



Deadline Corporation

Ficções especulativas sobre os sentidos do trabalho

Sarah Cristina Roberto Gelinski

Número de estudante: 201902290

Mestrado em Artes Plásticas - Especialização em Intermédia

Orientador: Miguel Teixeira da Silva Leal

Porto, 2023

Dedico este trabalho à tia Sueli que, de várias maneiras, me ajuda a enxergar o mundo que eu desejo & construo para mim, e que nele sempre haverá uma rede bem aconchegante na varanda em frente ao mar, dedicada para ela descansar. Admiro demais a mulher que você é.

Agradeço aos processos até chegar ao final deste mestrado, dos mais intensos aos mais espontâneos, às trocas com pessoas muito queridas que tive a grande sorte cósmica em conhecer nessa vida.

Agradeço profundamente ao professor Miguel Leal, que foi muito paciente e atencioso quanto às minhas indagações, ainda no começo sem forma e sem sentido. Que não desistiu de mim mesmo que eu mesma tivesse desistido em algum momento. Admiro o modo tão natural como me ajudou a dar umas viradas de chave mentais que eu precisava, para que eu pudesse perceber o potencial do meu trabalho. Guardarei com muito carinho a riqueza desse tempo de troca e aprendizado.

Tiveram vários momentos enquanto refletia sobre coisas específicas deste trabalho em que dialoguei mentalmente com os meus pais, acredito que de certa forma esse trabalho também tem um pouco deles. Admiro demais as suas trajetórias, e agradeço por sempre terem me incentivado a estudar e correr atrás daquilo que é importante para mim. Agradeço meu pai pelo apoio durante essa produção, com sua expertise acadêmica. Agradeço à minha mãe por toda a liberdade que tive desde a infância e o seu forte desejo de conhecer o mundo, transmitido a mim. Admiro vocês e igualmente o Douglas e a Joana, fico feliz em saber que há pessoas tão queridas ao lado de cada um de vocês. Meus irmãos e irmãs, também o meu forte carinho.

Eu me considero uma pessoa muito privilegiada pela oportunidade de ter amig_s tão especiais e sou muito grata pelas histórias que vivemos juntos até aqui. Eu sou apaixonada pelo olhar que cada um tem sobre as coisas e sobre a vida, e me fortaleço através de suas palavras, brincadeiras, personalidade, senso analítico e filosofia. Em especial agradeço à Betina, Lucy, Flor, Givu, Alê, Brunildes, Ana, Ichikawa, Cadu e Nat, que contribuíram mais diretamente para o desenvolvimento deste trabalho e a quem eu sempre escuto com o bloquinho e caneta na mão. Também à Érica Storer, que me concedeu a honra de ouvi-la sobre suas produções e contribuiu na minha pesquisa.

Ao Paulo, que me ensina a organizar a mente, a aceitar a loucura, as falhas, os medos, as inseguranças, a me enxergar de forma mais gentil, e com quem pude compartilhar questionamentos referentes ao tema aqui desenvolvido.

Por último, agradeço a todas as *personas* caóticas e conflituosas que sou, que me tiram de um lugar de conformidade e fazem com que eu esteja sempre em busca de me reinventar, mas que nem por isso me tiram a sublime experiência de ser eu mesma.

Resumo

Este é o resultado de práticas artísticas realizadas ao longo do último ano, influenciadas por questionamentos sobre os sentidos do trabalho. A pesquisa resultou em dois projetos sendo eles: a criação de uma agência fictícia chamada *Deadline Corporation*, para a qual foi desenvolvida uma identidade visual corporativa e um manual de marca, e outro projeto intitulado “*A Normal Day*”, que explora o cenário de um escritório através da performance em vídeo. O que se pretende com a *Deadline Corporation* é, por meio da arte, criar ficções e especulações para pensar sobre a falha, o fracasso, o ócio, os processos criativos, e também sobre o fim do trabalho sistêmico como conhecemos, buscando gerar tensões sobre as problemáticas do senso de sucesso incorporadas em nossa sociedade que ditam um modelo hegemônico e robotizam a subjetividade individual.

Palavras-chave: Arte ficcional; Performance; Trabalho; Descanso; Sucesso; Produtividade.

Abstract

This is the result of artistic practices carried out over the last year, influenced by questions about the meanings of work. The research resulted in two projects: the creation of a fictional agency called *Deadline Corporation*, for which a corporate visual identity and a brand manual were developed, and another project entitled “A Normal Day”, which explores the scenario of an office through video performance. What *Deadline Corporation* intends to do is, through art, to create fictions and speculations to think about failure, failure, idleness, creative processes, and also about the end of systemic work as we know it, seeking to generate tensions about the problems of sense of success embedded in our society that dictate a hegemonic model and robotize individual subjectivity.

Keywords: Fictional art; Performance; Work; Rest; Success; Productivity.

Índice

Introdução	8
Deadline Corporation	10
Manual de Marca (MM)	15
Logotipo	15
Aplicações	19
A Normal Day	29
Sonhe enquanto eles trabalham	33
Performance corporARTivista	35
Mude o seu Mindset	37
Vista a camisa	42
Call To Action	46
Referências bibliográficas	48
Anexos - Projetos desenvolvidos ao longo do mestrado	50
Esg Esc Exp: matéria para compostagem, 2021	50
Trama, 2022	53
Trabalha & Confia, 2020	58
Sem título, 2021	60
Presself, 2020	62
Sem título, 2021	63
Eu que se parta, 2022	64
Auto Manual Para Sofrer Bem Uma Badtrip, 2021	66

Introdução

De forma geral, quem está empregado está exausto, e quem está desempregado, também. Para quem segue em busca de trabalho, a exaustão vem da eterna procura e a incerteza de conseguir um emprego adequado às suas habilidades e expectativas, são inúmeras respostas negativas antes mesmo da entrevista (isso quando elas vêm), seguidos de vários “não desista, continue tentando”. E para quem passou por toda essa primeira etapa e encontra-se em um emprego, vem outro desafio muito importante: *manter-se no emprego*, com sanidade mental e o psicológico equilibrado, tentando não surtar com tantas demandas de produtividade e performatividade¹ exigidas pelas empresas, isso <quando há> garantia de direitos básicos (férias, ordenado em dia, horas-extra remuneradas, etc) em termos adequados. As percepções acerca dos sentidos do trabalho nos dias atuais geram uma onda de insegurança e incerteza sobre o futuro. Isso, somado à escassez (ou inexistência) de projetos sólidos em resposta à insatisfação da humanidade face a esse sistema, que perdura cada vez mais rigoroso, mais seletivo e menos vantajoso e sem previsão do seu fim.

São inúmeros tentáculos que partem desse tema que me atravessam enquanto <artista mulher trabalhadora e imigrante>, e que quase me fizeram desistir de tentar concluir o meu mestrado, de tal modo que até maio deste mesmo ano eu não tinha a menor perspectiva de prosseguir com essa dissertação, pois a precariedade financeira somada a dívidas herdadas desde o período da covid-19 com a FBAUP apenas distanciaram ainda mais o meu desejo de concluir essa etapa. Por sorte, meu orientador Miguel Leal me ajudou a ligar outra chave para finalizar o projeto.

Eu tenho 32 anos e aos 15 eu me imaginava exatamente onde estou, mas não imaginava que estaria ainda passando por um baita perrengue financeiro. Eu sou designer gráfica e já na universidade (2012) fazia estágios em escritórios, e trabalhei

¹ Nota da autora: a percepção de performance no dicionário empresarial se distingue totalmente da performance artística, a primeira segue pautas e metodologias com finalidade cerradas em funções, enquanto que a segunda amplia visões e gera perguntas, reflexões, não se encerra em si e por vezes é somente o começo de uma nova consciência. Torres, L. (2022, 11 de julho). **Performance ou desempenho?** LinkedIn. Acesso em 14 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/performance-ou-desempenho-luis-fernando-torres-phd/>

na minha área até mudar de país, mas antes mesmo disso, a minha vida laboral já havia começado muito antes aos 16 anos, quando ajudava senhoras reformadas nas operações básicas do caixa eletrônico do banco Itaú e vendia pacotes de rendimento da poupança. Eu sempre fui trabalhadora, e felizmente herdei isso dos meus pais. Às vezes eu penso que eu deveria ter sido muito mais preguiçosa e hedonista do que preocupada em “ser alguém” na vida. Desde cedo eu já tinha esse desejo de ser independente financeiramente, para poder fazer o que eu quisesse. Hoje estou cá, transformando as minhas lamúrias de artista precarizada em tema de TCC. Esse ensaio já começa assim, uma *bad trip*, mas se propõe a fazer uma grande piada da própria desgraça. Eu ainda estou correndo atrás das oportunidades ou de “criá-las” (como sugeriria um *coach* em um pop-up animado cheio de brilhos e efeitos estrambólicos apontando para mim no ecrã do computador), mas acontece que eu estou cansada de tudo isso, eu só quero “sombra e água fresca” como canta Rita Lee. Embora eu seja designer com algum talento (com muita modéstia), eu não consigo trabalho na minha área; para mim é sobrenatural que em quatro anos desde que cheguei em Portugal tenha sido chamada apenas para 1 entrevista de emprego. E aí não diferente de outros imigrantes, o que me restam são os copos a lavar, os clientes nem sempre simpáticos para atender, casas de banho a limpar, e os colegas de trabalho em restauração que compartilham das mesmas sofrências que as minhas². Pior seria estar sozinha.

Motivada por tudo isso e outras coisas que não cabem aqui, é que eu juntei todos os áudios gravados das minhas frustrações enquanto caminhava pelas ruas num mix entre a vontade de morrer e a última fagulha para tentar mais um bocadinho, somado às reflexões pessoais anotadas em cadernos, post-its, notas do computador, do telemóvel, do guardanapo, da nota fiscal do mercado; recortes de frases de filmes e outras leituras despreziosas e que inconscientemente encaixam-se bem nas minhas fantasias.

² Gostaria de mencionar que o artista Daniel Jablonski escreve sobre o termo “Ineconomia” para designar a prática em que artistas precarizados ou não privilegiados trabalham em empregos temporários pela subsistência pessoal e da família e/ou produções artísticas. Fala-se da exaustão que isso gera, pois além da baixa remuneração, gera-se crises de colapsos e frustrações, sentimentos de esvaziamento e corrompimento da identidade de artista por não conseguir se monetizar através da sua própria arte e se manter artisticamente produtora. Jablonski, D. (2020, 26 de maio). **Uma introdução à Ineconomia**. SP-Arte. Acessado em 11 de novembro de 2021. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/editorial/uma-introducao-a-ineconomia/>.

Face ao tema, a parte prática deste projeto resultou na *Deadline Corporation*, uma empresa ficcional criada para gerar simulações debochadas da estética corporativista, das tensões comportamentais no ambiente de trabalho, assim como as teatralidades, ideologias de sucesso, relações de poder e micropoder entre as hierarquias, onde não há abertura para o fracasso, erro e falha, acentuando de forma exagerada tudo o que é precário nas sínteses dessas relações. Foram criados uma identidade visual, manual de marca da empresa e um vídeo-performance chamado *A Normal Day* na estética do sistema corporativista. Para fortalecer essa discussão, trouxe produções de outros artistas que dialogam com as minhas produções, como Érica Storer de Araújo, Tehching Hsieh e o grupo Superflex; e contribuições teóricas de Byung Chul Han, Jon McKenzie e outros.



