



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**SÉRGIO RICARDO RODRIGUES DA SILVA**

**DESENHO E MODELAGEM TRIDIMENSIONAL NA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA  
HUMANA: RELATO DE UMA PRÁXIS**

**FORTALEZA**

**2023**

SÉRGIO RICARDO RODRIGUES DA SILVA

DESENHO E MODELAGEM TRIDIMENSIONAL NA REPRESENTAÇÃO DA  
FIGURA HUMANA: RELATO DE UMA PRÁXIS

Dissertação apresentada no Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará (PPGARTES/UFC) como requisito parcial a obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Poéticas da criação e do pensamento em artes.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Teixeira Marinho.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S583d Silva, Sérgio Ricardo Rodrigues da.  
Desenho e modelagem tridimensional na representação da figura humana : relato de uma  
práxis /Sérgio Ricardo Rodrigues da Silva. – 2023.  
133 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de  
Pós-Graduação em Artes, Fortaleza, 2023.

Orientação: Prof. Dr. Cláudia Teixeira Marinho. .

1. Desenho. 2. Softwares de Modelagem. 3. Figura Humana. 4. Projeto Poético. I. Título.  
CDD 700

---

SÉRGIO RICARDO RODRIGUES DA SILVA

DESENHO E MODELAGEM TRIDIMENSIONAL NA REPRESENTAÇÃO DA  
FIGURA HUMANA: RELATO DE UMA PRÁXIS

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará (PPGARTES/UFC) como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Poéticas da criação e do pensamento em artes.

Aprovada em: 21/ 08/ 2023.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Teixeira Marinho  
Orientadora) Universidade Federal do Ceará  
(UFC)

---

Prof. Dr. Jo A-Mi  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

---

Prof. Dr. José Manuel Revez  
Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (ULISBOA)

À minha mãe, Dona Angélica Rodrigues, que me ensinou a Arte de Viver. E à Léia Menezes. Marita, Amatrix, Soror.

## **AGRADECIMENTOS**

À Universidade Federal do Ceará, como centro de excelência na formação de gerações – uma prova da qualidade da educação superior pública brasileira, laica, compromissada com a ciência e a formação crítica.

À professora Cláudia Teixeira Marinho, por suas orientações primorosas e elucubrações que trazem muito Axé e Borogodó para minha vida-pesquisa. Uma orientadora leve, cordial, amiga, que guia sem uso de rédeas-curtas, empoderando seus orientandos ao longo de todo o percurso do mestrado.

À professora Jo A-Mi, que me tirou da zona de conforto ao propor o mergulho no mundo da arte poética das palavras.

Ao professor José Manuel Revez, que, à época da Qualificação da Dissertação em andamento, respondeu ao e-mail de um desconhecido, que lhe fazia um convite com pouca antecedência para integrar uma banca. Suas ponderações fizeram grande diferença na etapa de qualificação e foram fundamentais à versão final deste trabalho, pós-defesa.

## RESUMO

A partir da concepção segundo a qual a arte resulta da associação de peculiaridades únicas entre aquilo que se pode manipular e o seu manipulador, este trabalho tem como tema a relação entre artista e recursos manipulados na realização do projeto poético de representação da figura humana. A partir das próprias experiências do autor deste texto, como artista que se vale tanto de papel, lápis, tinta, esfuminho, quanto de bits, bytes e esferas virtuais moldáveis em softwares de modelagem 3D, intenta-se analisar como os meios digitais tornam-se recurso criativo. Adota-se a metodologia de pesquisa exploratória, que visa ao aprimoramento de ideias ou à descoberta de intuições e assume, como objeto de análise, experiências práticas com o problema pesquisado e análise de exemplos que estimulem a compreensão. Defende-se que as ferramentas tecnológicas, impregnadas dos valores das nações economicamente mais ricas do sistema capitalista; quando à serviço de um projeto poético, não prescindem da chamada *intuição intelectual*, nas palavras de Hui (2020). As ferramentas tecnológicas, portanto, podem ser utilizadas como recurso criativo para um projeto poético que, inevitavelmente, levará consigo as marcas do seu autor: ser simbólico, situado em tempo-espaco-cultura demarcados por um conjunto de valores e por vivências que o (trans)formam como indivíduo. Tais valores e vivências serão por ele retratados, questionados, repensados, exorcizados; gerando significados e sensações os mais diversos; mas aquilo que se manipula também interferirá no que emergirá como resultado da manipulação. Entende-se que a arte do desenho e a da modelagem em ambiente virtual guardam interseções, por isso a análise aqui empreendida colocará lado a lado essas duas modalidades do fazer em arte. Nesta reflexão, estabelecem-se diálogos com os trabalhos de Burnhan (1968), Salles (2010, 2006, 1998), Jaffé (2019), Levy (1999), Latour (2001), Hui (2020), Dussel (2019), Benjamin (1975) e Flusser (2007;1985).

**Palavras-chave:** desenho; softwares de modelagem; figura humana; projeto poético.

## ABSTRACT

From the conception according to which art results from the association of unique peculiarities between what can be manipulated and its manipulator, this work has as its theme the relationship between artist and manipulated resources in the realization of the poetic project of representation of the human figure. Based on the experiences of the author of this text, as an artist who uses both paper, pencil, ink, stump, and bits, bytes and virtual spheres that can be molded in 3D modeling software, the aim is to analyze how digital media become if creative resource. The exploratory research methodology is adopted, which aims to improve ideas or discover intuitions and takes as an object of analysis practical experiences with the researched problem and analysis of examples that stimulate understanding. It is argued that the technological tools, impregnated with the values of the economically richest nations of the capitalist system; when at the service of a poetic project, they do not dispense with the so-called intellectual intuition, in the words of Hui (2020). Technological tools, therefore, can be used as a creative resource for a poetic project that will inevitably carry with it the marks of its author: a symbolic being, situated in a time-space-culture marked by a set of values and experiences that (trans)form as an individual. Such values and experiences will be portrayed by him, questioned, rethought, exercised; generating the most diverse meanings and sensations; but that which is manipulated will also interfere with what emerges as a result of the manipulation. It is understood that the art of drawing and modeling in a virtual environment have intersections, which is why the analysis undertaken here will place these two modalities of making art side by side. In this reflection, dialogues are established with the works of Burnhan (1968), Salles (2010, 2006, 1998), Jaffé (2019), Levy (1999), Latour (2001), Hui (2020), Dussel (2019), Benjamin (1975) and Flusser (2007;1985).

**Keywords:** drawing; modeling software; human figure; poetic project.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>DA POTENCIALIDADE DOS SOFTWARES .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1</b>	<b>Conceitos: poética, técnica, tecnologia e cosmotécnica .....</b>	<b>18</b>
<b>2.2</b>	<b>Cultura e tecnologia digital .....</b>	<b>29</b>
<b>2.3</b>	<b>Escolha da tecnologia .....</b>	<b>33</b>
<b>2.3.1</b>	<b><i>No meu princípio era o AUTODESK MAYA.....</i></b>	<b>36</b>
<b>2.3.2</b>	<b><i>Entre o Maya e o ZBrush: o BLENDER FOUNDATION.....</i></b>	<b>39</b>
<b>2.3.3</b>	<b><i>O toque de Midas da modelagem: o ZBRUSH PIXLOGIC .....</i></b>	<b>41</b>
<b>2.3.3.1</b>	<b><i>O que se manipula ao modelar se valendo da potencialidade doZbrush.....</i></b>	<b>47</b>
<b>2.3.3.2</b>	<b><i>A busca pela pose perfeita: o princípio da simetria .....</i></b>	<b>50</b>
<b>3</b>	<b>... À POÉTICA DO ARTISTA .....</b>	<b>55</b>
<b>3.1</b>	<b>Sérgio Ricardo por <i>Rico Rodriguez</i>.....</b>	<b>56</b>
<b>3.2</b>	<b>Sobre a Poética de Rico Rodriguez na representação da Figura Humana .....</b>	<b>71</b>
<b>3.2.1</b>	<b><i>A encomenda feita ao artista: pais nas lembranças de seus filhos .....</i></b>	<b>81</b>
<b>3.2.2</b>	<b><i>A encomenda feita pelo artista: reflexões .....</i></b>	<b>90</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>108</b>
<b>4.1</b>	<b>Desdobramentos.....</b>	<b>112</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>116</b>
	<b>APÊNDICE A – RELATO DE UM PERCURSO .....</b>	<b>118</b>
	<b>APÊNDICE B – ÉRES UN ARTISTA? .....</b>	<b>132</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Adentrei o Mestrado em Artes na UFC com projeto intitulado *A criação do objeto artístico escultura digital – a materialidade Artística a partir da imaterialidade?* Este foi o título do projeto que submeti à seleção regida pelo Edital 005/2019 PPGArtes UFC; seu autor: 74362 (número de inscrição gerado pelo SIGAA)<sup>1</sup>

O objetivo geral era assim expresso: “Analisar os modos de criação do objeto artístico *escultura digital*, a partir da análise contrastiva entre a perspectiva tradicional e a digital do esculpir, de modo a promover uma reflexão sobre a concepção, a construção e a divulgação da escultura produzida em software e uma análise crítica dos desdobramentos que essa forma de criação de objetos de arte gera no meio artístico.” O embasamento teórico estava alicerçado nos trabalhos de Salles (1998), Latour (2001) e Dondis (2007). As questões específicas formuladas eram as seguintes:

- a) Propor, a partir do conceito de *processo* de Salles (1998), uma retirada do ponto-final (sempre inconcluso) posto pelo escultor tradicional em sua obra artística à medida que o escultor digital toma para si um mesmo modelo real que o escultor tradicional assumiu como referência, mas o escultor digital busca o hiper-realismo em sua peça de arte, dadas as possibilidades do esculpir em software.
- b) Refletir, a partir das ponderações de Latour (2001), acerca do modo como as ciências constroem representações que ora parecem empurrar o mundo para longe ora trazê-lo para perto, quanto à relação entre o objeto escultura digital e o “real”.
- c) Questionar o conceito de Dondis (2007) de que a escultura tem de existir no espaço em dimensão que possa ser vista e tocada.

---

<sup>1</sup> Intersecções: Ao longo do século XX, várias manifestações artísticas vislumbraram um futuro em que a tecnologia comporia o humano, despersonalizando, dessubjetivando. Em 1979, a Banda de Rock Kiss, em seu álbum *Dinasty*, entoou o homem do futuro na canção “2000 Man”, este assim o define: “Well, my name it is a number / It's on a piece of plastic film / And I've been growin' funny flowers / Outside on my little window sill / But don't you know I'm a 2,000 man”. Autoidentificar-me por um **número gerado randomicamente**, de pronto, me remeteu a essa canção, que é apropriada ao tema de que vamos tratar.

A aprovação do 74362 ocorreu, este passou a integrar a turma ingressante no semestre letivo 2020.1. Até então, ninguém imaginava que, a partir de 16 de março de 2020, as atividades acadêmicas presenciais nas Universidade Federais brasileiras seriam suspensas: na UFC, uma suspensão de apenas 15 dias foi anunciada e chegamos a 2022: a presencialidade se manteve em suspensão até março de 2022.

O percurso do mestrado gerou alterações sucessivas no projeto – do tema às pretensões de análise, da metodologia à forma de caracterizar o objeto de estudo: deescultura em ambiente virtual a desenho e modelagem em ambiente virtual. Até chegarmos ao que aqui se apresenta, com o título *Desenho e modelagem<sup>2</sup> tridimensional na representação da figura humana: relato de um práxis*.<sup>3</sup>

A partir das interlocuções propiciadas pelo/no PPGArtes, compreendemos que os softwares utilizados na modelagem 3D não podem ser pensados como meros instrumentais, à maneira do lápis, da plastilina ou das tintas. A tecnologia digital, que se pretende geradora de uma sensação de atemporalidade capaz de subsumir tempos-espacos e ontologias a um tempo- espaço sem interferências culturais, é, de fato, marcado pelo conjunto de valores próprios das nações poderosamente mais econômicas do sistema capitalista, possui, portanto, valores e métodos. Diante dessa compreensão, o pensamento no próprio fazer como artista é inevitável: como a sensação de atemporalidade se entrelaça com o artista em seu espaço-tempo quando ele se utiliza de softwares em arte?

A esse tempo, a ideia ainda era observar modeladores em seus percursos criativos para, a partir dessa observação, sustentar as reflexões propostas pela pesquisa. Mas, no decurso do mestrado, a metodologia foi alterada, dada a compreensão do lugar acadêmico da reflexão investigativa do fazer a partir da *própria experiência*. O mergulho intentado no processo criativo

---

<sup>2</sup> Delimitação: a acepção da palavra *modelagem* está ligada ao fazer em meio físico, no qual materiais como argila e plastilina são moldados pelo humano. Com o desenvolvimento de tecnologias digitais, a palavra *modelagem* teve seu escopo de abrangência ampliado. Assim, neste trabalho, usamos MODELAGEM na seguinte acepção: A modelagem 3D é um processo de desenvolvimento de uma representação matemática, baseada em coordenadas, tridimensional de objetos e superfícies animadas ou vivas. O modelo 3D, como resultado da modelagem 3D, é um conjunto de dados que é criado pela manipulação de vértices, bordas e uma malha de polígono em um espaço 3D. Disponível em: <https://3dstudio.co/pt/what-is-3d-modeling/>. Acesso em 14.09.2023.

<sup>3</sup> Delimitação: a palavra "práxis" é utilizada por vários campos do conhecimento, a exemplo da Filosofia, da Psicologia e da Literatura. Neste trabalho, a palavra PRÁXIS, refere-se, exclusivamente, à acepção semântica de *atividade voluntária orientada para um fim ou resultado*.

do outro oferece ao artista-pesquisador menos subsídios que a imersão reflexiva no seu próprio fazer como artista. Fez-se aflorar, assim, um objetivo de pesquisa mais consistente.

Este trabalho se desenvolve, portanto, como autorreflexão do meu próprio processo criativo como desenhista e modelador digital, em diálogo com pesquisadores e filósofos que pensaram e pensam as relações artista-arte-técnicas-tecnologias. Defende-se a perspectiva das interseções entre a arte do desenho e a da modelagem tridimensional, não uma ruptura entre um ontem e um hoje; ou uma cisão entre processos criativos do desenho e os da modelagem; pois, o desenhista que se vale de softwares de modelagem necessita de conhecimentos de anatomia, simetria, largura, altura, profundidade – saberes compartilhados entre o desenho e a modelagem 3D – *interseções*.

No bojo desta proposta, são especialmente caras as ponderações de Hui (2020), filósofo que vislumbra a arte como possível fornecedora de um método para a reflexão sobre outras possibilidades de inteligência, para além da inteligência enumerável de forma recursiva – calculável – que caracteriza as máquinas. Disciplinas e instituições dedicadas ao estudo da arte, da tecnologia e da filosofia são urgentes, mas hoje ainda não as temos, destaca o autor.

Hui (2020) propõe que a tecnologia seja pensada como “não universal”, pois seu funcionamento é assegurado e limitado por cosmologias particulares, que vão muito além da mera funcionalidade e da utilidade – não há, portanto, tecnologia única, mas múltipla “cosmotécnica”. Cada cultura unifica um conjunto de valores de acordo com dinâmicas diferentes, por isso há concepções diferentes de cosmotécnica.

A inteligência das máquinas, nessa perspectiva, é apenas um tipo de inteligência. O mundo, destaca Hui (2020), não pode ser esgotado através de operações matemáticas, pois o mundo do ser humano é *simbólico*, uma realidade construída socialmente. A partir dessa compreensão, discute-se a necessidade de reposicionamento das tecnologias para além do mundo calculável, ou seja, reposicioná-las em realidades mais amplas, que excedam a pura racionalidade e que considerem o não racional.

A partir das reflexões de Hui (2020), entende-se que o modelador que se vale de uma inteligência computável (a dos softwares) reposiciona, a partir do seu ser-espaço-tempo, as tecnologias para além do mundo calculável, ou seja, as transpõem para realidades mais amplas, que excedem a pura racionalidade, a funcionalidade e a utilidade. Desta feita, a reflexão acerca da criação artística que se vale de inteligência computável contribui à compreensão de

cosmotécnicas e viabiliza a construção de uma história do ser humano via história da tecnologia.

