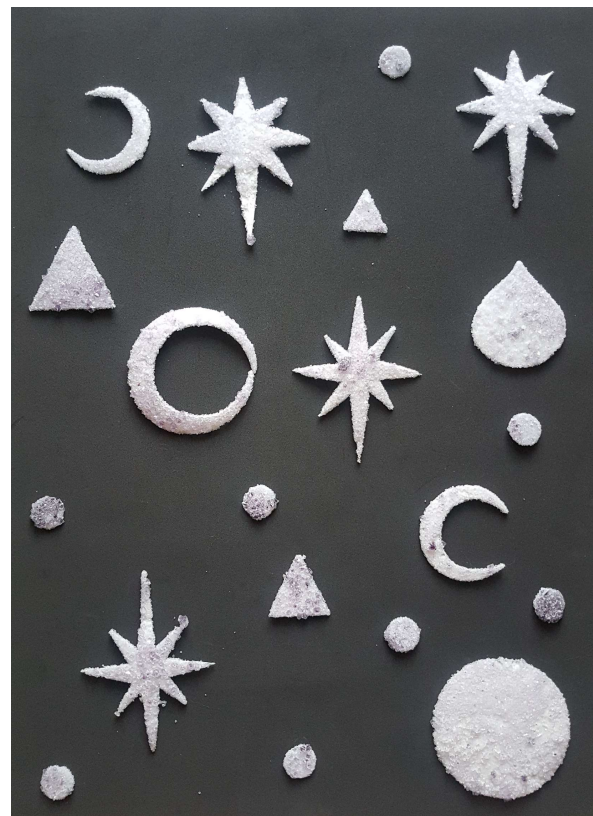
Aline Wanzeller, Besouro cristalizado, 2019.



Aline Wanzeller, Cigarra cristalizada 7, 2019.



*Aline Wanzeller, Buraco negro sob fundo preto , 2019.
30X30.*



*Aline Wanzeller, Experimentos com
cristais híbridos sob expositor de EVA ,
2019.*



Aline Wanzeller, Buraco Negro 2 sob fundo branco e espelho, 2019. 30 x 30.



Aline Wanzeller, Buraco negro 2 - detalhe, 2019.



Aline Wanzeller, Buraco negro 2 - detalhe, 2019.