Deadline Corporation

Partindo dos questionamentos apontados anteriormente, não somente pessoais mas observados entre outros artistas, pessoas trabalhadoras e pensadoras sobre o tema, é que se idealizou a *Deadline Corporation*, que se propõe a apropriar e subverter simbolicamente as tramas do sistema do trabalho e suas façanhas, as metas de sucesso, impessoalidade, alta demanda de produtividade, sem margem às falhas, valorizando mais-valias e ideias absolutistas pautadas sobre lucro x lucro, além da remodelação da noção de tempo pelo capital. A proposta com a *Deadline Corporation* é reimaginar tais cenários corporativos através da arte, reescrevendo alguns códigos desse ambiente a fim de gerar novas especulações sobre seu propósito, sua atuação, sua necessidade e seu fim. Em seu livro *Mentira de Artista*³, o autor NUNES aborda que as práticas artísticas voltadas às ressignificações desse

³ NUNES, Fábio Oliveira. **Mentira de Artista**. 2016. Editora Cosmogonias Elétricas. São Paulo, SP - Brasil.

mundo corporativo foram notadas por Paul Ardenne⁴ e foram chamadas por *economics arts*, quando o autor observa que assim como outras artes que se seguiram motivadas ou reativas ao seu contexto, seria natural que “a era liberal inaugure um tempo estético durante o qual a arte se torne uma encenação formal (ou uma recorrência) da economia real” (ARDENNE APUD NUNES, 2016, p. 78). Ele ainda vai propor dois gêneros de empresa de artista

[...] as *empresas autênticas*, quando o artista de fato opera gênero intercambiáveis, dentro de um mercado de bens; as *empresas-ficção*, quando o artista subverte o jogo da economia real com a intenção de criar uma representação espetacular (entendendo a economia como espetáculo) e/ou sobre uma perspectiva crítica, a dissecar os valores que norteiam o mundo dos negócios. (ARDENNE APUD NUNES, 2016, pág. 78)⁵

Pensar o conceito do trabalho sob a ótica da *empresa-ficção* certamente é o mais adequado para o desenvolvimento da *Deadline Corporation*. Nesse sentido, sobre as criações a seguir, utilizou-se o termo *deadline* por ser muito comum ao meio corporativo, que significa o prazo final para a entrega de um projeto. O ‘tempo’ e a ‘entrega’ são conceitos muito pertinentes aqui, pois acentua-se a ideia da ‘morte’ (ou punição) caso algo não saia como o planejado; o ‘fim’ tanto como conclusão quanto de algo que deixará de existir, e tudo isso despertando gatilhos em microdoses. Esse conceito também foi escolhido por conta da entrega da dissertação à FBAUP, já que entre idas e vindas, eu corri contra: o tempo, as crises de ansiedade, as crises financeiras e dívidas com a faculdade, o auto-sabotamento, a pressão (por eu mesma) à produção acadêmica, os prazos de entrega, entre outros deveres implícitos aqui.

Além disso, a artista Érica Storer de Araújo, minha conterrânea de Curitiba, Paraná - Brasil, também possui produções que exploram os conceitos de falha, fracasso, tempo, êxito, sonhos e recursos. Tive o prazer de conhecê-la enquanto ainda

⁴ IDEM, p. 78

⁵ NUNES, Fábio Oliveira. **Mentira de Artista**. 2016. Editora Cosmogonias Elétricas. São Paulo, SP - Brasil.

morava no Brasil e de conversar sobre suas produções artísticas em junho deste ano. Uma das suas produções “*Sonhe alto, trabalhe muito, vá longe*”⁶, carrega um título que por si só se apresenta como um grande deboche às frases motivacionais de *coaches*, que carregam mensagem vazias sobre o que é ser bem sucedido e ser um profissional altamente competente.



Sonhe alto, trabalhe muito, vá longe. Érica Storer de Araújo, 2020. Foto: Instituto Tomie Ohtake⁷

Fazendo uma leitura pessoal de sua obra, ao montar um cenário de escritório e pendurá-los no alto, ela faz uma crítica ao *mérito* alinhado à falsa ideia de que para “subir na vida” é preciso trabalhar como se não houvesse o amanhã, como se esse *subir na vida* não dependesse de outros fatores e problemas muito mais complexos, como as próprias estruturas sociais. Esse conceito de se trabalhar exaustivamente advém de tempos muito remotos da nossa sociedade, e em uma produção que realizei durante o estúdio de Intermídia sob tutoria de Pedro Tudela, com o título

⁶JUSTI, Ana. **Criando 'constrangimentos', curitibana vence prêmio de artes visuais**. Plural Jornal, 26 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.plural.jor.br/noticias/cultura/erica-araujo-2/>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2021.

⁷JUSTI, Ana. **Criando 'constrangimentos', curitibana vence prêmio de artes visuais**. Plural Jornal, 26 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.plural.jor.br/noticias/cultura/erica-araujo-2/>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2021.

*Trabalha & Confia*⁸ em 2020, abordei a frase homônima escrita na bandeira do estado brasileiro do Espírito Santo, que faz referência à doutrina do santo Inácio de Loyola, jesuíta romano que viveu entre 1491 - 1556, fundador da ordem religiosa Companhia de Jesus, e quem proferia o lema “Trabalha como se tudo dependesse de ti e confia como se tudo dependesse de deus”⁹.



Bandeira do estado Espírito Santo, Brasil. Fonte: Wikipédia

Inácio Loyola viveu no século XV, mas as frases motivacionais tanto do presente como do passado reforçam que o *sucesso* deve ser conquistado através da força do trabalho, reforçando também a meritocracia. A montagem *Sonhe alto, trabalhe muito, vá longe* é uma série de esculturas-instalações feitas com mix de objetos, materiais, eletrônicos, móveis e papelaria de escritório, aglomerados e unidos uns aos outros, onde a artista suspende-os ao alto, e só é possível observá-los e não acessá-los. A obra em relação a seu título ganha um tom irônico diante da impossibilidade de se atingir a instalação (por estar ao alto), em concordância com a ideia de “sonhar alto e ir longe”, cria-se uma analogia à expressão “construir castelos

⁸ Produção artística **Trabalha & Confia** em meu website pessoal, disponível em <http://sarahgelinski.com/trabalhaeconfia/>

⁹**Bandeira do Espírito Santo.** Fonte: Wikipédia. Consultado em 22 de março de 2022. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Bandeira_do_Esp%C3%ADrito_Santo

no ar”, que fala de uma ideia sem estrutura ou fundamento para se realizar. Há um absurdo nesse conjunto de móveis e objetos funcionais, post-its, porta-canetas, lixeira, juntos a um computador antigo, pastas, caixas e mais caixas, que no caso da obra tira-se a funcionalidade.



Sonhe alto, trabalhe muito, vá longe #6, 2023. Escritório suspenso, dimensões variáveis, Abre Alas, A Gentil Carioca, Rio de Janeiro – RJ. Registro: Pedro Agilson.¹⁰

O discurso *coach* de trabalhar exaustivamente até que os neurônios se partam, é muito mais atribuído ao discurso do capitalismo que empurra o sentimento do fracasso aos menos privilegiados, que não detém poder para modificar tal sistema, do que propriamente do trabalhador como um profissional não qualificado, de forma geral é sempre um instrumento por vezes invasivo para manutenção do poder e criar mais distanciamento social. O coach não se distingue da religião, são práticas subjetivas e não tem qualquer parâmetro científico de validação, em ambos os casos, o objetivo é apropriar-se das fragilidades humanas para vender um pensamento vazio mascarado de profunda sabedoria.

¹⁰ARAÚJO, Érica Storer de. **Sonhe alto, trabalhe muito, vá longe #6**. Prêmio PIPA. Disponível em: <https://www.premiopipa.com/erica-storer/>. Acesso em: 13 de setembro de 2023.

Manual de Marca (MM)

Enquanto artista visual, do teatro e designer gráfica, fez sentido para mim pensar este projeto de forma interdisciplinar, cruzando técnicas, linguagens e práticas artísticas, e durante o processo de pensar a estética, os elementos visuais, as técnicas e o escopo de uma performance, fez sentido que eu criasse um logotipo para essa empresa e o material que fosse necessário para ilustrar esse lugar. A seguir, verá os caminhos de criação do logotipo e o manual de marca, que explica o conceito e aplicações técnicas para manter a integridade da marca.

Logotipo



Este é o logotipo criado com fonte em bold e cores genéricas, o estilo advém de marcas corporativas dos anos 80: simbólicos, geométricos, icônicos, fontes em bold, cores fortes, resultando na estrutura de uma identidade bem carregada e com forte presença de marca, diferente da modernidade atual em que há uma tendência ao minimalismo e dispensa-se o uso de ícones para representação, sendo a tipografia geométrica o próprio logotipo. Aqui, havia a necessidade de criar um símbolo que incorporasse elementos que representassem a sensação de insegurança em relação ao trabalho. O logotipo faz referência ao mito de Sísifo, o anti-herói da mitologia grega que por confrontar os deuses, foi condenado à vida eterna a tarefa de fazer chegar uma grande rocha muitas vezes maior e mais pesada que ele mesmo até o

topo de uma montanha, e que obviamente nunca lá chega, sempre voltando ao estágio inicial e prendendo Sísifo nesse ciclo repetitivo por toda a eternidade. O mito tão atual, nos faz questionar sobre qual é o verdadeiro sentido do trabalho em uma sociedade denunciada pelo *burnout* coletivo e que parece não ter propostas de emancipação do indivíduo ao trabalho.

“O absurdo é a razão lúcida que constata os seus limites” - Albert Camus

Se trabalharmos para todo o sempre, logo é preciso que haja uma transformação radical dos modos de produção de bens, serviços e de pensamento.

Na representação do logotipo, a esfera (a rocha de Sísifo) se move feito um rolo compressor deixando sua marca imputada, representada pelas linhas que ficam soterradas por seu peso incontável. À medida que se aproxima da borda, supõe-se que a esfera caia em uma espiral, que faz alusão ao conceito de tempo e/ou de buraco negro - ambos se encaixam perfeitamente, sugerindo que a espiral seja uma sugadora de todo o esforço empreendido, e que se perca a noção do tempo e espaço.