Em termos práticos: dois artistas provenientes de culturas bastante diferentes, como a brasileira e a coreana, utilizam o software ZBrush no seu fazer em arte. Na hipótese de que ambos utilizam a mesma versão do software, têm à sua disposição a mesma velocidade de internet e computador com a mesma capacidade de processamento e armazenamento de dados, é possível afirmar que ambos estão se valendo de uma mesma ferramenta com as mesmas potencialidades e limitações; contudo, esses dois artistas não produzirão arte que se assemelharão por se valerem de um mesmo software – eis o vislumbre das cosmotécnicas: a inteligência computável não gera arte.

Cada artista, ao fazer essa imersão reflexiva em seu processo criativo/produzido, a partir do aporte de filósofos como Hui (2016, 2020), pode, sim, gerar saberes que, somados, contribuam à compreensão de *cosmotécnicas*. Essa compreensão- construção, entende-se não ser um convite à especulação em si mesma (não que, em si, isso seja passível de crítica), mas uma necessidade para subsidiar criticamente o papel das ferramentas tecnológicas em arte.

Diante do até aqui exposto, essa pesquisa objetiva a reflexão-análise das *interseções* entre desenho e modelagem tridimensional a partir da imersão no processo criativo do autor desta pesquisa, na construção de significados dentro de um projeto poético; a saber: a representação da figura humana. A metodologia adotada é a exploratória, assim definida por Gil (2002):

Essas pesquisas têm por objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Pode-se dizer que essas pesquisas têm por objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem: levantamento bibliográfico; (b) entrevista com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão. (GIL, 2002, p.41)

Quanto ao aporte teórico, dialoga-se com as reflexões de Benjamim (1969 [1936], 1975); Burnhan (1968); Salles (1998; 2006; 2010); Levy (1999); Latour (2001, 2013, 2017); Hui (2016, 2020); Feenberg (2003), Flusser (1985, 2007), entre outros estudiosos, ao passo que se procede à análise de como os materiais por mim manipulados são recursos criativos na

construção dos significados que caracterizam meu projeto poético, como artista, ser humano perpassado por contextos, vivências, experiências, socio-historicamente situado.

Dada a proposição de reflexão a partir do artista-pesquisador em seu espaço-tempo, este texto ora assume a impessoalíssima terceira pessoa do discurso; ora a primeira do plural, o chamado ‘plural de modéstia’; ora a egocêntrica primeira pessoa do discurso. Essa “transgressão” à manutenção de uma mesma pessoa do discurso ao longo de toda a dissertação é intencional: expressa aproximação do pesquisador com o ambiente da pesquisa acadêmica e sua polifonia; pois, neste percurso, há muitas vozes: de minha orientadora, das obras de autores(as) com os(as) quais procuro dialogar, das(os) docentes e discentes do PPGArtes... a minha voz, que não é inédita nem una, mas atravessada por tantas outras vozes. O uso do “eu” não se pretende, portanto, homogêneo ou soberano, mas indicativo de autorreflexão.

Assim, após esta *INTRODUÇÃO* (Capítulo 1) prosseguimos o percurso de escrita-reflexão do seguinte modo:

**Capítulo 2**, intitulado *DA POTENCIALIDADE DOS SOFTWARES...* O objetivo desse capítulo é analisar a repercussão dos materiais manipulados pelo artista sobre sua arte. O conteúdo desta análise está dividido em quatro tópicos: 2.1 *Conceitos: poética, técnica, tecnologia e cosmotécnica*; 2.2 *Cultura e tecnologia digital*; 2.3 *Escolha da tecnologia*. Este capítulo apresenta, no seu introito e no seu fechamento, excertos que correspondem ao início e ao final do conto *Versos de Luz*, de Isaac Asimov. Após o excerto concludente, procede-se a uma *síntese conclusiva* interpretativa do conto, que, por sua vez, também sintetiza o capítulo.

**Capítulo 3**, intitulado *...À POÉTICA DO ARTISTA*. O foco desse capítulo é o meu processo criativo; desenvolve-se no formato de narrativa cronológica, na qual minha história de vida-arte e os recursos que manipulo à serviço da construção de significados para o projeto poético de representação da figura humana embrincam-se, *interseccionam-se*, formando um todo significativo. O conteúdo deste capítulo está dividido em três tópicos: 3.1 *Sérgio Ricardo por Rico Rodriguez*; 3.2 *Sobre a Poética de Rico Rodriguez na representação da Figura Humana*. Este capítulo apresenta, no seu introito e no seu fechamento, excertos que correspondem ao início e ao final do conto *O que os olhos vêem*, de Isaac Asimov. Após o excerto concludente, procede-se a uma *síntese conclusiva* interpretativa do conto, que, por sua vez, também sintetiza o capítulo.

**Capítulo 4**, intitulado *CONCLUSÃO*. Nesse capítulo, defende-se que a associação de peculiaridades únicas entre os recursos expressivos manipuláveis pelo artista e o seu manipulador é a marca tanto do desenho quanto da modelagem tridimensional no projeto poético de representação da figura humana de Rico Rodriguez. Essas peculiaridades únicas somente são compreendidas quando os trabalhos do artista são interrelacionados à minha história de vida e ao meu percurso em arte, o que está atrelado a meu tempo-espaço-cultura. Revisitam-se os capítulos 1, 2 e 3 por meio das várias referências a outras artes que se *interseccionaram*, ao longo do texto na análise de meu projeto poético. Ao fim, em *desdobramentos*, apresenta-se reflexão que pretendo desenvolver em âmbito de doutorado. Este capítulo apresenta, no seu introito e no seu fechamento, excertos que correspondem ao início e ao final do conto *A sensação de Poder*, de Isaac Asimov. Após o excerto concludente, procede-se a uma *síntese conclusiva* interpretativa do conto, que, por sua vez, também sintetiza o capítulo e o trabalho como um todo.

Após a *Conclusão*, seguem-se as *Referências Bibliográficas*, com as quais se dialogou ao longo do texto, e um *Anexo*. Esse é um relato de experiência solicitado pelo PPGArtes à época da *Qualificação da Dissertação em andamento*; que ocorreu no tempo-espaço do ápice da pandemia de Covid19 no Brasil. A permanência desse registro dá-se tanto por ser uma narrativa do percurso que culmina no texto que aqui se apresenta; quanto por seu caráter histórico – não dá para fingir que nada ocorreu nesse espaço-tempo-cultura.

## 2. DA POTENCIALIDADE DOS SOFTWARES...

E depois...havia suas esculturas de luz. O modo como a Sra. Lardner descobriu seu *dom para a arte* nenhum dos convidados de suas festas exuberantes poderia imaginar.

... *Muitas pessoas que podiam se dar o luxo de possuir um teclado de luz construían esculturas luminosas para o seu próprio deleite*, mas ninguém podia rivalizar com o virtuosismo da Sra. Lardner. Nem mesmo aqueles que se consideravam artistas profissionais.

ASIMOV, Issac. *Verso de Luz*, (1973). In: **Sonhos de Robô**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986. Excerto constante na página 314 – *itálicos nossos*.

O objetivo dos capítulos 2 e 3 é analisar a repercussão dos materiais manipulados pelo artista sobre sua arte. A apropriação de tecnologias por artistas, a exemplo de softwares de modelagem 3D, consolidou um modo de fazer arte impensado até a primeira metade do século XX. E esse *modo de fazer* ainda gera controvérsias quanto ao que é mérito do humano ou consequência de uma inteligência calculável.

Essa discussão, aparentemente, já superada, dada a compreensão de que a arte é resultante da associação de peculiaridades únicas que emergem da manipulação de recursos expressivos pelo manipulador (artista), ressurge à medida que as tecnologias digitais avançam.

Como exemplo, citamos as repercussões da vitória do novato Jason Allen, na edição de 2022 do Concurso de Belas Artes da Feira Estadual do Colorado (EUA)<sup>4</sup>. Em seu primeiro concurso, a obra de Allen foi classificada em 1º lugar, entre 18 peças submetidas à categoria “artes digitais/fotografia manipulada digitalmente”.

A obra premiada foi feita com uso do Midjourney, um sistema de inteligência artificial que permite a criação de imagens a partir de algumas frases, como "astronauta em cima de um cavalo" ou "cachorro com uma flor na boca num retrato ao estilo de Pablo Picasso". A vitória

---

<sup>4</sup> Referências complementares: para ler as reportagens na íntegra, por mim parafraseadas, acesse: *Sistema de inteligência artificial venceu concurso de arte e os artistas estão furiosos* [<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>.] e *'Arte está morta': o polêmico boom de imagens geradas por inteligência artificial* [<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>.]. Acesso em 18.07.2023.

deixou artistas que se valem de softwares de modelagem furiosos. Um deles foi RJ Palmer<sup>5</sup>, artista de arte conceitual para filmes e videogames, que assim expressou em mensagem que viralizou no Twitter: A inteligência artificial não é apenas como encontrar inspiração no trabalho de outros artistas: Isso é roubar diretamente sua essência.<sup>6</sup> Este é apenas um exemplo de como a relação artista-máquina é conflituosa e perpassa temas como ética, direitos autorais, estilo, papel do ser humano etc.

A fim de discutir, portanto, a repercussão dos materiais manipulados pelo artista sobre sua arte<sup>7</sup>, propomos imersão no *processo criativo* do mesmo artista ao criarem folhas de papel e em softwares de modelagem tridimensional. À medida que se manipula papel, lápis, tinta ou bits e bytes, dá-se uma associação de peculiaridades únicas entre aquilo que se escolhe manipular<sup>8</sup> e o seu manipulador. Entre outros estudiosos, trazemos para esse diálogo Lévy (1999), Hui (2020), Latour (2001), Almozara (2012) Flusser (2007;1985) e Salles (2010).

A ficção científica de Isaac Asimov far-se-á presente nos capítulos 02, 03 e 04. Essa fonte ficcional assim se justifica: a reflexão empreendida neste trabalho é sobre técnicas, tecnologias e materiais manipulados por mim, qual artista, na realização do projeto poético de retratação/(re)interpretação da figura humana (ou humanoide). A relação homem-máquina é, portanto, parte significativa deste trabalho; tema esse tratado por Asimov com maestria. Estabeleceremos diálogo com alguns contos da antologia “Sonhos de Robô”.

Em “Sonhos de Robô”, Asimov transporta o leitor para um mundo em que humanos e robôs-humanoides co-habitam; estes subordinados àqueles, os quais temem a perda de controle

---

<sup>5</sup> Referências complementares: para conhecer os trabalhos de Palmer: <https://www.artstation.com/arvalis>; <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/artista-detetive-pikachu/>.

<sup>6</sup> Referências complementares: para ler as reportagens na íntegra, por mim parafraseadas, acesse <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>. Acesso em 11.07.2023.

<sup>7</sup> Delimitação: a *repercussão dos materiais manipulados pelo artista sobre sua obra* pode ser compreendida em, pelo menos, duas acepções: a repercussão gerada pelo público apreciador da obra ou a repercussão gerada na obra em si. O exemplo de Jason Allen concerne à primeira acepção – o uso de uma Inteligência Artificial repercutiu negativamente; gerando debates que ofuscam e questionam os méritos do artista; por sua vez, a análise a que nos propomos é quanto ao que emerge na obra pelo uso de softwares.

<sup>8</sup> Delimitação: a palavra *manipulação* apresenta sentidos pejorativos como falsificar e adulterar. Neste trabalho, a palavra MANIPULAR refere-se, exclusivamente, à acepção semântica de manejo, ação de um agente sobre matéria-prima: algo se deixa assumir formas conforme a ação humana. Assumimos o conceito de "manipulação" utilizado por Cecília Salles ao conceituar Matéria-Prima; em sua obra "Arquivos de Criação" (2010) – constante na bibliografia desta pesquisa.

das criações. Ao falar de robôs, o autor nos leva a refletir sobre o que há de mais humano – sonhos, temores, talentos, futuro – e suscita a questão: qual é o papel, de fato, do ser humano em um mundo de humanoides que desempenham funções anteriormente só realizadas por humanos e ainda o fazem com mais eficiência e precisão que seus criadores?

A obra reúne 22 contos escritos por Asimov entre a década de quarenta e oitenta. O conto “A sensação de poder”, por exemplo, é de 1957, traz a capacidade de fazer contas com o próprio cérebro como o resgate de uma ciência primitiva, que teria sido desaprendida, uma vez se recorrer a computadores para cálculos matemáticos dos mais simples aos mais complexos. No conto, a discussão gira em torno do que é mais descartável: e a conclusão é que um homem é mais descartável que um computador, daí a vantagem de mísseis tripulados, com seres humanos realizando cálculos com o cérebro. Transpondo à nossa reflexão: qual o lugar do artista com os sucessivos avanços tecnológicos?<sup>9</sup>

Este capítulo pretende se encaixar ao subsequente, de modo a termos *Da Potencialidade dos Softwares à Poética do Artista*. Recorremos aqui ao termo como utilizado por Salles (2020, p.48), que se refere à *potencialidade dos softwares* como matéria-prima, ou seja, como aquilo que é manipulado durante o processo da feitura da obra. No entanto, não tomaremos os softwares como neutros de valores. A partir das ponderações de Hui (2020), considerar-se-á a tecnologia digital como marcada por um conjunto de valores próprios das nações poderosamente mais econômicas do sistema capitalista. O desafio desta pesquisa, portanto, é ponderar acerca de como o artista é afetado pela tecnologia, ou seja, o que será refletido no que emerge dessa relação artista-máquina.

Início esse capítulo definindo conceitos dos quais me valho e com os quais estabeleço diálogo: tópico 2.2 *Conceitos: poética, técnica, tecnologia e cosmotécnica*. Na sequência, exploro a relação entre cultura e tecnologia digital, que é a base para pensar o conceito de cosmotécnica: tópico 2.3 *Cultura e tecnologia digital*. Ao final deste capítulo, comento os softwares de modelagem 3D dos quais me utilizo no meu fazer em arte; a partir de meu lugar de fala no espaço-tempo: 2.3 *Escolha da tecnologia*.

---

<sup>9</sup> Ao longo do trabalho, considerarei meu processo criativo em sua totalidade – tanto pela manipulação de lápis, giz, folhas e borrachas quanto pela manipulação de esferas virtuais moldáveis, pois vejo interseções entre os dois fazeres. Centro especial atenção nos softwares neste capítulo uma vez que pretendo discutir sua potencialidade como *recurso criativo*.

## 2.1 Conceitos: poética, técnica, tecnologia e cosmotécnica

O termo *poética* será assumido neste texto na acepção de expressão única, resultante do sentimento subjetivo do artista empregado em suas escolhas visando à realização de um projeto poético. O conceito de “único”, aqui, não evoca o inimitável ou irreprodutível, mas aponta para a transformação do que é manipulado pelo artista em dado espaço-tempo-cultura – a mesma matéria-prima manipulada por outro artista resultaria em expressão também “única”, pois de outro artista. Nesta acepção, não há uma busca pela beleza ou por objetivos claros, como entende a filosofia estética clássica de Aristóteles. A peça exposta à apreciação, em si mesma, pode não ser sequer considerada “arte” em dado espaço-tempo-cultura, mas a proposição fomentadora de um olhar fora do campo da familiaridade, por exemplo, para algo já existente no mundo, como parte de um projeto poético, é “poética”.

A obra *Fonte*, de Marcel Duchamp, é considerada um exemplo emblemático de poética na acepção supracitada<sup>10</sup>. O artista se apropriou de objetos já feitos, retirando dos lugares habituais e assinando-os. A *Fonte*, obra exposta em 1917, era um simples e comum urinol branco, que foi invertido e assinado por *Sr. Mutt*. A ideia não era considerar o mictório como obra de arte, mas sim provocar mudança de pensamento quanto ao que é arte. Duchamp afirmou que não importava se o “Sr. Mutt” (nome por ele assinado no urinol) havia feito ou não a obra com suas próprias mãos; o importante era ele a ter escolhido.

A poética, como expressão única de cada artista, é algo puramente humano, não está presente nas coisas que possam ser manipuladas por um artista: não está em softwares, papéis, rochas, pedras, troncos de árvore ou plastilina. Aqui citamos as palavras de Almozara (2012):

[...] o processo de instauração da obra pressupõe uma relação dialógica entre técnica (considerada em seus aspectos processuais e materiais) e poética (como elemento fundante da produção) que está voltada para a construção de significados. [...] Assim, o processo de formação, investigação e instauração – no qual técnica e poética interagem – permite dentro de um contexto histórico pensar, por exemplo, o quanto os desenhos de Leonardo da Vinci, bem como os materiais com os quais trabalhou, determinaram e manifestaram suas ideias sobre as coisas do mundo. (ALMOZARA, 2012, p.98).

