

## DITADURAGAY

Bruno Marcibelli<sup>1</sup>; João Henrique Lodi Agreli<sup>2</sup>.

**Resumo:** DITADURAGAY é uma pintura digital que surge como resultado de minha pesquisa em arte e tecnologia somada às reflexões sobre questões contemporâneas emergentes em nossa sociedade, como fanatismo religioso, extremismo político, desigualdade social, gênero e sexualidade.

**Palavras-chave:** Arte e Tecnologia, Pintura Digital, Apropriação de Imagem, Cultura LGBT

Toda poética escorre da cabeça decepada de Jair Messias Bolsonaro que um dia argumentou que a luta pelos direitos civis LGBT's na verdade escondem um ardiloso plano de conquista global chamado ditadura gay. Aqui o exercício criativo é mergulhar nesse absurdo delírio do político brasileiro e brincar com os signos heteronormativos invertendo as relações de poder, empoderando o oprimido – satirizando o opressor.

O trabalho foi concebido parte no software 3Dmax (cenário) e parte no photoshop através da colagem de imagens apropriadas da internet com outras concebidas especificamente para esta produção e arte-finalizadas pela pintura digital em tablet. A apropriação de imagem é uma investigação intrínseca a este trabalho que já se principia pelo uso agressivo da imagem de duas figuras públicas (Neymar e Bolsonaro). Paralelo a isso, meu trabalho com modelos-vivos é aqui ampliado e potencializado pelas mídias digitais, uma vez que a fotografia do modelo pôde ser usada parcial ou integralmente para a construção dos personagens que habitam a cena.

### Introdução

Par meio do projeto BUZZ: Identidade Fictícia como Criação em Arte e Tecnologia (2015/2016), estudei os descobrimentos do mito do artista na sociedade contemporânea, refletindo sobre as redes sociais e os ciberespaços como campos de cruzamento de interesses coletivos e individuais atuantes na construção da figura do artista. BUZZ emerge do ciberespaço como um aspecto do homem pós-humano, uma máscara essencialmente digital, que sedimenta a base para assinatura de produções digitais atravessadas pela rede social Facebook (matriz de criação do personagem).

*"(..)para que o artista permaneça na rede, é obrigado a individualizar-se e renovar-se permanentemente, sob o risco de ser afogado pela movimentação perpétua de nomeação que mantém a rede em ondas. Para o artista é necessário um nome: o nome*

<sup>1</sup> Estudante no Curso de Artes Visuais no Instituto de Artes da UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, Campos Santa Mônica, Brasil: buzz\_marcibelli@hotmail.com;

<sup>2</sup> Prof. Dr. no Curso de Artes Visuais no Instituto de Artes da UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, Campos Santa Mônica, Brasil: agreli@hotmail.com.

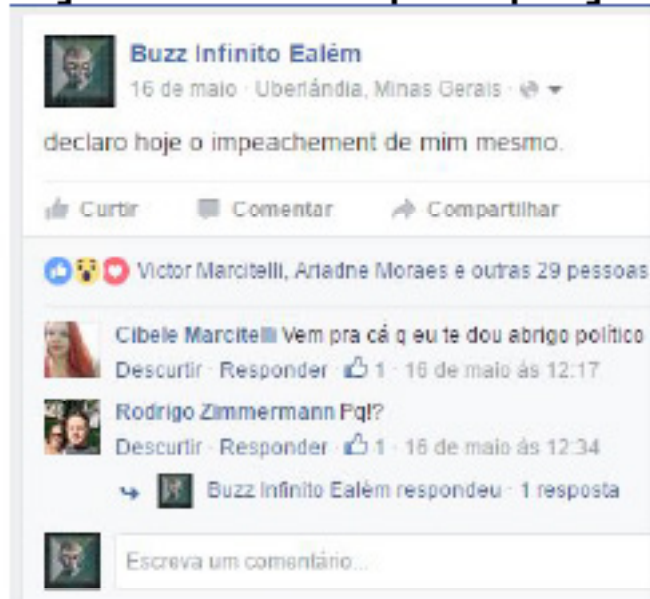
**cria uma diferença, marca um objeto dentro da rede indiferenciada das comunicações e na sociedade funciona como identidade, classifica e designa uma particularidade. ”  
(CAUQUELLIN, 2005, pag.61)**

Além da identidade e comunicação visual do personagem, o resultado prático da pesquisa também apresenta a primeira aventura de BUZZ: DITADURAGAY, uma ficção pós-apocalíptica que desenvolve sua narrativa ao longo de uma produção inspirada por questões contemporâneas emergentes na sociedade, como fanatismo religioso, extremismo político, gênero e sexualidade. O estudo, iniciado por manipulações e colagens em Photoshop, desdobra-se em pinturas, animações e história em quadrinhos na medida em que encontra parceria com pessoas e artistas contaminados pelas causas e temas abordados, demonstrando que o aspecto colaborativo não fica preso somente nas relações digitais, pois BUZZ representa o amálgama entre mundo real e digital, agindo como um ativador dos processos que aqui serão apresentados.