As cores da marca são bem institucionais e padronizadas, e essa padronização acontece para que se tenha fácil aplicação e custos reduzidos nos materiais principalmente impressos, constituindo-se assim como uma identidade visual

corporativa. Raramente se vê logotipos com estilos e cores destoantes, como variações em rosa e púrpura, ou estilos como neon ou metalizado, sendo estas, normalmente aplicadas em identidades visuais de empresas mais disruptivas ou marcas com um público mais alternativo. As cores aparecem também como informações, e como aponta Flusser “nós somos programados também pelas cores¹¹ (FLUSSER, 2007, p. 128)”, que carregam significados que se transformam a cada contexto inserido. Tomei a liberdade de me apropriar dos códigos de algumas cores e nomeá-las no contexto da DC, e assim atribuí as seguintes nomenclaturas, fortalecendo ainda mais a identidade de marca e valores da empresa:



Azul
Pretensão Salarial



Verde
Férias Vencidas



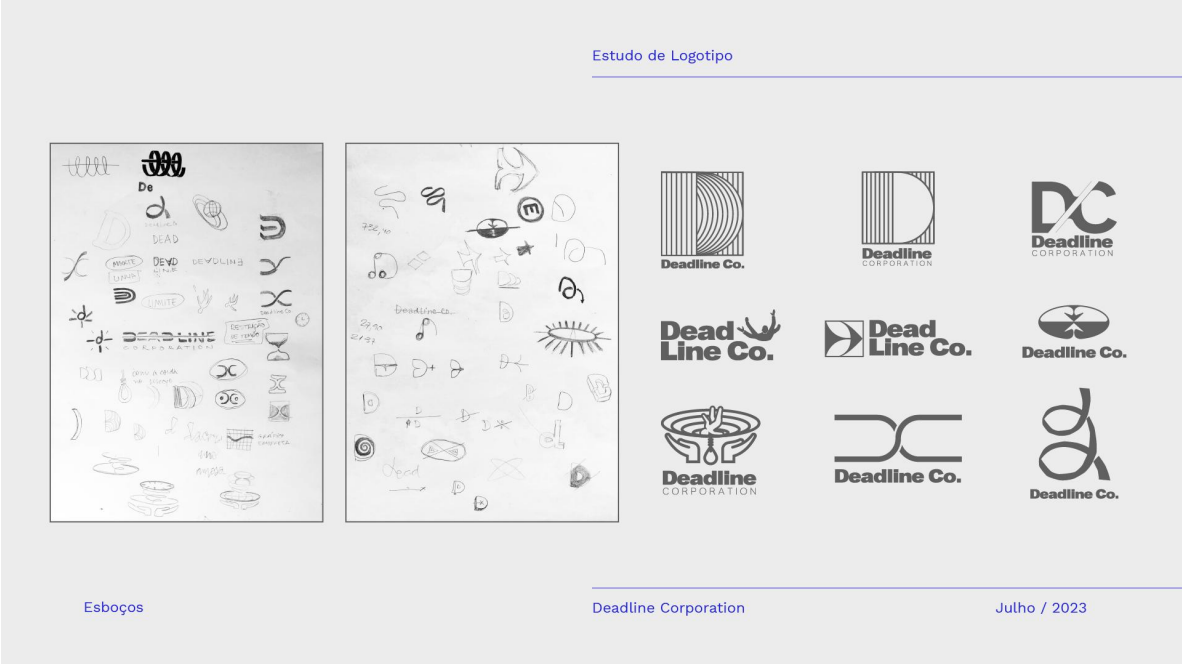
Laranja
Hora Extra



Preto
Arquivo Corrompido

¹¹ FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2007.

Outras imagens do Manual de Marca:



Sketches e estudos de logotipo realizados



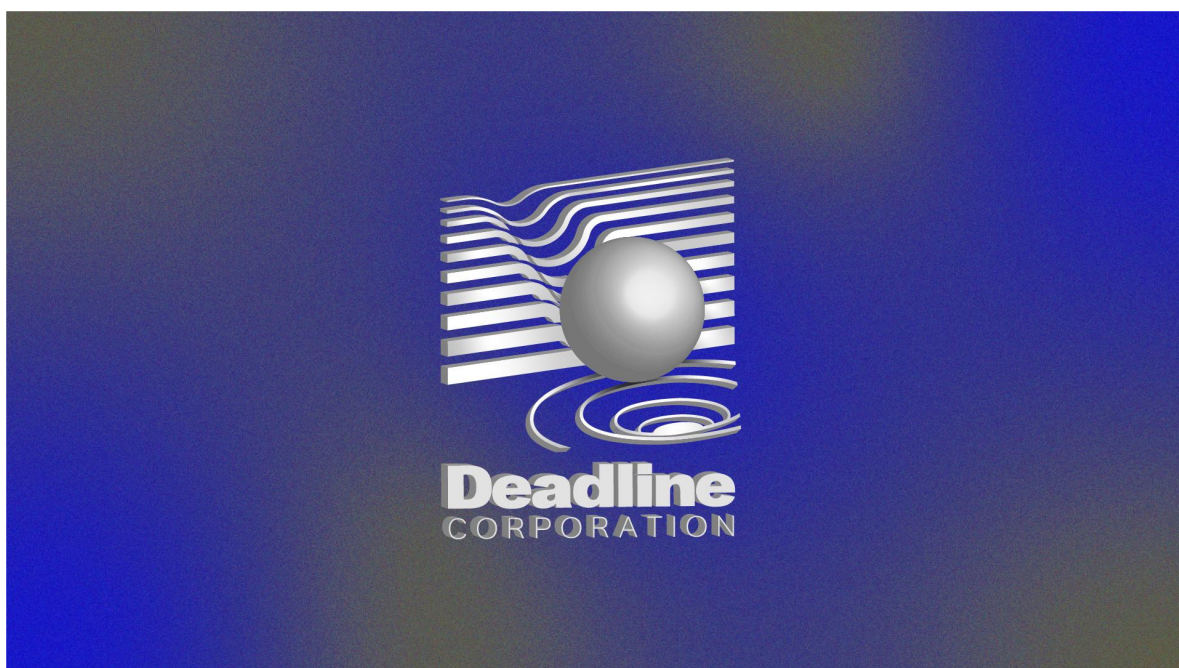
Conceitos e referências chave para o desenvolvimento da identidade visual



Área de respiro ou espaçamento mínimo necessário entre o logotipo e outros elementos

Aplicações

Foram feitas algumas aplicações para os materiais da Deadline Corporation, como o logotipo em 3D ou a carta aos colaboradores.



Logotipo em 3D



Carta aos colaboradores, produção para a agência Deadline Corporation.
O manual completo encontra-se em ficheiro enviado junto a este documento.

Um exemplo do que pode ser a comunicação interna da empresa, é a *Carta aos Colaboradores*, assinada pela “*Equipe*”, um setor interno similar ao RH, que redigiu uma comunicação aos colaboradores à respeito das marmitas¹² extravaviadas por outros funcionários. A carta é uma piada pois claramente demonstra que a empresa não está a se importar com nada, exceto se há qualquer episódio que possa prejudicar a empresa. A comunicação não resolve nenhum problema e só serve para transmitir uma boa imagem da empresa que finge que se preocupa com o bem estar dos seus colaboradores. Isso pode ser assimilado às tendências das empresas que oferecem bar e sala de jogos para os funcionários, como uma falsa empatia e neste caso, buscando soluções para que as pessoas possam “render” mais. No caso da carta da DC, a empresa poderia fazer algo a respeito mas não se compromete.

¹² As marmitas, também chamadas quentinhas, são as pequenas porções de comida levadas pelos trabalhadores brasileiros em potes ou embalagens metálicas.

Aqui, alguns mockups com designs criados com o logotipo da empresa. Neste acima, a ilustração representa um móvel de escritório, onde há o zoom em uma pasta nomeada “arq. A. Coisas que me dão prazer”, com a seguinte lista:



Criação autoral

- ☐ Colher e comer fruta do pé
- ☐ Recortar revistas e fazer colagens
- ☐ Jogos de tabuleiro
- ☐ Dançar Disco 80's ou Furacão'00 em frente ao espelho
- ☐ Falar com gatinhos e doguinhos na rua
- ☐ Fazer bolo e receber as amigas pra comer junto
- ☐ Tirar o dia pra fazer nada
- ☐ Passar horas obcecada em pesquisas aleatórias
- ☐ Ir à Marrecos e nadar com patos
- ☐ Skincare e Pepekacare
- ☐ Sem expectativas, me surpreender e me apaixonar
- ☐ Fazer ou dizer coisas sem a necessidade de agradar
- ☐ Experimentar e expandir minha arte
- ☐ Experimentar uma nova receita
- ☐ Alongamento
- ☐ Papos brisados e profundos
- ☐ Aprender algo novo sem querer monetizar
- ☐ Me sentir bem na pele que habito



Criação autoral

“Quem é você na (A)FIRMA”

1. É o mais velho da turma e está fazendo de tudo para ser despedido e pegar a aposentadoria, ama drag race e a 4 é a sua única e melhor amiga na empresa 2. Faz mais de três anos que começou a praticar yoga e até hoje tenta convencer geral a meditar, também é o que faz as práticas de alongamento com a equipe três vezes por semana, todo mundo reclama mas no fundo adoram passar 15 minutos sem trabalhar 3. É *nepobaby* e pediu aumento de salário em três meses de empresa, ninguém entende muito bem o que ela faz, mas está sempre em reuniões externas e com um sapato novo a cada semana 4. É querida por todos e muita gente pede a sua opinião, acaba sendo um para raio de fofoca da firma e não sabe dizer não; é a única que já foi em evento na casa do patrão 5. Pai de pet e de planta, recentemente adotou uma nova família - a astrologia, é do RH e como só contratava conforme o mapa astral foi proibido falar de signos 6. Não é Maria mas sempre vai com as outras, faz a turma rir enquanto finge que trabalha; é casada com um antigo namorado virtual, eles continuam sem se ver e por isso são felizes 7. A querida acha que tem tino para negócios, já vendeu Avon e Hinode mas após tomar 800 contos em calote resolveu mudar de ramo, agora recruta irmãs para mandala do sagrado feminino 8. Com uns tiques no olho esquerdo e toc de acender e apagar a luz três vezes, finge que se importa perguntando a cada semana pelo filho do colega de setor, que nem filho tem (levou o sobrinho da ex pra firma uma vez porque não tinha com quem ficar).

Design vetorial nomeado “arquiv_corrompido”, com ilustrações de gavetas, grampeadores, colaboradorxs, bebedouro, pastas, arquivos, relógio, materiais do cenário empresarial:



Criação autoral

Design tipográfico escrito “Prazo final do trabalho”



Criação autoral

Uma lista de requisitos exigidos em vagas de emprego (compilação de três anúncios no Carga de Trabalhos), a lista é enorme e alguns requisitos são surreais:



Criação autoral

Experiência com softwares e técnicas de design comprovadas;
Compreensão de elementos visuais;
Capacidade para trabalhar em equipe;
Um olhar aguçado para detalhes;
Habilidades de gestão de tempo e multitarefas, atentar-se às demandas;
Habilidades de criatividade e aptidão para resolver problemas;
Utilizar o feedback e as sugestões para melhoramento;
Estar disponível para eventual deslocamento;
Dispor-se a colaborar em outros setores;
Gerir e definir estratégias com análise em resultados;
Produzir conteúdos para as redes sociais;
Capacidade para acompanhar, coordenar e planejar os projetos;
Conhecimentos sólidos em plataformas web, design, vídeo e marketing;
Competências técnicas em fotografia e vídeo;
Forte capacidade de comunicação oral e escrita;
Organização; Atitude, proatividade e resiliência;
Capacidade de trabalho autônomo;
Residência próxima;
Habilidades manuais e ilustração;
Analisar e acompanhar KPI's;
Elaborar relatórios periódicos;

Gestão de campanha do Meta Business e Google Ads;
Elaboração de trabalhos gráficos (banners, posts, etc);
Criação de logotipo e manual de marca;
Criação de papeleria (papel timbrado, cartões, envelopes, etc);
Programação de websites preferencialmente em WordPress;
Conhecimento de HTML, CSS, PHP Painei, Javascript;
Monitorar e potencializar marketplaces;
Elaborar newsletter periódicas;
Gerir e atualizar o website e loja;
Acompanhamento frequente da experiência e usabilidade do usuário;
Apoio às tarefas administrativas (chat do site, encomendas online, apoio ao cliente, resposta a avaliações);
Conhecimentos de Google Analytics e GA4, Search Console; SEO; SEM;
Conhecimentos de PHP, Prestashop e Mailjet serão valorizados;
Autoconfiança do desenvolvimento de projetos com orientação para resultados e metas/timings;
Otimismo, iniciativa, sensibilidade, senso de inovação;
Agilidade na utilização de ferramentas como CorelDraw e também sistema operativo IOS;
Conhecimentos em produção gráfica, nomeadamente arte-finalização;
Boa conversação, leitura e escrita em inglês, espanhol, francês, e valorizamos ainda em chinês;
Gosto por atender clientes, dar atendimento após a entrega;
Gosto e habilidade em vendas, espontaneidade e empolgação;
Disponibilidade para realizar horas extras quando necessário;
Gosto por resolver conflitos;
Captação de clientes e se já tiver uma carteira sólida, será bem valorizado;
Pensamento crítico, criativo e estratégico;
Conhecimento das diversas redes sociais (Instagram, Facebook, LinkedIn, Pinterest, TikTok, WhatsApp comercial, Telegram, Twitter, Youtube, Reddit, Tumblr, SnapChat, Kwai, Twitch Tv, Medium, entre outras).
Idealmente carta de condução;
Conhecimento de plataformas de e-mail marketing e marketing automation;
Experiência em Paid Media;
Elaboração de copies criativos;
Planejamento estratégico para campanhas 360º online;
Mínimo de cinco anos de experiência em funções idênticas e gosto pela área.