---

<sup>10</sup> Fonte: IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. *Fonte*, Marcel Duchamp. História das Artes, 2023. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/fonte-marcel-duchamp/>. Acesso em 24. 05. 2023.

Da arte do desenho à da modelagem em meio virtual, técnicas como utilização do giz *sanguíneo* e do *carvão* cedem lugar<sup>11</sup> ao domínio das potencialidades dos softwares. As dimensões se ampliam, dada a inclusão de uma terceira dimensão geométrica: a profundidade; daí a analogia<sup>12</sup> com o escupir em plastilina, argila ou mármore, matérias-primas substituídas por digitais moldáveis e infinitas em suas possibilidades de construções de formas. Ao invés dos mais variados tipos de lápis e borracha para esfumar, há brushes, comandos representados por ícones, que precisam ser manuseados para a impressão de formas na geometria.

O desafio posto ao artista que se vale de softwares de modelagem é aprimorar seus conhecimentos da tecnologia para gerar significados. Nesse ponto, trazemos à tona a epígrafe inicial da obra *Para o ator*, de Chekhov (1986), referenciada por Salles (1998), com a qual concordamos:

A técnica de qualquer arte é, por vezes, suscetível a abafar, por assim dizer, a centelha da inspiração num artista medíocre, mas a mesma técnica nas mãos de um mestre pode avivar a centelha e convertê-la numachama inextinguível. (CHEKLOV, 1986, *apud* SALLES, 1998, p. 107).

Aquele que se vale de softwares de modelagem em seu projeto poético precisa saber manipular parâmetros como *o gesto*, que captura o ritmo e o movimento das poses; *a forma*, que define a sua superfície no espaço; *a proporção*, que estabelece relação entre o tamanho total de um objeto e o tamanho das partes que o compõe. Mas, há outras questões de ordem menos tangível, conforme expõe Burnhan (1968), em sua reflexão acerca das seguintes palavras atribuídas a Rodin: “Quando um bom escultor modela um torso, ele não só representa os músculos, mas a vida que os anima – mais do que a vida, a força que os formou”:

---

<sup>11</sup> Aqui faço uma ressalva; ao afirmar que “cedem lugar”, apenas me refiro às matérias-primas e ao modo como as manipulo em meus desenhos; no entanto, aprendizados de *como iluminar* ou *sombrear* para gerar efeitos diversos, bem como *domínio de proporções e dimensões* são saberes dos quais me valho na exploração das potencialidades dos softwares. O desenho me permite aperfeiçoar tais saberes/técnicas.

<sup>12</sup> Como, geralmente, ocorre com as analogias, esta é imperfeita, pois os materiais manipuláveis pelo artista repercutem sobre a obra. Assim, estabeleço essa aproximação entre diferentes materiais para dar a conhecer as relações que eu estabelecia quando comecei a explorar a potencialidade de softwares de modelagem.

Rodin sugere que o trabalho do escultor não é imitar a vida, mas transmiti-la, talvez como um corredor numa corrida de revezamento, que passa o bastão em suas mãos para o próximo corredor; ou como traços genéticos que são transmitidos e modificados por cada geração; o escultor, como Rodin o viu, não só cria vida, como teve a tarefa de constantemente renová-la. (BURNHAN, 1968, p. 55)

Todos os que conhecem a usabilidade das ferramentas de um software de modelagem farão arte? Minha práxis me diz que a resposta a essa pergunta é “não”. O conhecimento dos mecanismos da inteligência computável não gera arte, pois a construção de significados exige a utilização das ferramentas conforme um *projeto poético*.

Como apreciador da “arte culinária”, como hobby, atrevo-me a um comparativo apenas como recurso didático: disponibilize facas (ferramentas) utilizadas por cozinheiros profissionais a alguém que é conhecedor apenas do modo (técnica) de preparo do trivial, que se presta a atender às necessidades nutricionais básicas do cotidiano, essas ferramentas pouca ou nenhuma diferença farão no resultado do prato posto à mesa.

Sobre “facas”, vale lembrar, com Hui (2020), que o domínio de técnicas e ferramentas (exemplo: o uso perito da *ferramenta faca* – o CHI – o que está *abaixo das formas*) não é suficiente para atingir o ápice na realização de algo (exemplo: esquartejar uma vaca); é preciso a compreensão do TAO (o que só é possível pela *intuição e experiência*, pois está *acima das formas*). O Tao é mais essencial do que o Chi (a técnica), pois a *intuição* é uma forma de conhecimento direto, claro e imediato.

A correlação entre ferramentas, técnica e saberes (saberes os mais diversos: formal, experiencial, imediato) para a excelência é ilustrada na história do açougueiro Pao Ding, quando assim responde ao duque Wen Huei, que deseja compreender a perícia do açougueiro ao esquartejar um bovino:

O que eu amo é o tao, que é muito mais esplêndido do que a minha técnica. Quando comecei a trincar bois, não via nada além do boi inteiro. *Três anos mais tarde*, já não via o boi inteiro, mas partes dele. Agora trabalho por intuição e não olho para ele com os olhos. Meus órgãos visuais param de funcionar enquanto minha intuição segue o próprio caminho. Em harmonia com o princípio do céu (natureza), corto ao largo das ligações e trespasso as grandes cavidades com a faca. Porque sigo a estrutura natural do boi, nunca encosto em veias ou tendões, muito menos em ossos grandes! Pao Ding acrescenta que um bom açougueiro precisa substituir a faca a cada ano, já que só corta tendões,

enquanto um mau açougueiro precisa substituí-la a cada mês, pois usa a lâmina para cortar ossos. Pao Ding – um açougueiro excelente –, por sua vez, não precisou trocar de faca por *dezenove anos*, e a sua parece ter acabado de sair da pedra de amolar. (HUI, 2020, p. 43-44 – itálicos nossos)

Pao Ding, o açougueiro *excelente*, não era um novato – pelo menos há *dezenove anos* exercia seu ofício; no início – nos três primeiros anos de sua carreira – ele via à sua frente o que *todos viam* – um boi inteiro; com três anos de prática, ele já via as partes do boi, seu olhar já não era mais o da maioria; e o aperfeiçoamento continua até que ele domine a estrutura natural do boi, o que lhe propicia esquarterar o animal morto sem que sua faca atinja tendões ou ossos. Agora, não se fazia necessário sequer olhar fisicamente para o animal.

Apenas a junção de prática, teoria, técnica e ferramenta explicariam a *excelência*? Esse é o ponto, não! Se assim o fosse, todos que se propusessem à imersão em prática, teoria, técnica e ferramenta; com o tempo, alcançariam a excelência. E sabemos que não é assim – em um curso de arte para iniciantes, por exemplo, supondo que todos os alunos estão realizando sua primeira experiência no ensino formal em arte, alguns se destacarão, outros ficarão na média.

É esse “algo mais”, difícil de explicitar tecnicamente, que “explica” a excelência. Quando me refiro a um “algo mais”, não faço referência a um *dom* – algo que seria dado, como a bagagem genética. Sem o tempo de prática, teoria, exercício de técnicas e uso de ferramentas esse “algo mais” não se manifesta. Considero que esse “algo mais” é uma *forma particular de olhar o que as pessoas em geral não percebem*, uma visão além do óbvio; a percepção do que está para além da forma, pois nas entrelinhas, em interrelações, sob subtendidos, nos sentidos que se podem produzir para além... É como se, para o artista, o fundo de uma imagem assumisse o lugar da figura, conduzindo-o para além da figura...

É a partir dessa percepção de que o conhecimento técnico em si não gera arte, tampouco a inteligência computável em si gera arte, que Hui (2020) propõe que a tecnologia seja pensada como “não universal”, pois seu funcionamento é assegurado e limitado por cosmologias particulares, que vão muito além da mera funcionalidade e da utilidade – não há, portanto, tecnologia única, mas múltiplas “cosmotécnicas”. Cada cultura unifica um conjunto de valores de acordo com dinâmicas diferentes, por isso há concepções diferentes de cosmotécnica.

Entendemos que, para a compreensão de cosmotécnicas, é preciso imersão no que é manipulado por artistas na produção de seus projetos poéticos, como o fazem e o que emerge da

interrelação entre subjetividade, técnicas e tecnologias das quais se valem; situando todo esse fazer culturalmente. Ao fazermos referência à *técnica* e *tecnologia*, precisamos colocar lado a lado esses conceitos. O sentido geral do termo “técnica” pode assim ser assim definido:

TÉCNICA (in. Technic, fr. Technicjue, ai. Technik, it. Técnica). O sentido geral desse termo coincide com o sentido geral de arte (v.): compreende *qualquer conjunto de regras aptas a dirigir eficazmente uma atividade qualquer*. Nesse sentido, T. não se distingue de arte, de ciência, nem de qualquer processo ou operação capazes de produzir um efeito qualquer: seu campo estende-se tanto quanto o de todas as atividades humanas. (ABBAGNANO, 2007, p. 939 – itálicos nossos).

Um procedimento qualquer, portanto, regido por normas e provido de certa eficácia, fruto de saberes a partir da prática humana, é uma “técnica”. Com base nessa concepção, ao me valer de softwares de modelagem, estou me valendo de uma técnica, cujo produto é um modelo em 3d. Essa visão, no entanto, é generalista e apresenta as técnicas como ferramentas isentas de valores; adotá-las, portanto, significa assumir uma *visão instrumentalista*; que percebe a técnica/tecnologia como neutra, sobre a qual o ser humano tem pleno poder de decisão da utilização que dela será feita. Se essa for a compreensão, a proposição de Hui (2020) de uma *cosmotécnica* é infundada. Na mesma obra de referência, lemos:

TECNOLOGIA (in. Technology-, fr. Technologie; ai. Technologie; it. Tecnologia). 1. *Estudo dos processos técnicos* de determinado ramo da produção industrial ou de vários ramos. 2. *O mesmo que técnica*. 3. O mesmo que tecnocracia. (ABBAGNANO, 2007, p. 942 – itálicos nossos).

Observamos que o Dicionário de Filosofia de Abbagnano (2007) traz duas acepções de TÉCNICA. A primeira delas separa *técnica* de *tecnologia*: enquanto a *técnica* é o conjunto de regras aptas a dirigir eficazmente uma atividade qualquer; a *tecnologia* é o estudo dos processos técnicos; e uma segunda, que apresenta *técnica* e *tecnologia* como acepções intercambiáveis. Pela primeira acepção, já temos explicação plausível para tratar a modelagem tridimensional como

*tecnologia* neste trabalho, pois nos propomos a refletir sobre os processos técnicos-digitaisho fazer em arte.

Nesse mesmo dicionário, o autor realiza, após a acepção generalista introdutória do verbete “técnica”, uma subdivisão do significado generalíssimo, incluindo os procedimentos mais díspares; e categorizando-os em dois campos diferentes:

A) **T. racionais**, que são relativamente independentes de sistemas particulares de crenças, podem levar à modificação desses sistemas e são autocorrigíveis; B) **T. mágicas e religiosas**, que só podem ser postas em prática com base em determinados sistemas de crenças; não podem, portanto, modificar esses sistemas e apresentam-se também como não-corrigíveis ou não modificáveis. Essas T. constituem um dos dois elementos fundamentais de qualquer religião e podem ser indicadas como nome genérico de ritos (v.). As *T. racionais*, por sua vez, podem ser distinguidas em: **T. simbólicas** (*cognitivas ou estéticas*), que são as das ciências e das belas artes; 2" T. de comportamento (morais, políticas, econômicas etc); 3" T. da produção. 1" As T. cognitivas e artísticas podem ser chamadas de simbólicas porque consistem essencialmente no uso dos signos. **Distinguem-se dos métodos, que, a rigor, são indicações gerais sobre o caráter das T. a serem seguidas.** As T.simbólicas podem ser: de explicação, de previsão ou de comunicação, mas essas distinções não são mutuamente excludentes. 2" As T. de comportamento do homem em relação a outro homem cobrem um campo extensíssimo que compreende zonas díspares: vão das T. eróticas às de propaganda, das T. econômicas às morais, das T. jurídicas às educacionais etc. Nesse grupo também podem ser incluídas as **T. organizadoras**, que visam a encontrar condições para obter o rendimento máximo com o mínimo esforço em todos os domínios da atividade humana. Essa técnica é tratada pela praxiologia. 3" O terceiro grupo de T.é o que diz respeito ao comportamento do homem em relação à natureza e visa à produção de bens. Nesse sentido, *a T. sempre acompanhou a vida do homem sobre a terra*, sendo o homem — como já notava Platão (Prot., 321 c) — o animal mais indefeso e inerme de toda a criação. Portanto, para que qualquer grupo humano sobreviva, é indispensável certo grau de desenvolvimento da T., e a sobrevivência e o bem-estar de grupos humanos cada vez maiores são condicionados pelo desenvolvimento dos meios técnicos. (ABBAGNANO, 2007, 939-940 – itálicos e negritos nossos).

Observamos que, entre as técnicas entendidas como *racionais*, estão as *simbólicas*, que caracterizam o fazer das *belas artes*. Simbólicas, como expressa o supracitado dicionário, porque consistem essencialmente no uso dos signos. No entanto, no século XXI, já não parece possível a distinção tão clara entre “técnicas racionais” *versus* “técnicas mágicas e religiosas” em termos de *(in)dependência de sistemas particulares de crenças*. As técnicas denominadas de

racionais são dependentes de um sistema muito particular de crenças, que, sob a égide de universalização, tenta apagar suas bases ideológicas; coadunamos com Hui (2020):

O processo de universalização funciona de acordo com diferenças de poder: o poder tecnologicamente mais forte exporta conhecimento e valores para o mais fraco, e, como consequência, destrói interioridades. [...] O processo de universalização tem sido amplamente unilateral e reduz o pensamento não ocidental a mero passatempo. (HUI, 2020, p.62,63)

A inteligência computável é apenas uma forma de inteligência, que pode ser medida, calculada, encerrada em telas. A arte, por sua natureza, articula o calculável (racional) e o incalculável (o não racional), pois necessita do desenvolvimento da “intuição intelectual”, assim definida:

[...] a intuição intelectual é a razão sintética que entende a relação entre o eu e outros seres (ou o cosmos) a partir da perspectiva de um sujeito moral, e não de um sujeito de conhecimento. [ ] é preciso voltar aos modos de conhecimento diferentes que ainda não foram considerados por engenheiros e acadêmicos que trabalham com a inteligência artificial. (HUI, 2020, p.183, 186).

Na sociedade do consumo, a tecnologia se apresenta associada a *marcas* (selos valorativos que identificam e demarcam tribos, segregando e moldando comportamentos). É muito improvável que alguém chegue a uma loja e solicite um celular com sistema operacional IOS, energia de bateria de até 17 horas para a reprodução de vídeos e classificação M3 ou M4 para aparelhos auditivos<sup>13</sup>. O que iremos ouvir é a solicitação de um *Iphone 12*. O Iphone (não

---

<sup>13</sup> Curiosidade: acerca da compatibilidade entre aparelhos auditivos e celulares usados na configuração de microfone padrão, o Idol 5, smartphone da Alcatel, é superior ao Iphone 12 da Apple. A classificação do Iphone 12 é **M3**; a do Idol 5 é **M4**. Fonte: *Os melhores telefones inteligentes para Deficientes Auditivos*: <https://share-danielfeau.com/pt/os-melhores-telefones-inteligentes-para-deficientes-auditivos/>. Acesso em 18.07.2023. “Se você usa seu telefone celular enquanto usa seu aparelho auditivo no modo de microfone (“M”), procure um que seja classificado como M3 ou M4. (M4 é melhor). Isso não garante que esses telefones estarão livres de interferências com o seu aparelho auditivo em específico. No entanto, quanto mais alta a classificação, menor será a probabilidade do seu aparelho sofrer interferência.” Fonte: Compatibilidade com aparelhos auditivos: <https://www.catphones.com/pt-br/help-support/hearing-aid-compatibility/>. Acesso em 18.07.2023. A questão é a seguinte: *quais valores devem ser incorporados na estrutura técnica de nossas vidas?* (FEENBERG, 2003, p.11)

mais *um telefone celular*) assumiu características de **rito** dado a legião de fiéis da tecnologia/marca<sup>14</sup>:

Na sociedade de consumo, a fé é voltada para marcas e produtos, que se levantam como porta-vozes desta era. Assim, “o comportamento do consumidor a lealdade às marcas tem psicologicamente funcionado de maneira semelhante à religião” (ROSSATO, 2011), em que os bens de consumo conquistam seguidores devotos. O relacionamento de consumidores de todo o mundo com a marca Apple é um grande exemplo. Anualmente, a marca atrai milhares de pessoas para as conhecidas longas filas a espera de cada um dos seus lançamentos em diferentes partes do mundo (GUILHERME, 2015). Os dispositivos de *alta tecnologia* têm consumidores devotos, que se mantêm atualizados com as últimas novidades, e possuem a maior variedade possível dos produtos da empresa, respondendo ao apelo de integração entre os equipamentos, que prometem *facilidade, interatividade e agilidade*. O slogan da Apple, Think different (pense diferente, em inglês), propaga o que serve como um verdadeiro mandamento: ser você mesmo, dentro dos padrões que você mesmo estabelece. (REICHOW; ADAM, 2016, p. 24-25 - *itálicos nossos*).