## Identidade e ficção

Milhares de personalidades surgem em interação diária em nossos universos simulados, sob um silencioso código de conduta que procura imprimir a realidade da maneira mais fidedigna possível, negando a ficção inerente a toda simulação. Grande parte dos usuários busca interação apenas com pessoas que já conhecem, postam fotos de coisas que consomem e locais que visitam, tornando a rede um espelho insubstancial do mundo real. Entre familiares, amigos íntimos e amigos virtuais minha conta pessoal era conectada a 1862 pessoas pertencentes a Estados e contextos sociais diversos, o que representava um bom laboratório de experimentos. Neste cenário, o primeiro jogo se estabelece na troca do nome social pelo nome do personagem.

Figura 1 - Print Screen da primeira postagem



Fonte: Acervo do autor

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

Figura 2 - Print Screen da foto de perfil



Fonte: Acervo da autor

A ação se estendeu por 60 dias em interação com os usuários conectados à minha rede, propondo e respondendo a estímulos diversos busquei simular um pensamento digitalizado de quem vivia a rede de dentro para fora, vazando recortes das imagens que estavam em produção dentro do computador, brincando com a possibilidade de não possuir um corpo e ser subjetividade solta dentro do ciberespaço.

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

Como projetado, a primeira imagem de DITADURAGAY que foi compartilhada somava mais de 700 likes e diversas compartilhamentos até ser removida da rede por uma denúncia de nudez. Tratava-se de um recorte da pintura que centralizava Luana Júlia (com os seios à mostra) e Waquila Correa, estudantes do curso de Teatro da UFU e grandes colaboradores do projeto, que aceitaram dar vida à guarda real do ditador gay por meio de um ensaio fotográfico.

A partir disso, uma grande e automática campanha se formou em torno da imagem que passou a ser compartilhada e replicada incontáveis vezes, inclusive pelas próprias modelos, artistas de meu convívio acadêmico e ativistas atuantes na cena afro da cidade. Os compartilhamentos eram carregados de questionamentos a respeito do porquê a imagem havia sido denunciada, quem a denunciou e seus possíveis motivos, gerando grande comoção virtual e levando diversas pessoas ao bloco de Artes Visuais para ver o quadro completo; contemplando e evidenciando o trânsito entre virtual e real proposto na pesquisa, que a esta altura já se concluía com a impressão da imagem em adesivo sobre pvc para integrar a exposição *Fraturas Gráficas* no Laboratório Galeria da UFU. Encerro a ação retornando com meu nome social ao perfil, agora com 2053 amigos, pois 191 pessoas adicionaram BUZZ como amigo espontaneamente, grande maioria pertencentes às comunidades afro e/ou LGBT da cidade de Uberlândia.

Figura3 – Print Screen de compartilhamento



Fonte: Acervo do autor

## Processo de criação – prática colaborativa

A representação da figura humana na pintura me desperta fascínio desde jovem e norteia minha produção em pinturas em tela desde 2012. A iniciação científica proporcionou um primeiro contato com a produção em arte e tecnologia, ampliando minha perspectiva de criação de imagens por meio da pintura em *tablet* onde passei a investigar como aplicar meus conhecimentos pictóricos no software *photoshop*. Há também de se considerar que quanto maior a capacidade de captação da gestualidade do artista pela máquina, melhor será o

resultado obtido – não podendo o artista contar somente com seu talento para construir um bom trabalho. A pintura digital é, enquanto procedimento, a produção que mais realiza o conceito pós-humanista da assinatura BUZZ ao ratificar a parceria entre homem e máquina.

A transferência dos métodos de produção pictórica para os procedimentos de produção digital passa pelo ajuste das técnicas que precisam se adaptar à ferramenta que se tem à mão, sendo por excelência uma questão mecânica, de compreensão do funcionamento da máquina; enquanto a transferência da ideia, do pensamento estrutural de como chegar ao resultado que se objetiva, passa por transformações intensas que estabelecem um raciocínio muito mais próximo da colagem do que da pintura.

É por meio deste pensamento apropriação da colagem que encontro outro colaborador: Marcos Maciel, estudante do curso de Artes Visuais da UFU que possui enorme afinidade com o software de modelagem 3DSMAX, é convidado a elaborar um cenário cuja renderização passa a ser usada de pano de fundo da composição.