*

Ao lado esquerdo da folha há a imagem de uma querida que faz atividade física na esteira enquanto trabalha no computador (o detalhe que mais amo nessa imagem é

o vaso de planta, que é o maior deboche da composição para mim).



Autoria desconhecida, retirada do Google.

Abaixo dessa imagem na folha, um pequeno texto retirado de uma das vagas sobre o que a empresa oferece:

“Ótimas condições de trabalho e um fantástico ambiente profissional;
excelentes perspectivas de progressão de carreira;
Vencimento acima da média; Eventos de formação em equipa durante o ano
(atividades ao ar livre, team building); Bom ambiente de trabalho e espírito de
equipa”



Esses foram alguns materiais produzidos até o momento, e pretende-se futuramente desenvolver um website, expandindo os trabalhos da empresa para outros canais como e-mail marketing, flyers, trocas de e-mails e telegramas.



The Campaign installed at 1301PE, 2018. Detail. Photo: Marten Elder

Ao criar ficções através de demandas, mensagens, tarefas imaginárias, também cria-se um efeito de assimilação muito sutil por parte do espectador que pode ser surpreendido pela sagacidade transversal de intervir sobre um tema, estando submerso no mesmo. O *The Campaign*¹³, também do *Superplex*, foi uma campanha do grupo que consistiu em uma série de reuniões com diferentes empresas reais, a fim de discutir uma nova invenção, lacrada em um envelope sobre a mesa e nunca aberta ao fim de cada reunião. O que se discutia era tudo menos a “invenção”, tomando uma proporção que gerou especulações no jornal local de Sønderborg sobre o misterioso projeto.

¹³GRUPO SUPERFLEX. The Campaign. 1994. Disponível em: https://superflex.net/works/the_campaign. Acesso em: 29 julho 2023

Ao passar por todos os passos de introdução de um produto – mas sem o produto – a Campanha investigou os rituais da cultura da empresa. [...] Para a SUPERFLEX, foi também um exercício inicial de definição de um grupo artístico como empresa e de intervenção nos sistemas económicos locais. (SUPERFLEX, 1994¹⁴).

É o resultado da ação de intervenção dos espaços institucionais, sejam espaços físicos ou na mídia, que torna o *The Campaign* um projeto extravagante, e que cria novos códigos de ação e desenvolvimento artísticos, articulados em várias (sub)camadas. Tal teatralidade imputada nas relações e etiquetas de comportamento em ambientes corporativos, ainda que profissionais e responsáveis, demandam da boa disposição e do cumprimento dos papéis sociais e culturais, onde as hierarquias são bem marcadas, e o desejo de ascensão, também. Devido a isso, o vídeo performance *A Normal Day* é um breve registro de um cenário imaginário de um escritório empresarial, onde a personagem (ou as personagens?) está sob observação do público que assiste, empenhada em tarefas sem êxito e sem objetivo, e que aborda conceitos sobretudo de vigilância, fetiche do trabalho, performance, sobrecarga e falha.

¹⁴IDEM, 1994.



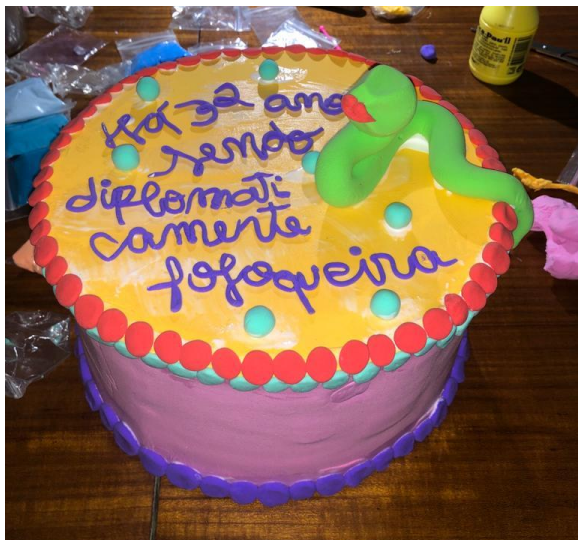
Cena de **A Normal Day**, disponível em <http://sarahgelinski.com/a-normal-day/>

A Normal Day

A Normal Day é um vídeo-performance realizado em julho de 2023 na Associação *Cultura Túnel*, localizado na freguesia de Campanha, no Porto, acompanhada da Florence Acosta, uma das membras da associação. A montagem do cenário contou com mesa, cadeiras, poltrona, porta-revistas, vaso de planta, luminária, mesa secretária, painel para papéis, bolo falso de aniversário, ventilador, pastas, fichários, papéis, envelopes, cliques e furador de papel. Fui as personagens do vídeo, e fiz o planeamento, produção, montagem, figurino, filmagem e edição por conta própria, sem assistência. Reservei uma sala do *Campus Paulo Silva & Cunha*¹⁵ e durante dois dias estive a ensaiar a corporalidade, os movimentos e as posições em cena que as personagens teriam no vídeo. Fiz duas tentativas de filmagem no *Túnel* em datas diferentes, e para a primeira data levei uma câmara filmadora da FBAUP e um *zoom* para captação de som. Da primeira vez foi mesmo um ensaio para que se pudesse perceber o espaço cênico, as disposições dos objetos e os movimentos que faria durante a performance. Já a segunda data resultou da gravação oficial do

¹⁵Campus Paulo Cunha & Silva. Espaço dedicado as práticas e pesquisas em dança, teatro, performance e circo. Link do website: <https://campuspcs.pt/pt>

vídeo, e contou com outra câmera filmadora que a Caro Parrinha e um dispositivo zoom que Ricardo Nogueira me emprestaram gentilmente.



Fiz um bolo com massa de modelagem FIMO, para brincar com a ideia do aniversário na firma, momento que normalmente une as pessoas e expande o senso de comunidade. A brincadeira com a frase é em relação a pessoa que sabe muito das histórias dos colegas, mas ninguém ainda descobriu nada sobre ela.



Passando a camisa do figurino: como eu não sei o que é ter um ferro de passar roupas há pelo menos dez anos, improvisei aquecendo a panela no fogão, o que deu muito jeito. Famosa gambiarra.



Ensaio na Associação Túnel no dia 10 de julho, para estudar o cenário e noções espaciais.



O ensaio no Campus Paulo Silva & Cunha possibilitou que eu filmasse os movimentos corporais e preparasse o corpo para a filmagem, além de que tive maior noção espacial em cena, as entradas e saídas e um cálculo de tempo aproximado. Feito em 15 de julho de 2023.

A Normal Day tem esse nome pois gosto do absurdo que essa representação faz sem qualquer compromisso com a ordem, sequência, linearidade e que nos apresenta uma colagem de várias personagens tão espontaneamente seja uma simulação de um dia “qualquer” em um escritório convencional. A secretária, CEO, colaboradora e candidata à vaga de emprego são representadas sempre pela mesma pessoa, e a dessincronia entre as personagens em camadas sobrepostas, gera um caos proposital com falhas, excessos, ócio e tarefas fracassadas. *A Normal Day* propõe a criação de um cenário especulativo sem dependência de sucesso e sem deadline, em contradição aos fluxos de entrega, prazo, qualidade, organização, hierarquia e sucesso de uma empresa convencional.

Uma das inspirações para pensar essa produção foi o filme *Playtime*, realizado por Jacques Tati em 1967, o filme é uma densidade cômica de jogos teatrais que coexistem através e por causa da arquitetura do prédio, em uma sincronia não lógica e não linear que mistura muitos personagens e contextos no mesmo tempo e espaço no filme. Essa obra genial me surpreendeu logo à primeira vista por nada ali fazer

sentido, é um filme que convida à apreciação da estética, do jogo teatral, da comédia, dos figurinos, da arquitetura, ainda que seja possível fazer diversas teorias a seu respeito.



Cena do filme *Playtime*, de Jacques Tati, 1967.

As personagens em *A Normal Day* nos mostram que a sobrecarga com muitas demandas só podem resultar em várias tarefas mais ou menos bem executadas, já que é impossível servir qualidade fazendo tantas coisas ao mesmo tempo. Quis criar um paradoxo com o modo de vida da maioria de outros artistas que conheço (me incluindo é claro), que vivem sob a constante tensão de conseguir dinheiro para a próxima renda, trabalhando em restauração e outras funções secundárias, ao mesmo tempo em que criam forças para desenvolverem sua arte. Dessa maneira, a própria estética do vídeo assume esse espírito exausto e com muitos *tilts*¹⁶, recortes e nitidez sem a máxima qualidade, aleatoriedade entre as entradas e saídas das personagens que agem de modo artificial, sem script, espontaneamente, e que lembram inclusive o jogo *The Sims* e seus personagens sem sequência, à deriva de quem comanda o jogo ou à espera do colapso.

¹⁶ Falhas, glitch.

Sonhe enquanto eles trabalham

A ficção sendo um elemento chave para a criação de cenários que possam ser imaginados e tornar-se realidade, traz a possibilidade do ensaio para um futuro que ainda não existe. Ainda no sentido das produções ficcionais, a série *Rehearsal*¹⁷ escrita e dirigida por Nathan Fielder é exatamente a possibilidade de ensaiar situações antes do encontro entre pessoas ou decisão a respeito de algum problema. Na série, a personagem Angela tem vontade de ser mãe, mas antes de ser mãe, ela deseja viver a experiência de cuidar de uma criança para tomar uma decisão, e nessa circunstância, Fielder coloca crianças atores para desempenhar esse personagem importante na vida de Angela. A série é um deboche atrás de deboche e é puro jogo teatral metafísico, mas o interessante é a possibilidade de criar protótipos variáveis de uma mesma ideia ou de uma situação, e especular sobre os modos de desenvolver algo que a princípio é apenas imaginada.