Na sociedade do consumo, portanto, as técnicas racionais, as mágicas e as religiosas parecem confluir e, ao assim pensarmos, veem-nos à mente o que denomino de “religião do Iphone”. O telefone celular pode até ser entendido como uma *ferramenta tecnologia* independente de sistemas particulares de crenças, que pode levar à modificação desses sistemas, mas a associação tecnologia/marcas transforma ferramentas tecnológicas em símbolos de pertença, em “amuletos” que têm o poder de deixar indivíduos mais confortáveis em determinados ambientes ou até em condições de superioridade.

---

<sup>14</sup> Exemplo real: a mãe de uma jovem que trabalha como diarista relatou o desejo da filha de 18 anos por um Iphone. Não lhe satisfazia um “telefone melhor” comparado ao que a jovem já possuía, como a mãe propôs, *tinha de ser um Iphone*. A jovem conseguiu seu primeiro emprego, no setor de atendimento de uma empresa de plano de saúde, com carteira assinada e um salário-mínimo mensal. A jovem desistiu de um curso universitário, em universidade privada, na qual acabara de ingressar; pois o salário-mínimo no hoje pareceu-lhe mais atrativo que uma projeção financeira futura. A mãe, então, usou o cartão de crédito para adquirir, em várias prestações, um modelo do Iphone que não é o mais atual, cujas parcelas estão sob a responsabilidade da filha. A casa dos pais da jovem permanece em perpétua reforma – pois o orçamento familiar sempre inviabiliza a conclusão –, os pais continuam a dormir na sala, pois o único quarto da casa sempre pertenceu à filha. Bem, mas tudo certo – agora, a jovem alçou o patamar de ter um *Iphone*: afinal, quem precisa de curso universitário, de uma melhor moradia, de plano de saúde. quando se tem um Iphone? “Tudo certo como dois e dois são cinco”, como escreveu Caetano Veloso, autor da letra da Canção COMO DOIS E DOIS, lançada em 1971.

Desta feita, a nossa reflexão acerca da modelagem tridimensional em ambiente virtual como *tecnologia* reconhece que essa traz consigo valores. Expressamos coadunar com a visão *substantivista* (FEENBERG, 2003) em contraposição à visão *instrumentalista*, para a qual a tecnologia é isenta de valores, mas em diálogo com a perspectiva *determinista*, não como redenção humana via processo tecnológico, mas como fatalidade, ou seja, a tecnologia é inevitável. Segundo Feenberg (2003):

O termo “substantivismo” foi escolhido para descrever uma posição que atribui valores substantivos à tecnologia, em contraste com as visões como a do instrumentalismo e a do determinismo, nos quais a tecnologia é vista como neutra em si mesma. O contraste aqui está realmente entre dois tipos de valor. A tese da neutralidade atribui um valor à tecnologia, mas é um valor meramente formal, a eficiência, que pode servir a diferentes concepções de uma vida boa. Um valor substantivo, pelo contrário, envolve um *compromisso com uma concepção específica de uma vida boa*. Se a tecnologia incorpora um valor substantivo, não é meramente instrumental e não pode ser usada segundo diferentes propósitos de indivíduos ou sociedades com ideias diferentes do bem. O uso da tecnologia para esse ou aquele propósito seria uma *escolha de valor específica em si mesma*, e não só uma forma mais eficiente de compreender um valor pré-existente de algum tipo. (FEENBERG, 2003, p. 7)

A visão *substantivista* parece ser uma constatação. Feenberg (2003) reflete acerca da necessidade de irmos além, ou seja, ultrapassar a visão *substantivista* e chegarmos a uma Teoria Crítica:

Nós podemos escolher em qual mundo desejamos viver, por meio de qual legislação, tornando a posse de armas legal ou ilegal. Entretanto, esse não é o tipo de escolha que o instrumentalista sustenta que faríamos quando controlássemos a tecnologia. Isso é o que você poderia pensar como uma meta-escolha, uma escolha a um nível mais alto, que determina *quais valores devem ser incorporados na estrutura técnica de nossas vidas*. A teoria crítica da tecnologia abre a possibilidade de pensarmos sobre tais escolhas e de submetê-las a controles mais democráticos. (FEENBERG, 2003, p. 10,11)

Entendemos que a perspectiva crítica exige o questionamento seja hábito e que a valorização do que é característico de cada cultura seja natural. Sobre alcançar essa percepção da tecnologia, concordamos com o próprio Feenberg (2003):

O público não está suficientemente preocupado, envolvido e informado para escolher os políticos bons neste momento, muito menos boas tecnologias. Assim, em que sentido a democracia pode ser estendida à tecnologia segundo as condições atuais? Pode-se admitir que isso é uma esperança problemática, mas não um absurdo. (FEENBERG, 2003, p.11)

Do exposto, assumimos o conceito de TECNOLOGIA como estudo dos processos TÉCNICOS aplicados ao fazer em arte, sendo a TÉCNICA um conjunto de saberes investidos e com valores embutidos.

Entendemos, portanto, o projeto de *construção de cosmotécnicas* como basilar para que sejam possíveis intervenções democráticas na tecnologia. Ao invés de adeptos cegos de uma tecnologia/marca, como se dá no que chamei de *religião do Iphone*, as pessoas serão capazes de indagar: qual valor deve ser incorporado na estrutura técnica de minha vida? E, ao assim responderem a essa pergunta, estarão conscientemente assumindo um compromisso com uma concepção específica de uma vida boa.

Como artista, reflito sobre quais estruturas técnicas devem ser incorporadas ao meu fazer em arte. Os softwares de modelagem 3D não adentraram minha arte por uma espécie de imposição de valores das nações ocidentais economicamente mais fortes; mas como um recurso criativo – conforme apresentarei no capítulo 03 – a serviço de *meu projeto poético*. Assim, são as construções de significados que intento gerar que guiam a estrutura técnica que fará ou não parte da minha vida/arte.

Ao tratarmos, portanto, de modelagem tridimensional em ambiente virtual como *tecnologia*, demarcamos como a vemos: dependente de um sistema muito particular de crenças, que, sob a égide de universalização, tenta apagar suas bases ideológicas. Assumimos, portanto, que versar sobre modelagem 3D em arte não pode circunscrever-se a um exercício meramente descritivo de uma ferramenta; é preciso reflexão acerca de como ela atende ou não a um projeto poético. Concordamos com Benjamin (1975):

As nossas belas-artes foram instituídas e os seus tipos e usos fixados numa época que se diferencia decisivamente da nossa, por homens cujo poder de ação sobre as coisas era insignificante quando comparado com o nosso. (...) Em todas as artes existe uma parte física que não pode continuar a ser olhada nem tratada como outrora, que já não pode subtrair-se ao conhecimento e potência modernos. Nem a matéria, nem o espaço, nem o tempo são desde há vinte anos

o que foram até então. É de esperar que tão grandes inovações modifiquem toda a técnica das artes agindo, desse modo, sobre a própria invenção, chegando talvez mesmo a modificar a própria noção de arte em termos mágicos. (BENJAMIN,1975, p.10)<sup>15</sup>

Desde meados do século XX e início do século XXI, vivenciamos a consolidação de um modo de fazer arte pela apropriação de tecnologias por artistas, que as utilizam nas diferentes fases de criação, produção e apresentação de suas obras. Destacamos a ponderação de Giannetti (2015) acerca do intercâmbio entre diferentes modos do fazer em arte, pois entendo haver esse intercâmbio em meu projeto poético aqui em estudo:

[...] é inegável que o impacto das mídias é universal e transversal. Isso significa que, no contexto atual, tantos os meios analógicos, incluindo a pintura ou a escultura, quanto os meios técnicos e as mídias digitais e telemáticas – da fotografia até Internet – *intercambiam processos uns com os outros e se influenciam mutuamente*. A forma de acessar à arte também está mudando os hábitos sócio-culturais do espectador. Com Internet, o usuário tanto pode ter acesso às obras desde sua própria casa, como “visitar” museus ou galerias virtuais com um simples toque na tela do dispositivo. O sonho de visionários como Waldemar Cordeiro, que pensava numa conexão global como forma de solucionar o problema da limitação do acesso do público à arte, já é hoje uma realidade com os sistemas de distribuição telemática. (GIANNETTI, 2015, p.162)<sup>16</sup>

Acerca da relação entre artistas e tecnologias, lembramos que as discussões em torno dessa relação foram travadas quando do advento da máquina fotográfica; em Flusser (1985) lemos:

---

<sup>15</sup> Destacamos que Benjamin não versava acerca das técnicas digitais em artes sobre as quais essa dissertação de mestrado versa. Em seu contexto, Benjamin fala sobre o modo como a Fotografia e o Cinema ampliavam o acesso à arte e as transformava, uma vez ser a reprodutibilidade agora possível e, portanto, um caminho sem volta para o caráter de originalidade e autenticidade da obra de arte tal qual consagrada em tempos anteriores, os quais não se caracterizam pelo “conhecimento e potência modernos”. Trouxemos a fala de Benjamin (1975) para evocar semelhante comparação entre as épocas e as repercussões em arte no século XXI; agora, o “conhecimento e potência modernos” de Benjamin já são bem menores quando comparados aos do espaço-tempo do estudo aqui desenvolvido.

<sup>16</sup> Excerto da entrevista com CLÁUDIA GIANNETTI – por CESAR BAIO | Revista Eco Pós. Arte, Tecnologia e Mediação. V. 18, n.1, 2015, p. 161-166, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em [https://www.academia.edu/15019384/Entrevista\\_com\\_Cl%C3%A1udia\\_Giannetti](https://www.academia.edu/15019384/Entrevista_com_Cl%C3%A1udia_Giannetti). Acesso em 31.05.2022.

O fotógrafo manipula o aparelho, o apalpa, olha para dentro e através dele, a fim de descobrir sempre novas potencialidades. Seu interesse está concentrado no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades. O fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele. Sua atividade evoca a do enxadrista: este também procura lance “novo”, a fim de realizar uma das virtualidades ocultas no programa do jogo. Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. (FLUSSER, 1985, p.15)

Entendemos que o fazer em arte é muito mais que *buscar o esgotamento de um programa*, entendido como o resultado da junção de estruturas do capital + processo, pois este “esgotamento” caracterizaria uma espécie de disputa entre homem e máquina. Fazer em arte com o uso de softwares de modelagem é gerar, dentro das possibilidades de um programa (limitado, programado, pré-determinado), artefato que signifique, (co)mova, promova, instigue, inquiete, aquiete, provoque, evoque.... a partir de intencionalidades... o que só pode ser alcançado pelo conhecimento não limitado a fenômenos (nem às manhas de um programa):

O brilho do céu não é mais intenso do que o do sol; quando olhamos para ele, não sabemos quão longe ele está de nós. O som do céu não é mais alto que o do trovão; quando escutamos seu barulho, não sabemos quão longe ele está de nós. A infinitude do céu não é maior do que a do grande vazio (tai xu) – *e é assim que o coração (xin) conhece as fronteiras do céu sem que precise explorar seus limites*. (TSUNG-SAN, Mou, 2006, p. 184; *apud* HUI, 2020, p.183,184 – itálicos nossos)

Uma vez definidos os conceitos de *poética, técnica, tecnologia e cosmotécnica*, passamos à exploração da relação entre *cultura e tecnologia digital*, que é a essência para se pensar o conceito de cosmotécnica.

## 2.2 Cultura e tecnologia digital

Temos ciência de que o humano transita culturalmente mediado pelas tecnologias (da roldana ao microchip) que lhe são acessáveis no seu tempo-espço. As tecnologias são, portanto, *construtos culturais*, por isso seus significados e usos imaginativos dependem dos valores sociais e significados que lhes são atribuídos. Acerca desta relação entre tecnologias e culturas, lemos:

Se articularmos interpretações que contestam a ilusão de desencarnação e estas interpretações começam a circular através da cultura, estas podem afetar a forma como as tecnologias são compreendidas e, conseqüentemente, como podem ser desenvolvidas e utilizadas. Tecnologias não se desenvolvem por si mesmas. As pessoas desenvolvem-nas e as pessoas são sensíveis à cultura e às crenças sobre o que as tecnologias podem e devem significar. (HAYLES, 1999, p.94.)<sup>17</sup>

A produção artística que se utiliza de tecnologias digitais alargou o universo de criações, permitindo uma hibridização entre os meios analógico (tangível) e digital (virtual) de fazer arte. A cultura da valorização do material, o culto ao real-material, e suas atribuições de originalidade e de autenticidade, onde a visão funciona como quadro interpretativo e a fisicalidade como um quadro estável, verdadeiro e objeto de expressão de uma cultura, teve seu peso até a primeira metade do século XX. A importância dessa materialidade epistemológica é evidenciada na definição do historiador Thomas Schlereth (1994):

A cultura material conota devidamente as manifestações físicas de uma cultura e, portanto, abraça os segmentos da aprendizagem e do comportamento humano que proporcionam a uma pessoa planos, métodos e razões para produzir coisas que podem ser vistas e tocadas. (SCHLERETH, 1994, p.2)<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Tradução nossa de “If we articulate interpretations that contest the illusion of disembodiment and these interpretations begin to circulate through the culture, they can affect how the technologies are understood and consequently how they can be developed and used. Technologies do not develop on their own. People develop them and people are sensitive to cultural beliefs about what technologies can and should mean.”

<sup>18</sup> Tradução nossa de “Material culture properly connotes physical manifestations of culture and therefore embraces those segments of human learning and behavior which provide a person with plans, methods, and reasons for producing things that can be seen and touched.”

O filósofo Baudrillard (1981) afirma que toda a verdade histórica e política será reduzida à informação – à existência semioticamente autorreferenciada. Para o filósofo, as sociedades contemporâneas não conseguem mais distinguir o real do simulado, pois vive-se em ambiente hiperreal, em que a *simulação*, conceito basilar da obra do autor, é o processo pelo qual os *simulacros* – cópias e imitações da realidade – substituem a realidade, tornando-se cada vez mais reais que a própria realidade. Para o estudioso, o virtual se alimenta da morte do real, embora seja uma dimensão da realidade.

Entendemos que o distanciamento do que pode ser visto e tocado, dada a virtualização do cotidiano – “esse processo engloba desde a virtualização dos processos comunicativos e das relações de trabalho até o consumo e as relações pessoais” (ABRÃO, 2020) – produz nova dimensão para o humano, e o novo não é familiar, é caminho que não se trilhou<sup>19</sup>.

A visão apocalíptica das relações material/imaterial parece-nos alicerçada no receio de as simulações virtuais se tornarem tão convincentes a ponto de a audiência ser incapaz de distinguir perceptivamente o que virtual e o que é o real, resultando na perda da capacidade de o objeto físico fundir forma e valor afetivo.

O que antes esteve restrito às mãos de programadores, sujeito apenas a experimentos ligados a linguagens computacionais, foi acessado por artistas, que buscam autonomia no universo digital para seus respectivos fazeres em artes; mesmo que isso fomente discursos acerca da banalização da arte ou produza certo desalento saudosista em relação ao objeto artístico criado em meio digital. Uma postura que parece ainda se alicerçar no temor da dissolução do “Aqui e Agora” discutido por Benjamin (1969, p.167).