Figura 4 – Renderização do programa 3DSMAX



Fonte: Acervo da autor

Este método concede outro ritmo ao processo de criação que nesta fase pode ser dividido duas partes: colagem digital e pintura digital. A primeira se realiza pela reunião dos elementos díspares que compõem a cena evidenciando a vocação crítica da colagem que, ao aproximar figuras globais como Lady Gaga e Neymar de figuras locais como os atores Luana e Waquila, estabelece jogos relacionais que agem sobre a identificação do público com a obra, tornando-a mais suscetível à viralização na rede.

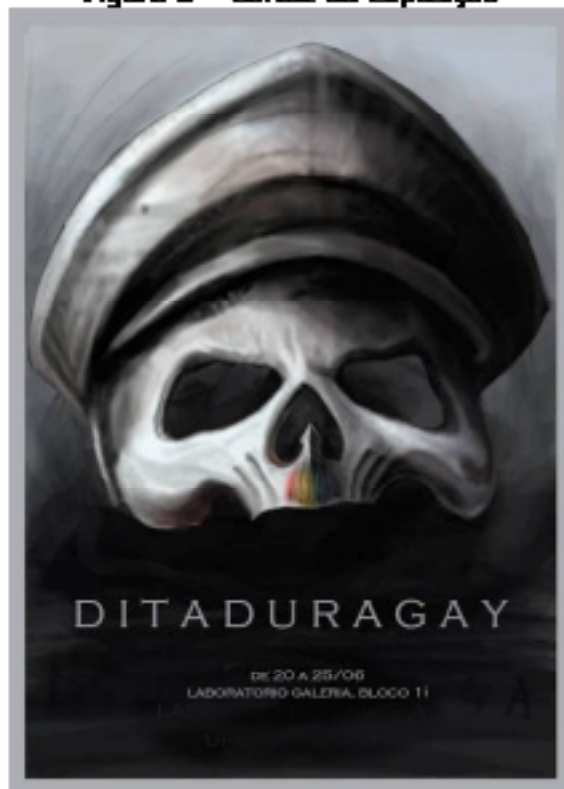
“Outra manifestação das estruturas hierarquizadas de poder que presidem os processos de transculturação é encontrada no caráter assimétrico dos fluxos de informação mundializados, muito mais volumosos no sentido das regiões centrais para as periféricas do que na direção oposta, o que faz com que as formas culturais criadas nas regiões que possuem a hegemonia do processo de globalização sejam melhor difundidas

e afirmadas mundialmente do que as ressignificações que delas são feitas a partir de culturas locais e, evidentemente, do que criações somente nestas assentadas.”  
ANJOS, 2005, p.17,18.

A segunda parte é o tratamento de pintura na *tablet*, que também acontece durante, mas, principalmente, depois do processo de aglutinação de elementos distintos, no esforço de “costurar” figura e fundo, alinhando as luzes, sombras e a atmosfera da ambientação. É neste momento que o trabalho afirma-se enquanto pintura digital.

## Poética

Figura 5 – Cartaz da exposição



Fonte: Acervo do autor

O personagem BUZZ é estruturalmente uma máscara, simulação de um rosto humano ainda em grade flutuando sem corpo no ciberespaço à espera de sua ativação. A relação com as máscaras entra como representação do homem pós-moderno que não possui identidade fixa, mas diversas e efêmeras identificações. A primeira identificação trabalhada por meio do personagem é com a causa gay, com a luta pelos direitos LGBTs, com a cultura pop enaltecida na internet, com o espaço de tensão que divide heterossexuais de homossexuais, com a batalha contra o fanatismo religioso e avanço do conservadorismo, com o extremismo político que se impõe contra o empoderamento negro. Tudo isso cabe em sua primeira máscara: o mítico ditador gay.

Toda poética da imagem escorre da cabeça decepada de Jair Messias Bolsonaro, centralizada no centro superior da composição. Bolsonaro, atualmente

deputado federal pelo estado do Rio de Janeiro, classifica a luta pelos direitos a igualdade e cidadania dos LGBTs como uma conspiração a favor de uma 'ditadura gayzista', onde todos os cidadãos seriam doutrinados pelo próprio Estado a seguirem uma conduta homossexual. A imagem foi concebida a partir da apropriação deste discurso e do exercício criativo de subverter as potencialidades estéticas aprisionadas no inconsciente coletivo brasileiro, no qual a ditadura gay já existe colorida, simpática e delicada; reforçada pelo estereótipo homoerótico caucasiano que nega ou hipersexualiza a existência do homossexual negro.

Figura 6 – DITADURAGAY



Fonte: Acervo da autor

É uma imagem de revolta que se apropria de um discurso de ódio e o devolve ao seu interlocutor de modo radical e criativo. Ambiciona ser uma contribuição estética ao novo homo ativismo social, no qual as cores do arco-íris, símbolo da causa, apareçam apenas no bigode Hitleriano do ditador anticristo; é uma imagem do 'fim dos tempos' que, tensionada pela avanço do