Não é diferente ao observarmos os ambientes de trabalho sobretudo corporativos, cada personagem ali desempenha um papel para que o organismo da empresa como um todo mantenha-se sempre saudável, e à medida em que uma célula não desempenha com a máxima eficiência as suas funções vitais, vira um corpo estranho a ser tratado ou expelido, para que não danifique as outras células “saudáveis”, tudo isso com um constante monitoramento pelos principais órgãos. Em *A Normal Day* há uma estética de câmera de vigilância e que coloca quem observa como “cúmplice” dessa vigilância. A vigilância em si, sugere controle, eficiência e ordem. Para essa produção, a vigilância é ineficiente pois não consegue controlar e estabelecer a ordem do ambiente monitorizado, que encontra-se caótico e desgovernado, algo que poderia ser interpretado dentro de uma empresa tradicional como uma falha de gestão. Ainda no vídeo, há a personagem CEO da empresa que está sentada confortável em sua mesa, entediada com sua função, e que inclusive ao final do vídeo dorme deslizando de sua cadeira - aqui, podemos pensar que ela dorme no trabalho devido a máxima exaustão de si ou dorme porque pode, por ter privilégios sendo a CEO. A única personagem que também dorme na empresa é a

¹⁷HBO. **The Rehearsal | Official Trailer | HBO**. YouTube. 06 de julho de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2fjPFt8cpic&ab_channel=HBO Consultado em 08 de agosto de 2023

pessoa que aguarda para a entrevista de emprego, e que nunca é chamada, justamente porque a CEO a negligência.



Cena do vídeo A Normal Day



Cena do vídeo A Normal Day

Tendo em conta as métricas para uma vida de muitos êxitos é trabalhar incansavelmente e transformar qualquer micro momento de ócio em “remuneração”, como esperar que uma sociedade esvaziada de sentido, que robotiza as sensações e contamina os afetos, encontre a liberdade de apreciar momentos de descanso e lazer? Isso impacta diretamente na vida artística, pois enquanto o trabalho sistêmico desenha um novo modelo quase imperativo de produção, excelência e agilidade, entregando superficialidade e banalidade, a arte por outro lado, se realiza através de muitas intersecções de experimentação, assimilação, pesquisa e desenvolvimento, onde as falhas são possibilidades de novos encontros e descobertas, além de entregar novos sentidos de ser e estar no mundo.

Para ser artista, é preciso viver com distrações.

Performance corporARTivista

A Normal Day se realiza pela execução de tarefas sem conclusão e êxito, onde essa *empresa-ficção* joga com o *corpo/ação*, criando uma massa corporificada performática de muitas *personas*¹⁸, com ações caóticas e despretensiosas em contraste com a ideia de organização imputada em um ambiente de trabalho.

Em arte, a performance é um experimento em si, sendo uma tentativa de explorar novos territórios e desafiar as convenções tradicionais, muitas vezes incorporando elementos de risco e improviso, e onde há espaço para que a falha ou a não conclusão objetiva de uma proposta ocorram, sendo reinterpretadas de maneira a criar novas assimilações conceituais e intelectuais. *A Deadline Corporation* reflete também sobre a pessoa que no ambiente de trabalho corporativo, deve responder de forma eficiente às exigências da empresa com muita resiliência (entregar excelentes resultados em tempo recorde & sem transtornos de *burnout*), e traz a presença do corpo como para explorar esses limites físicos e emocionais.

¹⁸ Explico melhor sobre *personas* no capítulo “*Vista a camisa*”.

If performance is our mist, our mad atmosphere, it's also capable of becoming stratified, of leaving an historical sediment of effects that we can read in both words and actions. (MCKENZIE, 2001, pg. 3¹⁹).

Tal performance é observada e prescrita no ambiente corporativo que é focada na no alcance das metas e objetivos organizacionais²⁰, onde o êxito é frequentemente medido em termos de eficiência, lucro e atingimento de metas. No entanto, à medida que as organizações buscam se destacar em um mercado competitivo, começam a reconhecer o valor da criatividade e da inovação e também se apropriar de tais conceitos intrinsecamente ligados à arte. Em seu livro *Perform or Else*²¹, Jon McKenzie categoriza três tipos de desempenho no contexto da cultura contemporânea: desempenho organizacional, desempenho tecnológico e desempenho cultural. Ele sugere que uma falha no desempenho pode levar a demissões, obsolescência ou assimilação social. Por exemplo, o desempenho cultural, como na arte performática, é muitas vezes marginalizado, e quando se torna parte da corrente principal, perde sua natureza crítica. Cada tipo de desempenho enfrenta desafios específicos relacionados à eficiência, efetividade e eficácia. O autor cria percursos para fazer conexões entre os modelos de desempenho aparentemente opostos e interdependentes para quem sabe uma teoria geral da performance possa emergir, concentrado em questionar o significado do desempenho que valoriza a constante avaliação das normas. Em contraste com uma cultura de vigilância disciplinar que busca manter a ordem e a unidade, uma cultura baseada no desempenho está em constante desafio. Junto a isso, artistas têm percebido que a economia e seus participantes formam um sistema único, e têm surgido cada vez mais produções que se apropriam dos símbolos desse mundo com obras que exploram temas como produção, valor material, identidade corporativa e volatilidade do mercado, assim como percebida nos projetos debatidos nesta dissertação. Portanto, a economia é vista como uma fonte rica de formas e ideias a serem incorporadas pela arte no contexto atual, a ser questionada, revisada,

¹⁹ MCKENZIE, Jon. **Perform or Else**. Nova York: Routledge, 2001. Disponível em: https://monoskop.org/images/8/8a/McKenzie_Jon_Perform_or_Else_From_Discipline_to_Performance_2001.pdf Acesso em: 02 de agosto de 2023.

²⁰ SAFATLE, Vladimir. **Perto Demais da Redenção: Depressão, Flexibilidade e Fim da Ética do Trabalho**. Arte e Pensamento IMS, 2012. Disponível em: <https://artepensamento.com.br/item/perto-demais-da-redencao-depressao-flexibilidade-e-fim-da-etica-do-trabalho/>. Acesso em: 06 de junho de 2022

²¹ MCKENZIE, 2001, p. 12

transformada, já que a noção de desempenho não passa somente nos campos da economia e da tecnologia mas também no campo cultural, como bem observado. Vale a ressignificação de como a noção de *desempenho* transforma o *status quo* e o *modus operandi* em nossa sociedade.

Mude o seu *Mindset*

“Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida”²² - Ailton Krenak

No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma²³, herói de nossa gente. Era preto retinto e filho do medo da noite. Houve um momento em que o silêncio foi tão grande escutando o murmurejo do Uraricoera, que a índia tapanhumas pariu uma criança feia. Essa criança é que chamaram de Macunaíma. Já na meninice fez coisas de sarapantar. De primeiro passou mais de seis anos não falando. Si o incitavam a falar exclamava: Ai! que preguiça!... e não dizia mais nada. Ficava no canto da maloca, trepado no jirau da paxiúba, espiando o trabalho dos outros e principalmente os dois manos que tinha, Maanape já velhinho e Jiguê na força de homem. O divertimento dele era decepar cabeça de saúva. Vivia deitado mas si punha os olhos em dinheiro, Macunaíma dandava pra ganhar vintém. (ANDRADE, 1928, primeiro parágrafo).

Macunaíma é um personagem e livro homônimo escrito por Mário de Andrade em 1928 e que narra a história da cultura popular brasileira através das desventuras do nativo da Amazônia que vai para a cidade grande para recuperar o seu amuleto roubado. Com todas as contradições do personagem, é um livro que atravessa todas as gerações e continua super atualizado, e faz cada vez mais sentido pensá-lo. Nem de longe Macunaíma se sente na obrigação de qualquer coisa, sabendo que a

²² KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Editora: Companhia das Letras, 2019

²³ ANDRADE, Mário de. **Macunaíma: O herói sem nenhum caráter**. Rapsódia.. São Paulo, SP: Editora Cupolo, 1928.

natureza é abundante e que ele é parte dela, e ela parte dele. É somente quando em seu habitat é sabotado, que Macunaíma se vê forçado a viajar em busca do seu amuleto, seu símbolo sagrado. Até seu amuleto ser saqueado pelo Gigante, Macunaíma vivia das aventuras de seu lugar e sofre quando vai para São Paulo; o negro e nativo das matas se camufla para não ser importunado, vira branco feito europeu e aprende a “falar bonito” como uma pessoa civilizada. Sua preguiça demonstra uma resistência em fazer aquilo que não vê sentido, o personagem confia nas manifestações da natureza a qual faz parte, pois não lhe falta nada e vive no seu próprio ritmo.

No ensaio escrito por Vitor Sousa sobre o livro *O Aroma do Tempo* de Byung Chul Han, o autor cita a crise temporal na atualidade criticada por Han, onde o tempo percebido já não cabe mais ser tratado como ‘acelerado’, pois já estamos diante da *dissincronia* (ou descontinuidade) do tempo, quando fatores como o imediatismo tecnológico e a própria globalização faz com que se tenha perdido a noção geográfica das horas, “é composto por momentos indistinguíveis e sequenciais, que faz com que qualquer instante pareça igual a outro, e não exista nem um ritmo, nem um rumo, que confira significado às nossas vidas”²⁴. Partindo da leitura escrita por Andrade e Han, é perceptível que a eliminação da contemplação tira o senso de profundidade das experiências humanas, e que “torna tudo tão supérfluo e superficial, transformando o conceito de tempo que torna as relações com as coisas, com as informações e com as pessoas uma experiência cada vez mais entediante, que necessita de muito entretenimento para prender a atenção, levando a uma crise de identidade”²⁵, dessa maneira, Han fala que a retomada do tempo é possível, à medida em que a *vita activa* abre mais espaço à *vita contemplativa*.

O Aroma do Tempo estaria facilmente inscrito nas obras de Tehching Hsieh, artista taiwanês imigrante em Nova York nos anos 70, que passou por uma situação financeira muito precária durante anos, teve diversas dificuldades em encontrar moradia digna, atelier e rede de apoio, e fora do circuito artístico passou seus primeiros quatro anos sem conseguir realizar nenhuma obra, propriamente, apenas a trabalhar em cozinhas e demais afazeres do dia-a-dia de um restaurante. Durante

²⁴Vitor de Sousa, «Han, B.-C. (2016). *O aroma do tempo. Um ensaio filosófico sobre a arte da demora*», *Comunicação e sociedade* [Online], 35 | 2019, posto online no dia 28 junho 2019, consultado o 15 agosto de 2023. URL: <http://journals.openedition.org/cs/815>

²⁵IDEM, 2016, p. 284

esse período, Hsieh observava o seu contexto de imigrante exilado e artista em trabalhos secundários recebendo valores irrisórios, e percebendo sua passagem meio a todo esse contexto. Tal vivência levou o artista a colocar a temática do tempo e exílio no centro de suas produções que viriam a seguir, a ideia de “perder tempo” tornou a linguagem de suas obras. A maior parte de suas realizações artísticas são de longa duração, geralmente na totalidade de um ano exato. Esse é um fator muito importante ao aprofundar-se nas obras de Hsieh, pois não somente fala do tempo, como também sobre permanência e experimentação. Me conecto com suas produções e sobretudo me identifico com sua vida enquanto artista imigrante que trabalha em restaurantes por sobrevivência.

Sua produção *One Year Performance 1980-1981*, consistiu nos registros a cada hora por dia em um relógio ponto (utilizado para contabilização das horas trabalhadas em uma empresa) durante um ano completo (em 11 de abril dos dois anos), vestido com uniforme fabril e com os cabelos totalmente raspados²⁶. A cada hora, Hsieh tirava um auto retrato registrando o ponto, e essas fotografias renderam um vídeo arte em time-lapse analógico de 6 minutos no total. Por ter raspado os cabelos, a passagem do tempo pode ser percebida no vídeo.