O ensaio no qual Benjamin versa sobre a *produção em arte ao longo da história* foi publicado em 1936.<sup>20</sup> Momento de instabilidade econômica mundial, historicamente marcado

---

<sup>19</sup> Excerto do artigo *O virtual é o novo real? A virtualização do cotidiano a partir de um olhar interacionista*, da autoria de Jorge Antônio M. Abrão, mestre em ciências da comunicação pela ECA/USP e coordenador editorial da revista **Rua** (Labeurb/Unicamp). Publicado no periódico **ComCiência** – Revista Eletrônica de Jornalismo Científico, em setembro de 2020. Disponível em <https://www.comciencia.br/o-virtual-e-o-novo-real-a-virtualizacao-do-cotidiano-a-partir-de-um-olhar-interacionista/>. Acesso em 15.08.2023.

<sup>20</sup> O ensaio a *Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, de Walter Benjamin (1892-1940), foi publicado pela primeira vez em 1936, em francês, na revista do *Instituto de Pesquisas Sociais* (ponto de convergência de pensadores que daria origem à Escola de Frankfurt), teria ainda outras três versões, todas póstumas. Estamos aqui nos valendo do ensaio traduzido em português por José Lino Grunnewald e publicado em *A ideia do cinema* (Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1969). Trata-se da 2ª versão do ensaio de Benjamin, publicado em 1955, disponível em [http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02\\_babel/textos/benjamin-obra-de-arte-1.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_babel/textos/benjamin-obra-de-arte-1.pdf). Acesso em 26/09/2021.

pela queda da bolsa de Nova Iorque em 1929, e de possibilidades ímpares da reprodutibilidade da obra de arte, dado o advento da máquina fotográfica e a revolução do fazer cinematográfico pela chegada do som ao cinema. Ao falar sobre “as perigosas tensões que a tecnização engendrou nas massas”, ao mesmo tempo que essa “mesma tecnização abriu a possibilidade de uma imunização”, o filósofo assim expressa:

O cinema introduziu uma brecha na velha verdade de Heráclito segundo a qual o mundo dos homens acordados é comum, o dos que dormem é privado. E o fez menos pela descrição do mundo onírico que pela criação de personagens do sonho coletivo, como o camundongo Mickey, que hoje percorre o mundo inteiro. Se levarmos em conta as *perigosas tensões que a tecnização, com todas as suas conseqüências, engendrou nas massas* – tensões que em estágios críticos assumem um caráter psicótico –, perceberemos que essa mesma tecnização abriu a possibilidade de uma imunização contra tais psicoses de massa através de certos filmes, capazes de impedir, pelo desenvolvimento artificial de fantasias sadomasoquistas, seu amadurecimento natural e perigoso. A hilaridade coletiva representa a eclosão precoce e saudável dessa psicose de massa. (BENJAMIN, 1969, p.190)

O filósofo judeu-alemão Benjamin experienciou a descaracterização do humano por regimes totalitários, tendo sido vítima do hediondo regime nazista. Neste contexto de coisificação do humano, de instabilidade econômica e de possibilidades ímpares da reprodutibilidade da obra de arte, Benjamin (1969) assim expressa:

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. E nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou. O aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade, e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo. A esfera da autenticidade, como um todo, escapa a reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. (BENJAMIN, 1969, p.167)

Ao desenvolver o tema “autenticidade”, Benjamin estabelece uma interessante distinção entre a *reprodutibilidade manual* e a *técnica*:

A esfera da autenticidade, como um todo, escapa a reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. Mas, enquanto o autêntico preserva toda a sua autoridade com relação à reprodução manual, em geral considerada uma falsificação, o mesmo não ocorre no que diz respeito à reprodução técnica, e isso por duas razões. Em primeiro lugar, relativamente ao original, reprodução técnica tem mais autonomia que a reprodução manual. Ela pode, por exemplo, pela fotografia, acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva - ajustável e capaz de selecionar arbitrariamente o seu ângulo de observação, mas não acessíveis ao olhar humano. Ela pode, também, graças a procedimentos como a ampliação ou a câmera lenta, fixar imagens que fogem inteiramente à ótica natural. Em segundo lugar, a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações impossíveis para o próprio original. Ela pode, principalmente, aproximar do indivíduo a obra, seja sob a forma da fotografia, seja do disco. A catedral abandona seu lugar para instalar-se no estúdio de um amador; o coro, executado numa sala ou ao ar livre, pode ser ouvido num quarto. (BENJAMIN, 1969, p.167, 168)

Benjamin (1969) reflete, portanto, acerca do *status* da arte na redoma da unicidade, dos rituais e da tradição, que não mais abrigará as artes na chamada *era da reprodutibilidade*. De modo visionário, o filósofo antever a *emancipação da arte* em decorrência das tecnologias:

[...] com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual: A obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida. [...] *A arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original.* (BENJAMIN, 1969, p.171, 180 – grifos do autor)

Ao longo do referido ensaio, o filósofo constrói uma história reflexiva dos critérios demarcadores do que é Arte, a cada época histórica: áurea, unicidade, rito, tradição, culto, irreprodutibilidade, reprodutibilidade. E, tendo em vista a era da reprodutibilidade *técnica*, é preciso reconhecer a arte a partir de *outros valores sociais*:

A chapa fotográfica, por exemplo, permite uma grande variedade de cópias; a questão da autenticidade das cópias não tem nenhum sentido. Mas, no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política. (BENJAMIN, 1969, p.171, 172).

A utilização de softwares e, recentemente, de Inteligência Artificial no fazer em arte, como o Midjourney, citada na introdução deste capítulo, nos faz refletir nas mudanças nos *critérios de análise da produção artística e na transformação de toda a função social da arte a partir de novos critérios*, como o fez Benjamin à sua época.

No aqui e agora desta pesquisa, a questão da *reprodutibilidade* não se aplica, uma vez que uma obra realizada em meio virtual, se impressa, apenas ganhará materialidade. E, se for impressa indefinidamente, cada impressão será exatamente a mesma obra, materializada, Tateável. Se, de uma das peças impressas, um molde for feito e, desse molde, vários exemplares forem feitos; a reprodutibilidade será do molde, não da arte produzida em meio virtual. Assim, nesse cenário, como tecnologias e humanos interagem no fazer em arte e como as repercussões dessa interação se refletem na arte produzida são questões que caracterizam o tempo desta pesquisa.

### **2.3 Escolha da tecnologia.**

Os softwares de modelagem tridimensional criaram um paradigma novo entre os artistas situados historicamente a partir da década de 80, que encontram em tais tecnologias possibilidades em Arte<sup>21</sup> e nichos de audiência numa sociedade midiaticizada.

As tecnologias de modelagem disponíveis hoje oferecem vários caminhos possíveis ao artista – a modelagem paramétrica, a modelagem poligonal e a modelagem orgânica são alguns desses caminhos. O processo de produção também conta com opções de softwares que podem ser utilizados de forma única ou concomitantemente com outros softwares. Cabe ao artista ter um conhecimento dessas tecnologias para escolher o que melhor lhe trará os resultados que almeja. Ao conceituar matéria-prima, Salles (2010) faz uma interessante ponderação acerca do

---

<sup>21</sup> A título de exemplo, entre tantos outros artistas destacados, fazemos menção ao trabalho do educador e artista digital Zach Lieberman, que usa a linguagem de programação em suas obras. Assim, ele busca descobrir “como a computação pode ser usada como meio para a poesia”, com ambientes interativos que fazem com que os participantes sejam performers. Sobre o artista: <https://www.media.mit.edu/people/zachl/overview/>. Acesso em 21.07.2023.

uso de softwares em arte:

MATÉRIA-PRIMA. É a substância principal de que se utiliza o artista no fabrico de alguma coisa, ou seja, aquilo de que é feita a obra e que é manipulado durante o processo. O termo não é utilizado em oposição ao virtual, pois aquele que trabalha com os meios digitais também se vê diante da necessidade de manipular a *potencialidade dos softwares*, por exemplo, ou até criar, ou que sejam criados para ele, novos programas para que consiga construir sua obra. (SALLES, 2010, p.48 - *grifo nosso*)

Para a construção de modelos tridimensionais, manipulo periféricos do computador, como tablet e stylus (caneta digital), e a potencialidade dos softwares Maya, Blender e Zbrush. Conforme minhas necessidades, também utilizo impressoras 3D, CNCs e dispositivos para uma imersão na realidade aumentada. Para a construção de um modelo, procedo à manipulação de componentes de geometrias 3D (Polígonos, NURBS, Splines, Dynameshs).

Quando, após a criação do modelo, desejo (ou me é solicitada) impressão<sup>22</sup>; realizo a exportação do arquivo para o formato STL (atribuem-se os seguintes significados à abreviação: “Stereolithography”, “Standard Triangle Language” ou “Standard Tessellation Language”). Este arquivo é reconhecido pelos softwares utilizados na maioria das impressoras 3D e CNCs. Por fim, procedo à impressão do modelo em impressora 3D ou em CNC (Controle Numérico Computadorizado). A impressão 3D abrange várias tecnologias de fabricação, que constroem peças camada por camada. Cada tipo de impressão varia quanto à construção e aos materiais utilizados. Quanto às CNCs, o processo caracteriza-se pelo escareamento de um bloco de aço ou de madeira, tornando fisicamente tátil a peça criada em meio virtual.

No processo de criação em arte, há uma tensão entre propriedades e potencialidades das matérias primas escolhidas pelo artista; conforme expressa Salles (2010):

A relação do artista com a(s) matéria(s)-primas(s) escolhida(s) é estabelecida na tensão entre suas propriedades e potencialidades. Esse embate reverte com conhecimento dessa matéria, que envolve uma aprendizagem de sua história, de

---

<sup>22</sup> A utilização de impressoras 3D não é etapa obrigatória ao meu fazer em arte. Artistas, desde a década de 90, fazem obras de arte digitais em formato jpg, png ou gif, que são, inclusive, comercializadas por galerias. A obra é entregue ao comprador em pen drive, ou a ele chega por e-mail, e um certificado em papel é enviado à casa de quem adquiriu. Mais recentemente, o NFT, que nada mais é do que um token, eliminou o certificado em papel. Essa formade certificação é considerada uma revolução do mercado da arte, uma vez possibilitar rastreabilidade, propriedade fracionada e garantia de direitos de autor.

seus limites e de suas potencialidades [...] Na manipulação e transformação da matéria, há mútua incitação. Nessa troca recíproca de influência, artista e matéria vão se conhecendo, sendo reinventados e seus significados são, consequentemente, ampliados. (SALLES, 2010, p.160)

Destacamos que a *escolha de ferramentas* está diretamente ligada aos objetivos tentados. Se for a construção de um modelo de superfície sólida – a exemplo de uma cadeira, de um jarro – utilizo o Maya ou o Blender, por me permitirem melhor manipulação dos eixos ortogonais da geometria. Por sua vez, se for a construção de uma representação da natureza – humana, animal, vegetal, mineral – a exemplo de um retrato humano hiper-realista – utilizo o Zbrush, por me permitir melhor manipular primitivas geométricas flexíveis e assim lidar com fluidez e organicidade.

A indústria de jogos, de animação e de modelagem de colecionáveis, entre outras, massivamente impõe softwares que precisam da aquisição de licenças. Os softwares de design e modelagem 3D de código aberto (*open source*), têm tido grande aceitabilidade entre artistas, pelo desempenho, pela praticidade e pela não necessidade de aquisição de licenças.

Em países como o Brasil, em que a indústria da modelagem tridimensional é um universo inacessível às condições materiais de existência de muitos brasileiros, os artistas iniciantes e interessados na área empreendem esforços hercúleos para aprender a utilizar tais softwares. Sem dúvida, a necessidade de aquisição de licenças é um empecilho financeiro concreto, só transponível pelo uso de dispositivos de código aberto; que, infelizmente, continuam a ser minoria.

A partir deste ponto do capítulo, seguiremos caminho descritivo-reflexivo de apresentação dos softwares Maya, Blender e Zbrush<sup>23</sup>. Essa ordenação segue meu percurso de

---

<sup>23</sup> Destacamos não haver aqui pretensão de construção de um manual, em língua portuguesa, dos softwares de modelagem. Há vários manuais e apostilas disponíveis; a exemplo do *Tutorial Maya* disponibilizado pelo Núcleo de Escultura Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul: <https://www.ufrgs.br/nucleodeesculturadigital/assets/a001--maya-introdu%C3%A7%C3%A3o.pdf>; do *Manual de Blender básico de James Chronister* (1ª edição de 2004; com 2ª edição em 2006), disponibilizado pelo Instituto de Artes da Unicamp: [https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Arquitetural/manuais/softwares/manual\\_blender\\_basico.pdf](https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Arquitetural/manuais/softwares/manual_blender_basico.pdf); da *Apostila da Universidade Tecnológica Federal do Paraná*: <https://coenc.td.utfpr.edu.br/~giron/HIPER/Blender.pdf>. Há disponível nas redes postagens diversas, como *Atalhos de teclado essenciais para trabalhar no ZBrush*: <https://www.domestika.org/pt/blog/4870-atalhos-de-teclado-essenciais-para-trabalhar-no-zbrush>. Em minha época de aprendizado, não havia manuais ou apostilas em língua portuguesa com a qualidade das que hoje estão disponíveis – os bons materiais eram encontrados em língua inglesa.

conhecimento das propriedades e potencialidades desses softwares, o que envolve aprendizagem de seus limites e de suas potencialidades a serviço de meu processo poético de representação/(re)interpretação da figura humana ou humanoide. Entendemos que o manuseio das propriedades e potencialidades dos softwares, somado à intuição intelectual, resulta na poética em/por meios digitais.

A avaliação que faço dos Softwares Maya, Blender e Zbrush é a partir das impressões advindas de minha vivência na utilização de tais em arte. Levo em conta critérios como a relação mimética entre a modelagem em meio físico e em meio virtual; a capacidade de memória exigida pelos softwares; as possibilidades na representação da figura humana ou humanoide.

### ***2.3.1 No meu princípio era o AUTODESK MAYA.***

O *Maya da Autodesk* é software utilizado para a modelagem poligonal de personagens e para animação. Centraremos aqui atenção à função *Sculpt Tool* (Ferramenta de Escultura) nele embutida. Essa função permite a manipulação de qualquer superfície poligonal sem a manipulação pontual (ou seja, de modo isolado) de vértices, arestas e faces.

As ferramentas do Maya foram desenhadas para simular *ações de ferramentas manuais* utilizadas na modelagem com argila, gesso ou barro. Os termos utilizados para denominar cada comando é um esforço mimético de evocação de uma semelhança entre comandos em espaço imaterial e ações manuais exercidas sobre matérias-primas manipuláveis com as mãos e ferramentas no ato de modelar argila, gesso, barro. Acerc dessa mimetização, que compreendo ser um importante recurso didático, refletimos nas ponderações de Flusser:

Instrumentos têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama “trabalho”. O resultado se chama “obra”. (FLUSSER, 1985, p.13). O que está em jogo são os equipamentos técnicos que permitem apresentar nas telas algoritmos (fórmulas matemáticas) em forma de imagens coloridas (e possivelmente em movimento). Isso é diferente de projetar canais em tábuas mesopotâmicas. de desenhar cubos e esferas nos quadros cubistas.” (FLUSSER, 2007, p.30)

Seguem exemplos da mimetização acima referida:

### Imagem 01



Fonte: Montagem autoral<sup>24</sup>. Mimese – esteca de arame e ferramenta do software Maya

### Imagem 02



Fonte: Montagem autoral<sup>25</sup>. Mimese – esteca pincel e ferramenta do software Maya

<sup>24</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes imagem de um conjunto de seis astecas de arame ([https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-827681526-esteca-de-arame-06-pecas-para-argila-biscuit-etc-\\_JM#&gid=1&pid=1](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-827681526-esteca-de-arame-06-pecas-para-argila-biscuit-etc-_JM#&gid=1&pid=1)), imagem de modelagem em meio físico da autoria de Stan Winston ([www.stanwinstonschool.com](http://www.stanwinstonschool.com)) e imagem do ícone do comando disponível do software Maya, constante na interface do Programa.