NO. 220

PERFORMER: SAM HSIEH

SIGNATURE *Sam Hsieh*

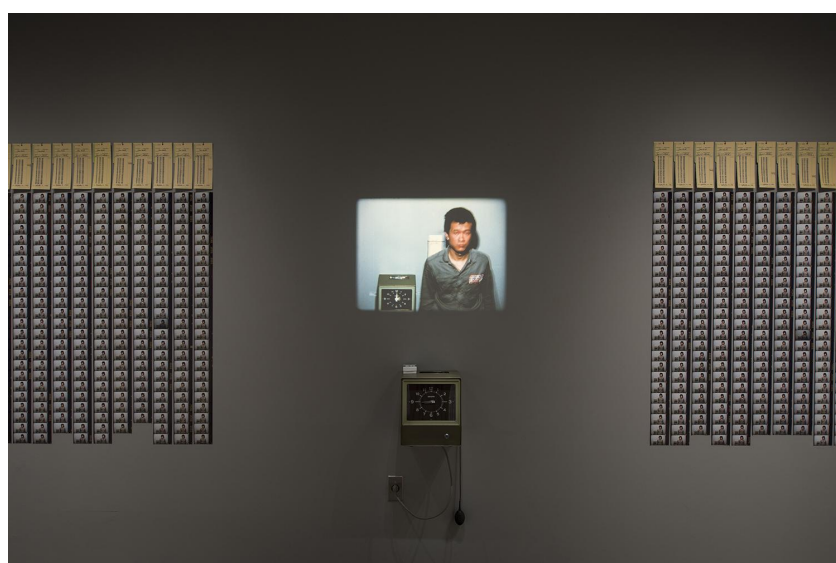
WITNESS: DAVID MILNE

SIGNATURE *David Milne*

		LATE
SU	P11 :00	
SU	P10 :00	
SU	P9 :00	
SU	P8 :00	
SU	P7 :00	
SU	P6 :00	
SU	P5 :00	
SU	P4 :00	
SU	P3 :00	
SU	P2 :00	
SU	P1 :00	
SU	P12 :00	
SU	A11 :00	
SU	A10 :00	
SU	A9 :00	
SU	A8 :00	SU A8:00 sleeping
SU	A7 :00	
SU	A6 :00	
SU	A5 :00	
SU	A4 :00	
SU	A3 :00	
SU	A2 :00	
SU	A1 :00	
SU	A12 :00	

DATE: November 16, 1980

111 HUDSON ST 2nd/FL N.Y. 10013



²⁶ Raspados = rapados.



Registros da performance de Tehching Hsieh, 1980 - 1981

Percebe-se que Hsieh ironiza a ideia de produtividade, já que não produz um bem ou serviço enquanto executa a ação performática, o que interessa ao artista é a noção de estar criando e vivendo o seu próprio tempo

My work is not meant to be a political statement about prison; it's more general. Everybody has their own cage. My art is different from painting or sculpture. My art is doing time, so it's not different from

doing life or doing art, or doing time. No matter whether I stay in “art-time” or “life-time,” I am passing time. (Entrevista com HSIEH, em 2019, para a revista The Believer)²⁷

O relógio-ponto aparece desviado de sua utilização nas fábricas ou empresas, sendo na obra de Hsieh um instrumento que contabiliza cada hora “improdutiva” de sua performance, além da ideia do registro como validação das horas produtivas, o que mais uma vez acaba sendo contraditório em arte, pois tudo são experiências pessoais, se estou há quatro horas contemplando o mar eu já estou em um processo de transformação subjetiva, me afetando por tal experiência, pois os devaneios também são processos de produção de pensamento e trabalho artístico. Penso que sua arte também questiona sobre a glorificação do trabalho, sendo que Hsieh esteve empenhado em sua One Year Performance 1980 - 1981 durante 1 ano completo, contabilizando as horas trabalhadas para si mesmo.

[...] Your questions are still trying to fit me into a concept. For example, if I punch the time clock 100 percent of the time, maybe you would say, Perfect! But I tell you, this would be like a machine. What is human about it? Being human is not about being Superman. It's about understanding what's nature. The rhythm. The rhythm of the universe. This is why science has a problem. If science can take over, then why do we need art? Because art takes care of some other part, some missing part. (Entrevista com HSIEH, em 2019, para a revista The Believer)²⁸

E mais do que somente fazer questionamentos, ele cria a sua própria percepção de uma vida criativa e autônoma. Seu cabelo raspado é um símbolo subjetivo em sua obra, pois um trabalhador comum daquela época não poderia ter os cabelos compridos, pela mesma imposição que é colocada no exército (onde Hsieh serviu obrigatoriamente por três anos em Taiwan antes de imigrar para Nova York), e o

²⁷CHEN, Lisa. **An interview with Tehching Hsieh**. The Believer, edição 124, 1 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.thebeliever.net/an-interview-tehching-hsieh/>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

²⁸IDEM, 2019.

crescimento me traz uma sensação de uma ruptura no momento em que ele colocou a si que se dedicaria a viver da sua arte e não mais ao sistema laboral tradicional. Hsieh traz o pensamento de que viver já é um grande trabalho em si, e que é preciso fazer muitas coisas para se manter vivo: comer é uma delas, assim como manter o corpo saudável já que todo o nosso sistema biológico trabalha constantemente, logo, ele questiona se jogar com o próprio tempo, seria realmente uma perda de tempo²⁹.

Vista a camisa

“Trabalhe com o que ama e nunca amará mais nada”

O uniforme que Hsieh utilizou em *One Year Performance 1980 - 1981* em referência aos trabalhadores fabris, faz alusão à padronização da aparência e a impessoalidade ou perda de identidade do sujeito pelo uniforme cinza inexpressivo. A etiqueta social que compreende também a vestimenta do local de trabalho é uma mais uma das formas de criar unidade entre os membros colaboradores, ainda que o uniforme feminino cumpra normas de etiqueta muito diferente do masculino na maior parte das empresas e sempre reforça o binarismo excludente de gênero nesses ambientes.

Mas voltando ao título deste capítulo, o lema “vestir a camisa” também me remete ao compromisso que a pessoa sela com a empresa no aspecto da excelência, evocando a urgência do auto-aperfeiçoamento constante, porque conhecimento nunca será suficiente e o aprendizado deverá estar alinhado às atualizações constantes das ferramentas, das metodologias, do glossário, especialização das profissões, entre outros, como uma reprogramação neural a dar origem a um *super humano*, com inúmeras aptidões *multitask*³⁰. Como falado anteriormente, o papel do

²⁹CHEN, Lisa. **An interview with Tehching Hsieh**. The Believer, edição 124, 1 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.thebeliever.net/an-interview-tehching-hsieh/>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

³⁰Tradução: multitarefa. Utilizei o termo corporativo estrangeiro.

coach surge como um lembrete de que você não é suficiente nem naquilo que faz tão bem, mas ele(a) é quem sabe o que é melhor para você.

A era moderna da “*Empresa Vida*”^{TM(31)} requer re-elaborações constantes de estratégias e planos A-B-Z contínuos de manutenção para uma vida com um mínimo conforto. Dessa forma, há um esgotamento dessa re-elaboração cíclica de aperfeiçoamento, de repente aconteceu de estarmos todos sufocados pelo movimento ultra positivista do *self-care* e do aprimoramento pessoal constante, mergulhados em centenas de propagandas de cursos online e jornadas da espiritualidade, sempre visando o *aperfeiçoamento do self* para um determinado fim, seja para se tornar uma pessoa mais “resiliente” e evoluída ou uma profissional mais qualificada, aumentando suas chances de ascensão na carreira. Embora tudo isso tenha o seu lado positivo, as promessas dos *coaches* são uma engrenagem de captação de atenção e de recursos de pessoas mais vulneráveis, funciona como uma religião³², como uma voz que vai ganhando um tom mais imperativo à medida que se infiltra nas inseguranças das pessoas que acreditam que só continuam pobres por falta de esforço delas mesmas. Toda essa distração que se apropria do medo de não ser um bom profissional o suficiente constrói um falso discurso do profissional *multitask*, que na verdade só serve para vender cursos.

Lembro de uma sessão em terapia anos atrás, em que comentei com meu analista que eu estava *me enxergando em demasia*, e como isso estava sendo tóxico, pois a visão que eu tinha de mim naquela altura era que sempre faltava algo para me tornar a melhor versão de mim mesma profissionalmente, e essa versão otimizada era sempre adiada e inatingível, e devido a isso vivia na ansiedade de ser alguém muito melhor do que eu era porque nem toda a minha bagagem de vivências pessoais e experiências profissionais, me faziam sentir suficiente nem para ser a artista e nem a designer que eu me orgulhasse, eu não tinha descanso mental. Anos após e com muita terapia, essa perspectiva se transformou em outras coisas e sentimentos

³¹ Termo criado por mim

³²AMARAL, Luiz Guilherme Leite. Por que o coaching está sendo massacrado? Medium, 30 de junho de 2019. Disponível em: <https://luizguilhermeleiteamaral.medium.com/por-que-o-coaching-est%C3%A1-sendo-massacrado-fdc738e022cd>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

muito mais positivos e gentis comigo mesma, mas sinto que esse sentimento é coletivo e atravessa além da minha geração até hoje.

Ainda assim há uma dicotomia entre a glorificação do trabalho e o profissional bem sucedido, que dá o sangue pela empresa, que se orgulha da pilha de horas-extra, que vende as férias para continuar na corrida das metas na empresa, e um outro tipo de fetiche por acompanhar os *sleeping streamers*³³, pessoas que são literalmente assistidas enquanto dormem ou dormem para serem assistidas, onde o público tem um fetiche pelo estado de vigília de outra pessoa (uma inveja ao descanso alheio?), ao ponto de poder interferir nesse sono acionando dispositivos para acordá-los, seja emitindo um som bizarro e muito alto, uma grande marreta inflável de borracha que “bate” no dorminhoco ou mesmo um esguicho de água na cara do indivíduo. Na maior parte das vezes, as pessoas só estão deitadas e tranquilas, sem serem incomodadas, apenas alimentando os desejos dos vigilantes do sono. Em *A Normal Day* a persona da CEO ao final do vídeo finaliza dormindo na cadeira, deslizando até que termina no chão, pensar que a pressão pelo êxito e a excelência no ambiente corporativo leva à exaustão, também faz uma relação com o trabalho intitulado *Workaholic*³⁴, da Veronique Pecheux que fala da profissional que se corporifica à corporação, ao ponto de perder sua identidade, unidade e autonomia.

³³ **Twitch: streamers dormem em lives e faturam alto.** Vídeo no Youtube pelo canal Olhar Digital, publicado em 16 de abril de 2021. Acessado em 02/08/2023
URL <https://www.youtube.com/watch?v=srjAvMlph80&ab_channel=OlharDigital>

³⁴ PECEUX, Veronique. **Workaholic.** Standart Magazine, Edição 29, 2010. Disponível em: <https://www.veroniquepecheux.com/gallery/workaholic/>. Acesso em: 30 de julho de 2023.



Veronique Pecheux, Workaholic

Em *A Normal Day* a personagem que dorme no trabalho, pode ser lida como a que se presta a fazer várias horas extras e vai embora depois que todo mundo, e ainda há outra persona que engatinha recolhendo as cartas no chão e as repousa na mesa de outra colaboradora, que pode ser interpretada como a que sente um verdadeiro deleite por ser uma profissional bem sucedida na empresa e está sempre à submissão da companhia, há a persona que canta parabéns para outra colaboradora, pois sempre há quem seja muito otimista e queira estreitar os laços entre a equipe, geralmente é quem propõe que todos saiam para almoçar juntos e fica a porta à espera da última pessoa colocar o computador em repouso, e atualizar as fofocas da empresa.

Sobre a questão do fetiche do trabalho, me faz refletir sobre as inúmeras *personas* que uma pessoa adquire para se camuflar nesses ambientes, independentemente das intenções: seja para agradar com a finalidade de subir de cargo, seja pelo desejo de ser invisível e não ser incomodada. No capítulo “Personas de Artista - Alteridade” (NUNES, 2016, p. 100)³⁵, o autor comenta sobre a teoria de Carl Jung sobre o conceito de *persona* sendo uma tática de criar máscaras para a adaptação ao convívio ou compromisso social, e assim podemos pensar sobre o poeta Fernando Pessoa que criou inúmeras *personas* para si. O capítulo também cita uma

³⁵ Nunes, F. O. **Mentira de Artista**. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

análise de Annateresa Fabris sobre a obra de Dora Longo Bahia e seus heterônimos, e diz que

Quando um artista resolve dividir-se em diferentes "eus", está também multiplicando o seu potencial de criação, pois passa a pensar dentro de novas estruturas. Cada persona criada emula novos comportamentos, novas visões de mundo que não caberiam naquele "eu" original. (FABRIS APUD NUNES, 2016, pg. 101)³⁶

Em *A Normal Day* há uma multiplicidade de delas e que desempenham inúmeros papéis na empresa, podemos pensá-la também que elas respondem à sobrecarga de responsabilidades se adaptando a todos os papéis que desempenham e tomam para si, no sentido de desejarem mostrar serviço ou serem profissionais altamente competentes, eficientes, com múltiplas habilidades, e que sucumbe a identidade da personagem central, que fica perdida entre todas as suas personas.

Call To Action

Não quero fazer uma conclusão final pois o trabalho não acabou, mas gostaria de deixar as impressões pessoais de todo o processo desenvolvido até aqui. Trabalhar sobre esse tema reforçou coisas que eu sabia porém duvidava; esse assunto já me incomoda há muito tempo, e todos os caminhos que me trouxeram até aqui nada mais são do que as anotações espalhadas entre cadernos, bloco de notas, guardanapos de papel, fatura do mercado, sketches, áudios, entre outros, que juntei como um quebra cabeça. A princípio achei que este projeto não teria a possibilidade de ser realizado, e tive medo de fracassar antes mesmo de tentar. Porém a sensação que fica, é de que dei muitas voltas em espiral para finalmente, mergulhar de dentro para fora de todo esse lodo existencial que me sondava (e eu também sondava) durante esses anos de mestrado.

Enfim, a deadline aguardada.

³⁶FABRIS, Annateresa. Os heterônimos de Dora Longo Bahia ou os dilemas do sistema de arte. APUD Nunes, F. O. **Mentira de Artista**. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

Mas o que vem depois? *Call To Action* é uma provocação.

Através da arte e o que se propõe com a *Deadline Corporation*, a ação e a imaginação se manifestam como formas de investigação e intervenção nos espaços institucionais, reescrevendo códigos que desafiam os padrões estabelecidos pelo sistema de trabalho tradicional. É também um convite para questionar, subverter e reimaginar esses padrões, transcendendo os limites da produtividade e das métricas de sucesso convencionais.

Com tantas leituras, pesquisas e conhecimento de outros artistas que abordam questões muito parecidas, a *Deadline Corporation* será sequenciada com outras produções, com novos e antigos questionamentos, e outros cruzamentos de técnicas, linguagem, trocas com outras pessoas individuais e coletivos, no plano físico, digital, e espiritual.

Referências bibliográficas

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma: O herói sem nenhum caráter**. Rapsódia.. São Paulo, SP: Editora Cupolo, 1928.

CHEN, Lisa. An interview with Tehching Hsieh. The Believer, edição 124, 1 de abril de 2019. Consultado em: 12 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.thebeliever.net/an-interview-tehching-hsieh/>.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2007.

GELINSKI, Sarah. Site pessoal da artista. Disponível em: <http://sarahgelinski.com/>

GROS, Frédéric – Preguiça e capitalismo. Mutações – Elogio à preguiça. [Publicação online] São Paulo: Revista Arte e Pensamento do Instituto Moreira Sales, 2012. Consultado em 29 de abril de 2021. Disponível em: <https://artepensamento.com.br/item/preguica-e-capitalismo/>

GRUPO SUPERFLEX. **The Campaign**. 1994. Disponível em: https://superflex.net/works/the_campaign. Acesso em: 29 julho 2023

JABLONSKI, Daniel - **Uma introdução à ineconomia**. SP-ARTE 365. [Revista online] São Paulo: Revista SP-ARTE, 2020.Consultado em 27 de maio de 2021. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/editorial/uma-introducao-a-ineconomia>

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Editora: Companhia das Letras, 2019

AMARAL, Luiz Guilherme Leite. **Por que o coaching está sendo massacrado?** Medium, 30 de junho de 2019. Disponível em: <https://luizguilhermeleiteamaral.medium.com/por-que-o-coaching-est%C3%A1-sendo-massacrado-fdc738e022cd>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

MCKENZIE, Jon. **Perform or Else**. Nova York: Routledge, 2001. Consultado em: 02 de agosto de 2023. Disponível em: https://monoskop.org/images/8/8a/McKenzie_Jon_Perform_or_Else_From_Discipline_to_Performance_2001.pdf

NOVAES, Adauto – **As aventuras da palavra maldita**. Mutações – Elogio à preguiça. [Publicação online] São Paulo: Revista Arte e Pensamento do Instituto Moreira Sales, 2012. Consultado em 29 de abril de 2021. Disponível em: <https://artepensamento.com.br/item/as-aventuras-da-palavra-maldita/>

NUNES, Fábio Oliveira. **Mentira de Artista**. 2016. Editora Cosmogonias Elétricas. São Paulo, SP - Brasil.

SAFATLE, Vladimir. **Perto Demais da Redenção: Depressão, Flexibilidade e Fim da Ética do Trabalho**. Arte e Pensamento IMS, 2012. Consultado em: 06 de junho de 2022. Disponível em: <https://artepensamento.com.br/item/perto-demais-da-redencao-depressao-flexibilidade-e-fim-da-etica-do-trabalho/>.

SMITH, Roberta. **A Year in a Cage: A Life Shrunk to Expand Art**. The New York Times, 18 de fevereiro de 2019. Consultado em: 12 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2009/02/19/arts/design/19perf.html>.

STORER DE ARAÚJO, Érica - **Criando constrangimentos: curitibana vence prêmio de artes visuais**. [Entrevista concedida a] JUSTI, Ana. [Publicação online] Curitiba: Revista Plural Curitiba, 26 de outubro de 2020. Consultado em 10 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://www.plural.jor.br/noticias/cultura/erica-araujo-2/>

STORER DE ARAÚJO, Érica - **PÍLULA EDP NAS ARTES: Érica Storer**. [Vídeo online] São Paulo: Instituto Tomie Ohtake e EDP, 30 de novembro de 2020. Consultado em 10 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/9eifSqOIJGA>

Tehching Hsieh. Website do artista. Consultado em 12 de março de 2021. Disponível em: <https://www.tehchinghsieh.com>.

PECHEUX, Veronique. **Workaholic**. Standart Magazine, Edição 29, 2010. Disponível em: <https://www.veroniquepecheux.com/gallery/workaholic/>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

Vítor de Sousa, «Han, B.-C. (2016). **O aroma do tempo. Um ensaio filosófico sobre a arte da demora**», *Comunicação e sociedade* [Online], 35 | 2019, posto online no dia 28 junho 2019. Consultado em 15 de agosto de 2023. Disponível em: <http://journals.openedition.org/cs/815>.

Anexos - Projetos desenvolvidos ao longo do mestrado

Esg Esc Exp: matéria para compostagem, 2021



Figura 1. Esg Esc Exp: matéria para compostagem, 2021.

Vídeo disponível em: <http://sarahgelinski.com/esg-esc-exp/>

Esgota Escava Expurga: matéria para compostagem, é um vídeo-performance realizado em 2021 em Salvaterra do Minho, localizado na Galícia. A ação consistiu em escavar um buraco ao solo > colocar a cabeça neste > cobri-la com a terra > gritar para dentro do buraco > retirar a cabeça do buraco > e cobri-lo com terra novamente.

Fala-se aqui sobre uma inquietação que não pode mais ser contida em si, abordando a necessidade de extravasamento do indizível, daquilo que por vezes não é possível ser colocado em palavras, e que traduz-se em um esgotamento subjetivo, mental e espiritual. O grito surge como matéria orgânica desse esgotamento que se extravasa, e é essencial para o expurgo das frustrações resultantes de situações imprevistas e traiçoeiras. Por outro lado, o grito torna-se

uma comunicação reativa entre a natureza humana e canina, cada qual com sua tonalidade e motivação particulares. O grito em questão é transfigurado como uma possibilidade de matéria orgânica, que surge como uma hipérbole da expressividade, denotando intensidades e lido como excremento das sensações & das emoções, que ao final, é depositado na terra, para que a natureza faça o seu trabalho de compostagem de tal excremento emocional.

No ato da performance, grito & latido encontram-se de forma espontânea, totalmente inesperada e sem qualquer programação prévia, gerando surpresa em mim mesma e que tornou a ação muito mais interessante pela interação ocorrida, onde o latido gerado a partir do grito, dá um toque irônico ao grito a partir dos latidos. Escavar o solo, prepará-lo para receber a matéria do grito, para que fantasiosamente, a terra possa processá-lo e sintetizá-lo como adubo é, nesse caso, uma especulação psicanalítica às profundezas do inconsciente.

Para a filmagem, contei com a ajuda de minha amiga Lucía Alonso e a quem me recebeu de braços abertos no pomar de sua família e cedeu o espaço para a performance. O vídeo-performance participou da exposição coletiva 'Ruído', orientada por Miguel Leal, onde ocorreu a instalação de transmissão do vídeo em um televisor, coberto por terra, com saída para dois auscultadores, criando uma relação mais íntima possível com a obra.

Ficha Técnica:

Performance: Sachola, jardim, câmera Iphone 13, cães vizinhos.

Instalação: Televisor, auscultadores, terra, pen drive com o vídeo em repetição.

Local: Exposição Ruído, museu da FBAUP

Coordenação: Miguel Leal



Trama, 2022



Algumas das fotos feitas para a impressão e o gif

Gif disponível em: <http://sarahgelinski.com/trama/>

‘A criatividade é um habitat ideal’

Trama é a relação de habitar-se a própria pele, assumindo o conforto e o desconforto de ser si mesma, coisa que cada indivíduo sabe o que é, levando em conta que a vida é feita de traumas & tramas, entrelaçada entre caos e harmonia, e um emaranhado de situações adversas, confusas & tragicômicas.

De que forma eu consigo transformar essa relação, trançando fios condutores da criatividade com os significantes que guiam minha ideia de futuro?