<sup>25</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes imagem de uma esteca pincel (<https://www.elo7.com.br/kit-3-estecas-pincel-modelador-borracha-modelagem-clay-argil/dp/10B797E>), imagem de modelagem em meio físico da autoria de Joanna Mozdzen (<https://www.youtube.com/watch?v=BuMEznLyigQ>) e imagem do ícone do comando disponível do software Maya, constante na interface do Programa.

### Imagem 03



Fonte: Montagem autoral<sup>26</sup>. Mimese – mãos e ferramenta do software Maya

Um modo de modelagem mais orgânico sempre foi tentado por modeladores que se valem de softwares:

Cabe ao artista que se utiliza das ferramentas digitais explorar as potencialidades no programa e ir além do que foi pré-estabelecido pelo próprio programa. Sim essas ações ou movimentos de transformação (*Wenden*) são escolhas realizadas pelo artista digital na apropriação, conversão, aplicação e utilização do software como um potencializador criativo da escultura digital, movimentos que são realizados primeiramente pelas *mãos*, depois por ferramentas, em seguida pelas máquinas *e*, por fim, pelos aparatos eletrônicos. (FLUSSER, 2007, p.13)

Ao utilizar a potencialidade de manipulação de uma geometria no software Maya, para que se obtenha um resultado “satisfatório”, dá-se um aumento substancial no número de polígonos do objeto ou da malha principal (*base mash*). A consequência disso é a maior utilização da Memória RAM do computador, que é responsável pelo armazenamento de informações necessárias à execução de aplicativos em uso e pelo funcionamento do próprio sistema operacional. Essa maior utilização exige periódicas atualizações da performance da máquina.

---

<sup>26</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes imagem de mãos humanas – a de um adulto e a de um bebê (<https://wallhere.com/en/wallpaper/675765>), imagem do *Sculpture Atelier* (<https://sculptureatelier.com/>) e imagem do ícone do comando disponível do software Maya, constante na interface do Programa.

### 2.3.2 Entre o Maya e o ZBrush: o BLENDER FOUNDATION

O software *Blender* foi concebido para ser multiplataforma, o que permite ao programa rodar em diversos sistemas operacionais (Windows, Linux, OS). Mesmo sendo um software de modelagem poligonal, o Blender, ao longo de seu desenvolvimento, disponibiliza atualizações que implementam ferramentas avançadas que permitem ao usuário esculpir de forma mais fluida. Considero esse um avanço em relação ao Maya.

Em sua tela inicial, existe a função *Sulpt Mode*. Ao escolhê-la, o artista encontra uma primitiva básica, uma esfera com alta densidade de polígonos, permitindo uma imersão no esculpir livremente. Os comandos que serão executados sobre a geometria são denominados de *brushes* (pincéis). Cada *brush* tem por função exercer uma ação específica na superfície modelada. Limitarei a exemplificação dos *brushes* (pincéis) do Blender a um exemplo, o qual reflete a característica que há pouco citei – as atualizações que implementam ferramentas.

A ferramenta *Cloth Brushe* consiste em um conjunto de pincéis que possibilitam esculpir uma geometria dando-lhe a aparência de tecido. Um desses pincéis é o *Clay Thumb* (em tradução literal: dedo polegar sobre a argila). Esse pincel mimetiza o movimento dos dedos da mão humana sobre um tecido, formando dobras, conforme se vê na imagem a seguir:

**Imagem 04**



Fonte: Montagem autoral<sup>27</sup>. Mimese: dedos e ferramenta do software Blender em dobras de tecido.

<sup>27</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes foto de minhas mãos realizando dobras em tecido (arquivo pessoal), imagem do ícone do comando disponível do software Blender e da imagem da interface do software com a ação provocada pela utilização do pincel Clay Thumb. (<https://i1.wp.com/www.3dart.it/wp-content/uploads/2020/01/Cloth-Brush-in-Blender.jpg?fit=2552%2C1406&ssl=1>).

Para o bom aproveitamento dos softwares de modelagem 3D, o artista precisa conhecer as ferramentas disponíveis, compreender o tipo de informação/impressão que cada uma delas tem *potencialidade* para imprimir na geometria e explorar esses recursos, mantendo-se atualizado com as novas ferramentas que são periodicamente disponibilizadas, bem como criando ferramentas que atendam necessidades particulares de projetos. Acerca do conhecimento requerido para fazer de meios digitais recursos criativos, lemos em Flusser (2007):

Os aparelhos eletrônicos exigem um processo de aprendizagem ainda mais abstrato e o desenvolvimento de disciplinas que de modo geral ainda não se encontram acessíveis. A rede telemática que conecta os homens com os aparelhos, pressupõe que todos os homens devam ser competentes o suficiente para isso. Mas não se pode confiar nessa suposição. (FLUSSER, 2007, p.43)

Conforme exemplificado, ferramentas disponibilizadas nas interfaces de softwares de modelagem mimetizam ferramentas das quais o desenhista e o pintor se valem em meio físico, bem como ações por ele realizadas no manuseio de tais. O Maya e o Blender são softwares poligonais; enquanto o Zbrush é de modelagem orgânica; o que, para meu fazer em arte é ideal. Passemos agora ao que chamo de *toque de Midas da modelagem*.

### **2.3.3 O toque de Midas da modelagem: o ZBRUSH PIXLOGIC**

O software Zbrush, desenvolvido pela empresa Pixlogic, surgiu em 1999 como um software de pintura, criava-se o então formado 2.5D. Além de ilustrar em 2D, o software permite criar volumes na imagem, o que causa a ilusão de ótica de uma imagem volumétrica. Com isso surgiu a possibilidade de construções de modelos em 3D em alta resolução, com uma quantidade de polígonos impressionante. Isso devido à tecnologia desenvolvida pela Pixologic, chama de Pixol.

Em imagens 2D, a menor partícula que forma a imagem é o pixel. Os pixels contêm informações sobre sua posição no plano 2D (coordenadas: X (largura) e Y (altura)) e sobre sua cor. Em termos didáticos, cada pixel contém os canais R(red)G(green)B(blue), essas cores

possibilitam a visualização de imagens em cores na tela. O Zbrush foi além e desenvolveu um pixel que adiciona profundidade, orientação e material, o Pixol.

O Pixol é exclusivo do campo de trabalho do ZBrush. Ao salvar um trabalho, o artista poderá escolher a opção com extensão ZBR, que salvará todas as informações relacionadas à imagem da escultura criada: como profundidade, orientação e o material aplicado. O que não acontecerá se o arquivo for exportado, pois o campo de trabalho se tornará uma única imagem, dessa vez formada somente por pixels. Se o objetivo do artista for a criação de uma imagem em 2D, poderá exportar a imagem da tela para vários formatos, que podem ser reconhecidos por outros softwares de criação de imagens em 2D.

Assim sendo, o ZBrush viabiliza dois modos de produção artística: pintura 2.5D, por meio da qual o artista produz em toda a tela (à semelhança de uma tela de pintura), e edição 3D, por meio da qual o artista atua na primitiva geométrica que está na tela. Esses modos se complementam e podem interagir entre si, mas são bastante distintos. Além disso, cada modo apresenta submodos que podem ser ativados.

O conjunto completo de controles de cada modo localiza-se acima da área da tela, nos menus que a circundam. Também podem ser encontrados no menu flutuante de edição. Este é semelhante à paleta de pintura em meio físico, na qual o artista dispõe as tintas por ele em utilização ao pintar. Segue imagem para melhor compreensão dessa comparação:

### Imagem 05



Fonte: Montagem autoral<sup>28</sup>. Mimese – paleta de pintura e menu flutuante de edição do ZBrush

<sup>28</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes imagem de paleta de cores para pintura (<https://emptyeasel.com/2015/01/22/introducing-the-parallelpalette-a-painting-palette-redefined/>) e print da tela do meu computador: interface do ZBrush (arquivo pessoal)

Qual dos modos estará ativo (se o de pintura 2.5D ou de edição 3D) depende da ativação ou não do botão 3D Edit. Quando está ativo, o ZBrush está no modo 3D Edit (modelagem); quando está inativo, o ZBrush está no modo 2.5D Paint. A tecla de atalho para alterações entre os modos é a tecla T.

O campo de trabalho do ZBrush é somente o de uma visão de câmera em perspectiva. Softwares como o Maya disponibilizam quatro campos de visão: frente, lado, topo e perspectiva, permitindo uma visão em todos os ângulos do modelo. Existem duas possibilidades de visão nessa tela, podendo o artista optar por uma delas: uma em **perspectiva ortogonal** e outra em **perspectiva que se aproxima da visão natural**. O artista também pode configurar a distância focal do modelo, definindo, assim, uma maior ou menor aproximação da imagem, escolhendo o campo de visão mais apropriado para seu trabalho. A seguir, vemos três imagens exemplificando diferentes ângulos de visão ortogonal e uma imagem do campo de visão natural (a que está situada no vértice direito):

**Imagem 06**



Fonte: Montagem autoral<sup>29</sup>. Ângulos: perspectivas de um modelo em 3D no ZBrush

---

<sup>29</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes modelo de minha autoria em quatro diferentes perspectivas (arquivo pessoal).

No ZBrush, os brushes *não são nomeados como ferramentas*, o que recebe o nome de “ferramenta” são as partes do modelo esculpido. À guisa de exemplo, se o artista esculpe um torso (anatomicamente do pescoço à cintura) e se esse torço contém algum adereço, como um lenço ou um colar, esses elementos serão denominados de subtools (subferramentas). Assim uma escultura pode conter centenas de ferramentas.

Para esculpir, existem uma gama de pincéis diferentes que funcionam como estecas no módulo 3D. Cada pincel tem uma propriedade única, que permite executar uma ação específica. Os brushes podem ser configurados segundo as necessidades de cada artista, conforme subcontroles disponibilizados pelo software (como força da pressão, gravidade e densidade).

O artista também pode criar seus próprios brushes, por isso o Zbrush é tão versátil. A possibilidade de criação de brushes gerou o nascimento de nicho de mercado, uma vez que empresas e artistas individuais comercializam pacotes de brushes<sup>30</sup>, que estampam formas variadas: pelos, cabelos, mecânicos (porcas, parafusos, botões), artefatos para roupas, entre tantos outros. Seguem imagem com três brushes dos quais sou o autor:

**Imagem 07**



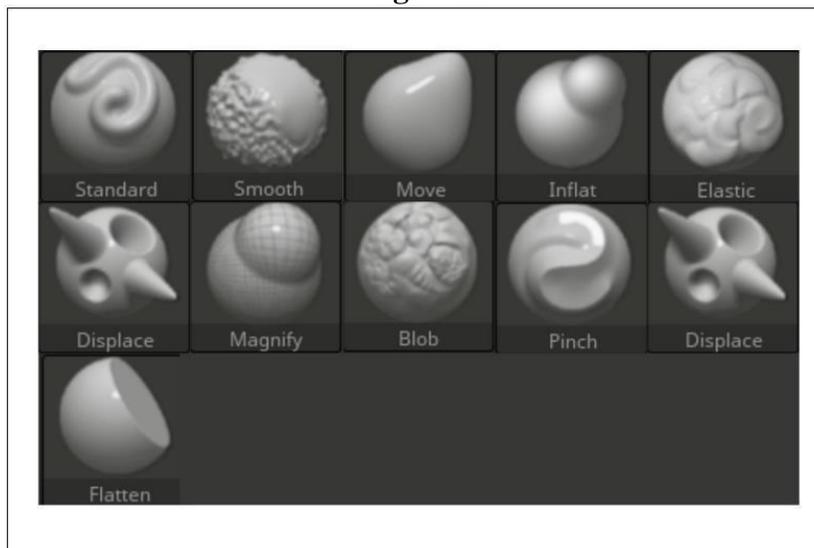
Fonte: Montagem autoral. Brushes criados por Rico Rodriguez no ZBrush (arquivo pessoal)

---

<sup>30</sup> Como exemplo, citamos a coleção de 69 pincéis personalizados para detalhamento na pele de personagens humanos e criaturas. Disponível em <https://www.zbrushguides.com/zbrush-skin-brushes-pack/>. Acesso em 30/05/2022. Citamos também os brushes criados pelo artista filipino Michael Vincent Manalo, por ele gratuitamente disponibilizados: <https://orb.gumroad.com/l/nOkHw>. Acesso em 30/05/2022.

Como modelador, me utilizo mais frequentemente de alguns brushes, os quais apresento em imagem de minha tela de computador:

**Imagem 08**



Fonte: Montagem autoral. Brushes que mais utilizo no ZBrush

Todos os brushes podem ter seus valores de controle de Intensidade Z alterados (profundidade em perspectiva), o que resulta em uma maior ou menor adição de informação à superfície da geometria, permitindo ao artista um controle apurado na adição de detalhes sutis na escultura. Todos os brushes podem ser combinados com um subcomando chamado de *Lazy Mouse*, que funciona como um estabilizador de traços, o que permite ao artista uma maior precisão em traços longos.

Portanto, ante a essa tecnologia de uso do PIXOL e sua maleabilidade, que se contrapõe ao polígono, que é rígido, o Zbrush tem se tornado um dos softwares preferidos dos escultores digitais; eu sou um deles. A possibilidade de configuração de suas ferramentas, segundo a necessidade de cada artista, permite o desenvolvimento de técnicas próprias para esculpir no ZBrush.

A ponderação descritiva em torno do ZBrush em meu fazer como modelador não estaria completa sem a explicitação dos seguintes aspectos: o isolamento de partes da escultura modelada propiciada pelo software; os *materiais construtivos*, denominados Dynamesh, Zsphere e Zsketch e o Princípio da Simetria.

No processo de esculpir um modelo em meio físico, o artista pode isolar certas partes ou trabalhar em certas partes por um dado momento e gradativamente ir avançando até a totalidade. Inspirando-se nesse fazer, a empresa Pixologic desenvolveu possibilidades de isolamento de partes da escultura modelada. Existe a opção de o artista selecionar determinada área do modelo esculpido e assim não comprometer outras áreas da escultura.

A área em que a máscara foi criada (desenho que funciona como espécie de camada de isolamento em partes do todo da escultura) pode facilmente ser invertida, com ação de apenas um click na área ou espaço de trabalho. Para que essa ação aconteça, a tecla Ctrl deve estar pressionada. Para apagar a área em que foi criada uma máscara, o artista precisa abrir uma pequena janela com a stylus (caneta) na área de trabalho.

Na imagem a seguir, observamos como isso se dá na prática da modelagem em meio físico e em meio virtual:

### Imagem 09



Fonte: Montagem autoral<sup>31</sup>. Mimese – isolar as partes de um modelo em meio físico e em meio virtual.

Segue imagem do módulo máscara e das possibilidades de construção das máscaras, para fins de isolamento de partes e trabalho específico nestas:

<sup>31</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes imagem de um artista modelando argila em meio físico, compenetrado em um detalhe do todo de sua peça (<http://historiadasartesvisuais.blogspot.com/2011/07/escultura-venus-de-milo-louvre.html>) e print da tela do meu computador na interface do Zbrush, focalizando detalhes do todo de uma peça autoral, daí ter isolado a parte na qual desejei trabalhar (arquivo pessoal).

Imagem 10



Fonte: Montagem autoral. Máscaras do ZBrush

Além da possibilidade de criar máscaras de seleção para isolar trechos da geometria, o Zbrush também disponibiliza a criação de **máscaras de isolamento** de trechos da geometria, o que possibilita esconder partes do modelo em construção. Considero essa potencialidade uma grande vantagem, em especial quando se está trabalhando com uma memória Ram limitada. O artista pode, assim, trabalhar por partes o seu modelo, fazendo bom uso da memória disponível no computador. Desse modo, artistas digitais com equipamentos mais simples conseguem desenvolver trabalhos relevantes devido a essa potencialidade do Zbrush.

Ao concomitantemente pressionar **Crtl + Shift**, o artista cria uma máscara de seleção em formato retangular e/ou quadrada, definindo o formato do campo de seleção, indicado por quadrante de cor verde. Toda a geometria que estiver *selecionada por esse quadrante criado irá permanecer* na área de trabalho, enquanto todo o restante da escultura ficará oculta. Depois que o artista fizer suas intervenções, ele pode voltar para toda a visão da escultura por simplesmente clicar fora da escultura, ou seja, na área de trabalho. Ao concomitantemente pressionar **Crtl+Shift+Alt** ocorre mudança de função, apresentando um quadrante de seleção de cor vermelha. A geometria que estiver *selecionada por esse quadrante ficará oculta*, permanecendo visível todo o restante do modelo.

Até aqui falamos da potencialidade do Zbrush e traçamos algumas comparações entre os recursos disponibilizados pelo software e ferramentas utilizadas na modelagem em meio físico. E o que dizer do “material” manipulável? Não estamos manipulando argila, barro, plastilina, mas Dynamesh e Zsphere.

### 2.3.3.1 O que se manipula ao modelar se valendo da potencialidade do ZBrush

Em sua gênese, o Zbrush valia-se de uma primitiva composta de polígonos cujas limitações se faziam notar à medida que subdivisões eram adicionadas a ela. É bem verdade que uma geometria poligonal facilita bastante a leitura desta em outros softwares de modelagem e/ou animação. Por sua vez, para uma saída (extensão de um arquivo: se ele é um **.obj**, um **.mb**, um **.ma**) destinada à impressão do que foi gerado em meio digital, a geometria do arquivo é irrelevante.

As versões seguintes do Zbrush trazem uma geometria chamada de *Dynamesh Sphere*. A Dynamesh Sphere, como o próprio nome sugere, é uma esfera que mimetiza o que seria a argila ou a plastilina para o modelador em meio físico. Trata-se de um bloco de material esculpível, que pode assumir qualquer forma desejada, sem a preocupação com a ordenação dos polígonos na malha, por mais esdrúxula que seja a forma intentada e por mais que os polígonos estejam desordenados.

Com um simples comando de abrir uma janela com a ponta da stylus no *Canvas* (ou na área de trabalho), a geometria reconfigura toda sua forma e todos os polígonos se redimensionam. Assim o modelador tem uma nova superfície com um nível de blocagem intentado e agora com um relaxamento de geometria pronto para o incremento de mais detalhes. Não há limite para a criação livre, basta adicionar ou remover malhas permanecendo as características do modelo.

Ao trabalhar com a Dynamesh Sphere, o artista não precisa subdividir o modelo para adicionar-lhe detalhes; o que ele faz é aumentar a resolução da própria Dynamesh Sphere. No menu *Geometry*, há um submenu chamado de *Dynamesh*, que controla a dimensão da resolução da Dynamesh Sphere, possibilitando incrementos, seja deslizando o botão *slider* ou entrando com dados numéricos. O software disponibiliza três tipos de resolução de Dynamesh Sphere, com as seguintes configurações de geometria: 32, 64, 128 (número de polígonos – quanto mais alto o número, maior a resolução).

Outra potencialidade do Zbrush é a conversão em *Dynamesh* de toda e qualquer geometria inserida na sua área de trabalho, o que é um ganho para artistas que trabalham com blocos de geometria como base. Segue exemplo:

### Imagem 11



Fonte: Montagem autoral<sup>32</sup>. Busto *Jório da Escóssia* por Rico Rodriguez – Maya e ZBrush

Busto em homenagem ao médico Jório da Escóssia é trabalho de minha autoria; no qual me vali dos softwares Maya e ZBrush. A base do modelo e a vestimenta (terno, blusa e gravata) foram criadas pela manipulação da potencialidade do Maya. Após, transferei as geometrias para a área de trabalho do ZBrush, que as converteu em Dynamesh, possibilitando acriação do rosto, do cabelo, dos detalhes (como as marcas de expressão) e o aperfeiçoamento da vestimenta.

O artista da modelagem em meio físico, na maioria das vezes em que concebe um modelo, precisa de um suporte para fixação da matéria-prima utilizada (a exemplo da argila ou da plastilina). Esse suporte é construído, em muitos casos, com arames moldáveis. Com a ZSphere (uma geometria não editável), o artista constrói estruturas, que são geradas a partir de uma única esfera (ZSphere), que pode ser adicionada por meio do comando Draw. A manipulação dessa única esfera gera apêndices (extensões de grupos de esferas) que podem ser movidos, rotacionados e escalonados, de acordo com a forma desejada pelo artista. Segue imagem:

---

<sup>32</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes três ângulos do busto do Médico Jório da Escócia, printado da tela do meu computador, na interface do ZBrush (arquivo pessoal).

## Imagem 12



Fonte: Montagem autoral<sup>33</sup>. Suporte de fixação de matéria-prima – meio físico e interface do ZBrush

A ZSphere pode ser acessada, como qualquer outra ferramenta do ZBrush, a partir do menu Ferramentas. O ícone Zsphere está localizado na seção *Startup 3D Malhas* do menu Tool. Quando uma ZSphere é desenhada na tela, a geometria se torna editável, e isso estabelece que essa primeira esfera atue como a raiz de sua cadeia de ZSpheres. Quaisquer outras esferas que o artista adicionar estarão conectadas a esta primeira esfera. A corrente de esferas criadas por meio da ZSphere será convertida em uma “pele” adaptável para fazer uma malha poligonal. O comando utilizado “Skin Adaptive” gera uma malha adaptada ao formato da cadeia de Zspheres. Essa malha adaptada será o modelo base do artista<sup>34</sup>.

Caso o artista opte por modelar de forma livre – sem a estrutura de ZSpheres – o *Zsketch* será a opção. Essa ferramenta propicia a geração de malha esculpível de forma livre. Como o próprio nome diz, o artista constrói um “sketch” (rascunho) da escultura pretendida. O processo assemelhasse à sobreposição de porções de argila.

<sup>33</sup> Essa imagem é o resultado de uma montagem autoral; na qual estão presentes imagem de arame moldável para matéria-prima a ser inserida e modelada em meio físico (<https://i.pinimg.com/originals/99/a8/c7/99a8c7a76cd4262ba0b758af19732431.jpg>) e ZSphere da interface do software ZBrush (<http://docs.pixologic.com/user-guide/3d-modeling/modeling-basics/creating-meshes/zspheres/basic-humanoid/>).

<sup>34</sup> Para visualização do passo a passo deste processo, visitar: <http://docs.pixologic.com/user-guide/3d-modeling/modeling-basics/creating-meshes/zspheres/basic-humanoid/>. Acesso em 24.07.2023.

A seguir, concluiremos o tópico sobre o *Zbrush* com a potencialidade deste software no que concerne à simetria do modelo.

### 2.3.3.2 A busca da pose perfeita: o princípio da simetria.

Escultores em meio físico sempre primaram pelos princípios da harmonia e do equilíbrio ao representar formas humanas, o que requer lidar com proporção. Policleitos de Argos (escultor que produziu sua arte no século V a.C.) foi um dos precursores no esculpir da figura humana. Ele defendeu que a análise estrutural cuidadosa do corpo humano prescinde o esculpir. Depois de investigação teórica e prática da constituição da anatomia humana, ele escreveu um tratado sobre a sua própria técnica, fundamentando e expondo os princípios segundo os quais a figura humana perfeita poderia ser produzida. Em Tobin (1975), lemos:

Para ilustrar as suas teorias, Polykleitos criou uma estátua que traduziu os preceitos em prática. Tanto seus estudos escritos como a estátua são chamadas Kanon, que significa "regra". A sua ideia fundamental era que Kallos, ou "beleza", surge de simetria, proporção matemática e equilíbrio, ou seja, a partir da possibilidade de medir extensões. Historicamente, no entanto, o termo grego Kanon designa uma vara ou barra recta, como a régua do escriba, e é etimologicamente relacionado com Kanna, uma "bengala". Uma longa citação sobre o Kanon encontra-se em Galen de Pergamum (130e210 d.C.) sobre as doutrinas de Hipócrates e Platão: "A beleza, sente Chrysippus, não reside na comensurabilidade (simetria) dos constituintes (i.e., do corpo), mas na comensurabilidade de partes, tais como o dedo ao dedo, e de todos os dedos ao metacarpo e ao punho (carpo), e destes até ao antebraço, e do antebraço até ao braço, de facto de tudo a tudo, como está escrito no Kanon de Polykleitos. (TOBIN, 1975, p.13)<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Tradução livre do excerto textual: To illustrate his theories, Polykleitos created a statue that translated the precepts into practice. Both writing and statue are named Kanon, meaning "rule." His fundamental idea was that Kallos, or "beauty" arises from symmetry, mathematical proportioning, and balance, that is, from the possibility of measuring extensions. Historically, however, the Greek term Kanon designates a straight rod or bar, such as the ruler of the scribe, and is etymologically related to Kanna, a "cane." A lengthy quotation about the Kanon is found in Galen of Pergamum (130e210 A.D.) On the doctrines of Hippocrates and Plato: "Beauty, Chrysippus feels, resides not in the commensurability (symmetria) of the constituents (i.e., of the body), but in the commensurability of parts, such as the finger to the finger, and of all the fingers to the metacarpus and the wrist (carpus), and of these to the forearm, and of the forearm to the arm, in fact of everything to everything, as it is written in the Kanon of Polykleitos (TOBIN, 1975, p 13).

A busca por um modelo que traduzisse esses princípios estabelecidos pelos mestres precursores da arte do esculpir foi um alvo a ser alcançado por muitos artistas. Alguns se apropriam de técnicas e estratégias no momento da blocagem de uma escultura para conseguir uma simetria da forma, para isso utilizam-se de ferramentas de medição, tais como paquímetros de precisão, que fazem medições de dimensões internas, externas e de profundidade. O Zbrush disponibiliza uma função de ativação de *esculpir em simetria*, o *Activate Symetry*. Essa função permite que a ação de esculpir em um dos lados da escultura seja espelhada em seu lado oposto. O artista pode usar a simetria em todos os eixos de ação, X Y Z.<sup>36</sup>

Além da função de *Activate Symetry*, o modelador também conta com a função “Use Posable Symetry”, simetria de posicionamento, que analisará a superfície de sua malha do modelo ao longo do eixo escolhido na subpaleta *Activate Symetry*. Por default (ou seja, aquilo que vem estabelecido no software) o eixo de X é o vigente, podendo ser alternado.

Quando o artista aciona o comando “Posable Symetry”, uma escultura em pose definida também será trabalhada de forma simétrica. Agora, a simetria não tomará por base os eixos X Y Z, a pose será o fio condutor dessa simetria. Exemplo: ao modelar uma escultura de um homem que está apontando, com seu braço direito, para as estrelas, e com o seu braço esquerdo para o solo onde pisa, tudo que o artista adicionar de detalhes no antebraço direito será espelhado para o antebraço esquerdo. Isso é um ganho tremendo no processo de modelagem digital.

Arremato minhas impressões conforme minha experiência. Os softwares Maya e ZBrush se complementam; sendo o Blender, para mim, um intermeio com características dos dois outros softwares, mas sem a potencialidade que a utilização dos dois me permite. Tanto o Maya quanto o Blender são softwares de *modelagem poligonal*; mas o Blender apresenta a função do esculpir de forma livre; mas não com a precisão do ZBrush. Assim, o *Maya é de minha preferência em modelagem poligonal*, e o motivo é subjetivo: por sua interface amigável e pelo maior conhecimento que tenho dos recursos desse software se comparado aos recursos do

---

<sup>36</sup> “Para compreensão dos Eixos XYZ: Eixos coordenados e planos coordenados no espaço 3D: Em um plano, sabemos que precisamos de duas retas perpendiculares entre si para localizar a posição de um ponto. Essas linhas são chamadas de eixos de coordenadas do plano e o plano geralmente é chamado de plano cartesiano. Mas na vida real, não temos tal plano. Na vida real, para localizar objetos, precisamos de algumas informações extras como a altura. Portanto, agora precisamos de três coisas para localizar um ponto na vida real - x, y e sua altura, que geralmente é denotada por z. Essas são chamadas de coordenadas em relação ao espaço tridimensional.” Disponível em: <https://acervolima.com/eixos-coordenados-e-planos-coordenados-no-espaco-3d/>. Acesso em 14.09.2023.

Blender.

Por sua vez, o ZBrush é de minha preferência em *modelagem livre*, e o motivo é técnico: o ZBrush me permite um nível de detalhamento que se presta ao hiper-realismo por mim desejável na representação da figura humana; a manipulação de seus recursos me permitem, por exemplo, refinar poros, rugas, expressões faciais.

Assim, se eu for modelar acessórios (como relógio, óculos, cinto, bolsa) ou mecânicos (como parafuso ou chave de fenda), utilizo a potencialidade do Maya. Se eu for modelar seres vivos (animal, humano ou vegetal), opto pelo Zbrush. Em minha prática, costumo ainda transferir o que criei na interface do Maya para o ZBrush, a fim de que eu possa manipular Dynamesh, que me permite detalhamento hiper-realista.

Entendo, portanto, que a arte produzida por artista que se vale de ferramentas digitais não é mero encapsulamento de um mundo encerrado em telas, limitado pela potencialidade de uma inteligência computável. Em última instância, a potencialidade está nos softwares; mas a poética somente se faz pelo manuseio dessa potencialidade a serviço do projeto poético de um artista. Como conluo deste capítulo apresento *Irmã Luíza*, um de meus primeiros modelosem 3D:

**Imagem 13**



Fonte: Arquivo pessoal – Modelagem Rico Rodriguez – Shader *Irmã Luíza* em campo de visão natural – Zbrush.

O chapéu, os dentes, o colar, o cajado e a roupa desse ser mítico chamado genericamente de bruxa foram por mim criados na interface do Maya; na sequência, transportados para a interface do ZBrush, onde criei os detalhes como as dobras do tecido, os veios de madeira do cajado, as ranhuras do colar. O corpo e o rosto foram criados no Zbrush.

No capítulo 03, centro atenção em meu processo criativo, no qual me valho dos recursos de softwares de modelagem, mas não apenas.

John Semper Travis era engenheiro e um entusiasmado amante das esculturas de luz. Havia escrito um livro tentando mostrar que o tipo de matemática que empregava no seu trabalho com cérebros positrônicos poderia ser adaptado para um manual de produção de esculturas de luz.

Sua tentativa de colocar essa teoria na prática, no entanto, foi um fracasso retumbante. As esculturas que ele mesmo produzia, seguindo seus princípios matemáticos, eram *enfadonhas, mecânicas e desinteressantes*. O Sr. Travis chegou um bocado atrasado. [...] Cumprimentou a Sra. Lardner meio embaraçado e disse:

- O robô que pegou minha capa e meu chapéu era muito exótico.
- Foi o Max.
- Ele está bastante desajustado e é um modelo razoavelmente obsoleto. Porque a senhora não o mandou de volta para a fábrica?
- Oh, não – disse a Sra. Lardner. – Seria muito trabalho.
- De jeito algum Sra. Lardner – disse ele – A senhora se surpreenderia com a simplicidade do trabalho. Já que eu trabalho para Robôs e Homens Mecânicos, *tomei a liberdade de consertá-lo* eu mesmo. Não levou muito tempo a senhora vai ver que ele está funcionando perfeitamente.
- Você consertou? – gritou a Sra. Lardner com voz estridente. – Mas era *ele* quem criava minhas esculturas de luz. Era o seu defeito, o “*defeito*” que você nunca mais vai restituir, que...que...
- A senhora quer dizer que, se eu tivesse estudado esse pequeno defeito positrônico teria aprendido...

ASIMOV, Issac. *Verso de Luz*, (1973). In: **Sonhos de Robô**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986. Excerto constante nas páginas 317, 318, 319 – *itálicos nossos*.

Síntese conclusiva: As Esculturas de Luz da Sra. Lardner eram de um *virtuosismo inexplicável*; não havia matemática que as decifrassem ou humanos autodenominados artistas que produzissem esculturas tão impressionantes. Elas eram produzidas por um robô descrito como *exótico, bastante desajustado e razoavelmente obsoleto*, chamado Max. De todos os robôs que a Sra. Ladner possuía, Max era quase *inativo*, mal podia entender os pedidos que lhe eram feitos. Mas a Sra. Ladner os tratava como gente, pois considerava a inteligência de um robô tão evidente e complexa a ponto de não ser digna a rotulação “apenas uma máquina”. Max foi “consertado” e agora iria funcionar “perfeitamente”. Mas era o seu “defeito” que criava as esculturas de luz. Esse “defeito” era a característica mais humana do humanoide, por isso a *poética do Max* existia.

### 3 ...À POÉTICA DO ARTISTA.

Depois de centenas de milhões de anos, ele de súbito, pensou em si mesmo como Ames. Não a combinação de comprimentos de ondas que era agora, através de todo o Universo, o equivalente de Ames, mas o som daquele nome. Ele experimentou o ressurgir de uma memória muito tênue.