Foi a partir de uma blusa de lã vermelha, comprada de segunda mão, gola simples, sem etiqueta, com marcas de uso, que aprendi um pouco a técnica do tricô, ao anexar à esta, uma gola alta de 36 centímetros e muito estreita à cabeça (no caso, a minha). Estive empenhada no processo de trançar os fios, mesmo em férias com amigas no Gêres e seus visuais relaxantes. Quando a blusa estava pronta como planejado, realizei um registro fotográfico em disparos contínuos da ação de vesti-la

e desvesti-la. É preciso ressaltar que a blusa, embora aparentemente confortável, estava desproporcional à minha cabeça e por isso foi embaraçoso vesti-la, pois apertava na entrada e na saída, causando certa dificuldade intencional que me interessava.

[trama – criatividade]

Criar tramas organizadas e padrões conectados entre si, traz uma ideia de poderosa conexão com a vida artística e colaborativa que eu almejava reforçar pra mim mesma, que de encontro com a simbologia da aranha para o xamanismo, a tecelã da teia da vida e do destino, representa a manifestação da energia feminina da força criadora, onde suas teias conectam tudo o que há entre a Terra e cosmos, trazendo atenção para a importância dos estímulos e dos impulsos que nos interessam mais; não de uma criação qualquer, mas a criação que traz mais sentido para a vida.

[trama – armadilhas da psique]

A ação de vestir a blusa foi uma artimanha desconfortável, mas retirá-la trouxe uma sensação de conforto que fez lembrar que às vezes, os problemas nos quais estamos emaranhados, foram nós mesmos que nos colocamos, gerados pelos infrutíferos pensamentos descontrolados da nossa psique.

[Linha – da lã e do tempo]

Na exposição que participei intitulada “Ruído” orientada por Miguel Leal, dispus horizontalmente os cartões lado a lado com as imagens sequenciais, criando uma linha do tempo {como em um editor de vídeo} ao longo dos 12 metros da parede, de uma extensão à outra, e também a blusa estava presente. A linha na parede teve um efeito de fragmentação da imagem, que ao caminhar ao lado dessa faixa, criou-se um dinamismo de movimento ao olhar. Também a vermelhidão da linha das fotografias na parede branca cria uma analogia ao fio de lã da blusa, uma coisa alimenta a outra.

[trama – em harmonia com a vida criativa e colhendo os frutos]

A mensagem da aranha no xamanismo é um chamado para o fato de que algo que foi tecido há um tempo no passado, produziu resultados satisfatórios, e que podem ser acessados com certeza, com prazer, com abundância. O fio ao ser trançado, cria padrões que podem mudar durante o percurso. Não somos somente jogados à sorte do destino, também temos o poder e a responsabilidade de direcionar nossas experiências com consciência & intenção, apontando para os caminhos que queremos seguir e os terrenos férteis onde queremos nos construir, sem romantizar é claro, a precarização inerente à vida de muitas pessoas.

[Vestir uma cor de cura, o vermelho]

Essa cor denota urgência por ação! Para mim é a cor de auto recuperação: quando preciso abastecer a bateria, é dela que eu consumo em demasia. Vermelho é novidade, é a cor que salta aos olhos mais que todas, é avant garde, e que provoca a mais potente criatividade, pois é desafiadora & mágica.



O processo de fazer a blusa registrado pela Betina Juglair

Fotos da exposição “Ruído”





Ficha Técnica:

Produção artística: fotografia e blusa de lã sintética.

Instalação: Blusa de lã sintética pregada à parede, 33 cartões de 36 x 6,7 cm cada, dispostos ao longo de uma parede de 12 metros.

Assistente de captação da imagem: Ricardo Sá Nogueira

Local: Exposição Ruído, museu da FBAUP

Coordenação: Miguel Leal

Trabalha & Confia, 2020



Vídeo disponível em: <http://sarahgelinski.com/trabalhaeconfia/>

Inspirada pela angústia da situação em crise de artista e trabalhadora imigrante que me assalta, surgiu o interesse de abordar o assunto do trabalho na criação artística para o projeto do mestrado. O fato de ser uma estrangeira em terras lusitanas, logo



faz com que meu currículo profissional perca certa validade. o lema da bandeira do espírito santo: “trabalha e confia” foi chave para essa produção, inspirado na doutrina de santo inácio de loyola, fundador da ordem religiosa companhia de Jesus, que se traduz em: *“trabalha como se tudo dependesse de ti e confia como se tudo dependesse de deus”*.

Não deveria estar no plano de ninguém a ideia de trabalhar incansavelmente em um empreendimento que nunca será seu, e que fará esse indivíduo abdicar de sua liberdade de sonhar. Me incomodam as relações entre empregado x patrão, jornada x ócio, produção x criação e qualquer assunto que permeia o ecossistema do

trabalho tradicional e suas relações de hierarquia e poder, dominação da produtividade e das capacidades intelectuais humanas.

Pensar nessa temática é criar co-relações e comparações com o ser artista, indivíduo profissional e trabalhador, de técnicas e metodologias por vezes incomuns. com esse vídeo, foram realizadas instalações partindo de conceitos como: tempo, espaço, esforço, massificação, fragilidade, observados no cotidiano que tangem o trabalho, seja nas fábricas ou empresas, presentes no ecossistema das profissões mais comuns. para o vídeo performance, foram recolhidos materiais de descarte em construções de prédios e casas, localizados no porto. A escolha foi baseada no desejo de trabalhar com materiais brutos, em referência a operários de fábrica, cenário que acentua a corporalidade do alto desempenho dxs trabalhadorxs. O quadro em que a artista amarra-se com a fita descrita com “frágil”, transmite um tom de urgência da necessidade de libertação e autonomia, conscientização sobre relações entre indivíduo x massa, operário x máquina, gênero x trabalho.

Sem título, 2021



Intervenção sobre auto retrato. Há a versão em quadro e em gif



Gif disponível em: <http://sarahgelinski.com/notas/>

Notas:

jogar com a exposição e vulnerabilidade / mate o trabalho e descanse / recomendaram assistir o ornitólogo / self macumba / eu tenho muitos medos, mas também tenho ousadia / fazer marmitinhas e congelar para a semana / pagar belga / quero ser lida nas entrelinhas / sou um bocado robótica / fazer cheesecake para o sábado / dou muito solavancos e tropeços / pesquisar editais em aberto / entre atos falhos & autos atos de sabotagem, dedico esforços pra tirar a terra de cima de mim / instalar plugin de compras e testar o site da nude / várias camadas do inferno cá dentro / mandar sms para pedro para trocar meu turno com a mari / tratei em terapia uma dívida que sentia com o mundo / agendar orientação com miguel, montar meu site com trabalhos para discutirmos a partir dos trabalhos realizados / estou viva por acidente (essa frase não é minha) / editar logo os vídeos que fizemos na galícia / do more it: postas de peixe ao leite de coco, pimentão e caril / acampar nas falésias caso não haja mais vagas no camping / encontro conforto em abraços demorados / mood de hoje > homossexual / hoje me proporcionei alguns agrados simples e de fácil execução / coloquei a minha melhor roupa, que é a mesma para a maioria das ocasiões dos últimos três meses / hoje eu e lizzy rimos alto em pensar que logo seremos mestras, é um termo desajeitado, parece que não cabe / minha tese é justamente a respeito do fracasso artístico, da falha, colapso, da interrupção de indivíduo com sua própria natureza quando em causa de sistemas de trabalho laboral que objetifica e coisifica y sujeite, serei eu então uma mestra do fracasso? / nada soft / i'm not fofa / morriña: saudade da terra, em galego / uma vez acordei com a seguinte frase que disse em um sonho: para dormir aos prantos e chorar aos leites.

Presself, 2020



Vídeo disponível em: <http://sarahgelinski.com/presself/>

Presself é um vídeo realizado durante o primeiro lockdown da pandemia logo após março de 2020. o contexto fez refletir sobre a própria existência em vários níveis, e o olhar para dentro foi um dos pretextos para pensar na figura simbólica da mulher na cultura popular ocidental, muitas vezes sujeita a idealizações de beleza e conduta moral. Nesta performance caseira, fiz uma leitura sobre a besta, criatura que se esvai e se excede em sua verdadeira natureza. O batom sobre os lábios a expandir-se para todo o rosto, cria uma pintura grosseira e despretensiosa, que imprime-se na membrana, em observação ao toque da pele do seu rosto sobre a superfície. “Impressão” é uma palavra que surgiu com a ação realizada, seguida pela expressão “causar boa impressão”, resultado dos esforços do papel imposto à mulher em seguir agradável e dócil, e consequentemente, oprimida. Na maior parte das vezes essa frase tem um efeito contraditório à existência da mulher (mulher aqui compreendida nas diversas formas de existência e subjetividade), esse ser tão fluído, curioso, que se explora emocionalmente e sentimentalmente de forma livre e espontânea, que busca constantemente transformar-se a si. A cor vermelha

representa: energia, poder, vitalidade, vibração, calor, saúde, presença, sangue. Sobre essa última palavra, reflito também sobre o fato de que 'mulher' e 'sangue' possuem relações muito fortes, seja pelo ciclo menstrual, ao parir, em causa de procedimentos estéticos invasivos, seja por violência às suas corpos. Reforço aqui o desejo de não ser meramente uma portadora de agradável beleza, mas alguém que contamina com a sua arte, e busca experimentar inúmeras formas de ser e estar, ao não se conter nem se contentar, e fazer da sua própria pele (se for preciso) instrumento de criação e vida, e ter a consciência da totalidade micro e macro de ser.

Sem título, 2021



Aproveitando que estava no Rio Minho na fronteira entre Salvaterra e Monção, fiz um experimento colocando pedras dentro da lingerie, e observei como as pedras vão caindo para fora do body conforme caminho. Ainda não amadureci essa produção, mas estive a pensar sobre as experiências pessoais que cada pessoa carrega consigo, e que podem ser tanto profundas o suficiente para serem esquecidas ou profundas demais para serem mantidas consigo.

Vídeo disponível em: <http://sarahgelinski.com/ensaio-2/>

Eu que se parta, 2022



Vídeo disponível em: <http://sarahgelinski.com/eu-que-se-parta/>

Saí em busca de louças baratas nas associações Emaus e Reto à Esperança. Juntei a quantidade de uma caixa de frutas grande cheia. Pinte as louças com uma mistura de tinta acrílica e cola branca, uma solução barata e de baixa qualidade, já que essa tinta tende a descascar. Mas como eu iria parti-las todas, me preocupei menos ainda com a qualidade da tinta.

O mestrado me trouxe muito o entendimento da importância do processo artístico, e ando muito interessada nisso. Na verdade isso é super clichê, mas às vezes o óbvio também é necessário. Como designer, eu estava fatigada com o ecrã e me sentia limitada pelas ferramentas digitais. Senti que faltava o gesto, faltava a presença do corpo na produção, faltava sujeira e ruído. Eu quis pintar tudo bem bonitinho e partir tudo em seguida, arruinar tudo o que eu mesma criei. E sentir o prazer de quebrar louças, é claro.

O vídeo foi gravado em um estacionamento, com captação de áudio.



Após quebrar as louças, remontei as partes que foram possíveis de colar novamente, utilizando também outros materiais que reciclei, como cabos, mangueiras plásticas, buchas de banho, arames, sacos plásticos que achei piada, entre outros.

Auto Manual Para Sofrer Bem Uma *Badtrip*, 2021

Zine que fiz para redução de danos da *badtrip*.