– Estive pensando numa *nova forma de arte*. Algo fora do comum.

– Um desperdício de esforço. Você acha que pode pensar numa variação depois de duzentos bilhões de anos?

Ames disse:

– Por favor, Brock, absorva meus pensamentos. Estou pensando em ... *manipular a matéria*. [...] Por que não construir uma *réplica de nós mesmos* feita de Matéria, do jeito que fomos um dia?

A Matéria era extremamente rarefeita naquele espaço entre as galáxias, mas Ames a reuniu pacientemente, recolhendo cada fragmento esparsos entre tantos anos-luz cúbicos, escolhendo os átomos, moldando aquilo até dar-lhe uma consistência de *argila* e compor uma forma ovóide, ligeiramente mais larga na parte de baixo.

ASIMOV, Issac. *O que os olhos vêem* (1965). In: **Sonhos de Robô**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986. Excerto constante nas páginas 195, 196 – *itálicos nossos*.

Neste capítulo, realizo uma narrativa cronológica visando conduzir o leitor pelos percursos de minha relação com o desenho e a modelagem 3D, os quais estão entrelaçados à minha história de vida. O foco deste capítulo é meu processo criativo, o que envolve experiências, anseios, frustrações, referências e vivências, na criação de desenhos e de modelos tridimensionais, por meio dos quais explico minhas ideias sobre as coisas do mundo. É Rico Rodriguez em seu espaço-tempo-cultura valendo-se de lápis, folhas, bites, bytes e esferas virtuais moldáveis na construção de significados. O objetivo deste capítulo é discutir como as técnicas, tecnologias e materiais por mim manipulados repercutem sobre minhas obras.

### 3.1 Sérgio Ricardo por *Rico Rodriguez*

**Imagem 14**



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: AUTORETRATAR-ME – Desenho 2D Rico Rodriguez – carvão.

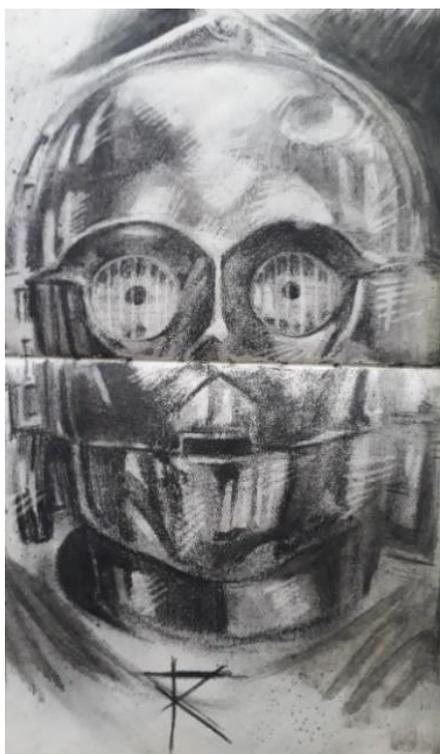
Fui nomeado pelos meus pais de *Sérgio Ricardo Rodrigues da Silva*, mas os nomes assim como os objetos artísticos, referem e significam possíveis versões daquilo que virá a ser ainda, e muito, modificado, assim meu percurso de vida-arte me renomeou profissionalmente como *Rico Rodriguez*.

Para situar minha trajetória de interesse pelo ser-fazer em artes em um ponto inicial— ou que se pretenda inicial —, tenho de rememorar minha infância. Quando lembro de mim menino, me vejo desenhando. Lembro-me de que criava histórias em quadrinhos nos cadernos de escola. Minhas referências eram os desenhos animados produzidos pelos estúdios de Hanna Barbera, meus preferidos: Herculóides, Jonny Quest, Migthy Thor. Um caderno de arames, sim, daqueles pautados com linhas, um lápis comum com uma borrachinha na ponta... era tudo o que eu precisava para fazer minhas histórias ilustradas.

Em minhas memórias, registro um episódio em especial; para mim, esse é o ponto inicial do desejo que me moveria como artista, acadêmico, profissional – eu tinha 6 anos apenas, o ano era 1978 e o lugar era a Vila Pery, onde nasci e fui criado. Fiquei maravilhado com a visão

de meu irmão mais velho chegando com meu pai, vindo da escola, com algo que ele mostrava logo da janela do carro: era um álbum de figurinhas com dois robôs na capa, intitulado *Guerra nas Estrelas*. Aquilo realmente me marcou. Mergulhei de cabeça naquela fantasia espacial, onde o bem lutava contra o mal, e tudo isso acontecia numa galáxia muito, muito distante... Desenhava todos os dias tudo o que tinha a ver com aquele universo; e ainda o faço:

### Imagem 15



Fonte: Arquivo pessoal. C3PO – Desenho Rico Rodriguez – carvão.

Meu pai era taxista e, certa vez, ele ganhou de um passageiro duas revistas em quadrinhos num formato bem diferente (o então conhecido “formato americano”), em inglês, de Guerra nas Estrelas (Star Wars)! Como se escrevia o título era o que me fascinava!

Certo dia, levei para a escola as duas revistas para mostrar aos colegas, lembro que mostrei em sala de aula, a professora retirou de mim as revistas e nunca me devolveu. Aquilo me abalou! Era um colégio de freiras, freiras não gostavam de Star Wars. Assim, recordo de minha infância: vendia frangos com minha mãe, desenhava, via filmes de ficção, esperava o fim do ano; quando, na extinta TV Manchete, passava Guerra nas Estrelas.

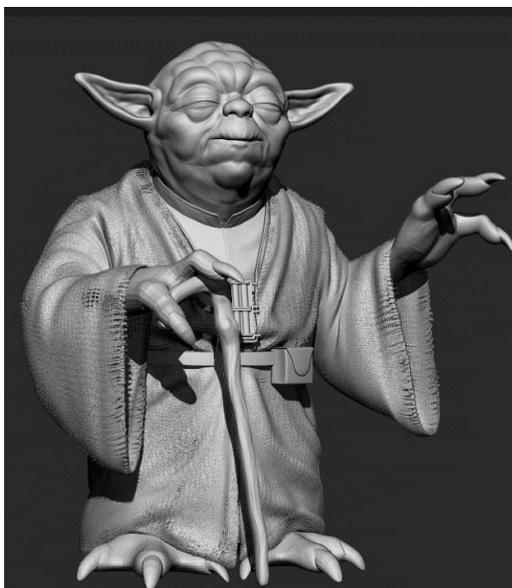
Outro gênero que me chamava a atenção era o terror. Clássicos do terror como *O Lobisomem*, *Drácula*, *A Múmia* e *A Criatura da Lagoa Negra* me encantavam. Todos os meus monstros preferidos eram criaturas que eu achava que não eram compreendidas. Desenhava todos eles, e não mudei de hábito:

**Imagem 16**



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: CRIATURAS – Desenho Rico Rodriguez – carvão e lápis azul.

**Imagem 17**



Fonte: Arquivo pessoal – YODA – Modelagem Rico Rodriguez (shader) – ZBrush e Maya

Na adolescência, estava decidido a ser desenhista profissional. Lembro-me de me esforçar ao máximo na reprodução de retratos de personagens da televisão e do cinema. Agora eu já tinha folhas de ofício e uma prancheta. Os retratos me fascinam até hoje:

### Imagem 18



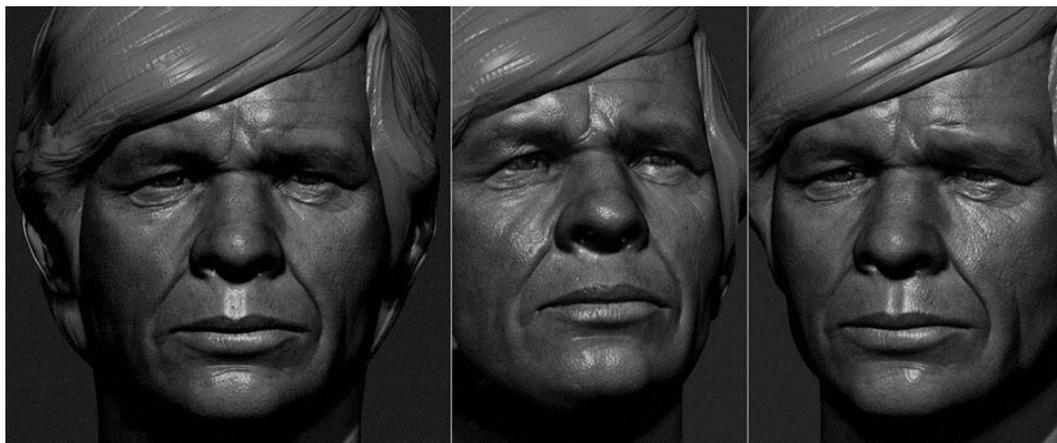
Fonte: Arquivo pessoal. Obra: RETRATO DE JAMES DEAN – Desenho Rico Rodriguez – óleo.

### Imagem 19



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: RETRATO DE GERARD DEPARDIEU – Desenho 2D Rico Rodriguez – carvão.

## Imagem 20



Fonte: Arquivo pessoal – Modelagem 3D Rico Rodriguez – Shader CHARLES BRONSON – ZBrush

Lembro que fazia meus desenhos à espera da hora de meu pai chegar para mostrar a ele. “E aí pai, o que achou?” – “Ainda não está parecido!” Era a sua forma deser, ele dizia assim para eu me esforçar mais. Agradeço por isso até hoje!

Parti em busca do meu primeiro emprego como artista, aos 15 anos de idade. Candidatei-me a uma vaga de desenhista artístico em uma gráfica chamada Expressão Gráfica, situada numa casa na Rua Costa Barros, centro de Fortaleza. Fiz a entrevista, eu estava louco para que pedissem para eu desenhar. Eu achava que, desenhando para eles, iria conseguir minha vaga, meu primeiro emprego. No final do dia, não tinha comido nada, e o que eu ouvi de resposta foi: “Se você quiser vir para aprender, pode voltar amanhã. O Seu Eulálio te dá o almoço. Mas é pra você aprender aqui com a gente, viu?!” Nuncavoltei para o almoço – ninguém me pediu um desenho sequer!

A adolescência seguia seu curso natural, com os amigos que tanto influenciam e apoiam. Um amigo me falou que estava trabalhando como desenhista de rótulos de produtos usados em próteses dentárias. Perguntei se ele poderia me indicar. Deu certo! Consegui meu primeiro emprego como desenhista. Era tudo muito tosco, os rótulos eram desenhados com caneta nanquim sobre papel vegetal, no qual, posteriormente, era aplicado um texto com a descrição do produto, com uma letra adesiva, na época conhecida como “letraset”. Eram feitas telas em serigrafia de cada rótulo, que depois eram impressos em adesivos e colados na embalagem. Tinha agora meu “emprego como artista”.

Por volta dos 22 anos, percebi que precisava estudar e me qualificar. Como o salário que recebia, paguei um Curso no SENAC (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial) de desenho publicitário. Nele, se aprendia sobre fontes, como fazer cartazes, diagramações e ilustrações. Foi frustrante, pois o que eu queria era estudar desenho artístico, mas era o que havia para fazer e o que meu salário permitia pagar.

No curso, uma colega falou que trabalhava como desenhista num escritório de arquitetura. Fiquei empolgado. Assim, logo depois do curso de desenho publicitário, paguei um curso particular de Desenho Arquitetônico, numa escola chamada Acrópole, que funcionava na casa de um professor do Curso de Edificações da Escola Técnica.

Ainda cursando a Acrópole, destaquei-me como desenhista e fui indicado para trabalhar no escritório “Arquitetura & Interiores”, da arquiteta Odete Aragão. Lá trabalhei por seis anos. Nesse espaço, me desenvolvi como desenhista de arquitetura, estudava por conta própria sobre desenho técnico, sobre apresentações de projetos e sobre o que dissesse respeito à área. Todos os trabalhos, à época, eram em papel vegetal. O mais próximo a que chegava da minha meta profissional e pessoal de ser um artista era quando criava perspectivas ilustrativas para que os clientes tivessem uma pré-visualização dos resultados de seus projetos. Fazia um dinheiro extra como desenhista de perspectivas: desenhava tanto para o escritório em que trabalhava como para outros escritórios como freelancer.

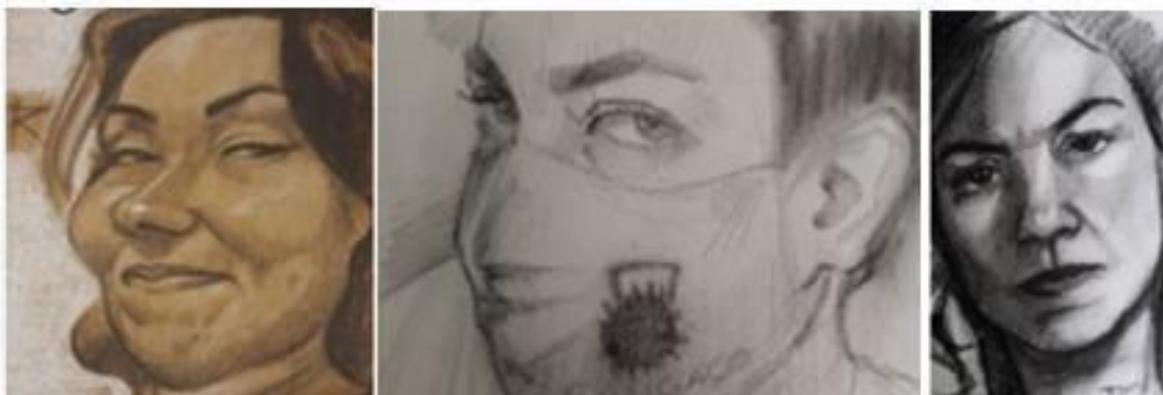
Saí de “Arquitetura & Interiores” quando pedi um aumento e não fui atendido – o salário estava defasado, eu queria realizar cursos, ir a eventos de arte no Sudeste-Suldo Brasil, mas não era possível com o que eu ganhava. Além disso, permanecia a frustração da ausência de um espaço em que eu pudesse mostrar minha arte, meus desenhos! Será que um escritório de arquitetura maior e mais renomado seria o espaço em que eu me sentiria realizando arte? À época, fui contratado por um escritório bem maior e bem mais estruturado – “Arquitetura + Interiores”, da arquiteta Denise Pontes. Nele fiquei por dois anos. Projetos maiores, estrutura melhor, salário um pouco melhor. Fui me conduzindo nesse ambiente.

Foi nesse período de minha vida que encontrei minha princesa Léia, não a do clássico Star Wars; mas a do mundo real! Com ela me casei, e ela sempre me incentivava a cursar uma faculdade – até essa época, eu não tinha sequer uma graduação.

Ela era a Mônica da canção do Legião, cursava Letras na UFC. Grande Renato! Profeta-poeta Renato, ainda hoje, minha “Mônica-Princesa-Léia” quer “ver o filme do

Godard”<sup>37</sup>, enquanto eu ainda vejo filmes de desenhos animados e monstros!

**Imagem 21**



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: TRÊS TEMPOS – Desenho Rico Rodriguez – sépia-carvão grafite.

Minha última incursão em escritórios de arquitetura durou mais cinco anos. Após dois anos com a arquiteta Denise Pontes, fui convidado, com uma melhor perspectiva salarial e profissional, a trabalhar com o arquiteto Marcus Novais. Durante esse período, em 2002, cursei a escola de cinema de animação ofertada pela Universidade Federal do Ceará como curso de extensão, o Curso da Casa Amarela – minha primeira experiência em um projeto numa universidade pública federal, o ambiente me empolgou, me senti parte daquele espaço.

Já casado, com o apoio de minha esposa, decidi – vou, sim, cursar uma graduação! Qual? A resposta mais óbvia seria Arquitetura. Mas o ambiente em que eu convivera por 14 anos não se mostrou ser o espaço de liberdade artística e criadora que eu tanto almejava – era um espaço de sobrenomes, vaidades, ostentação e exploração; cuja criatividade, na maioria das vezes, estava pronta nas páginas de livros arquitetura! Claro que a arquitetura como arte me fascina, mas não era essa a perspectiva da realidade dos espaços nos quais eu estive por mais de uma década de minha vida.

Decidi-me pelo Curso de Publicidade e Propaganda ofertado pela Faculdade Integrada do Ceará (FIC) – atual Estácio. A grade curricular contemplava ilustração, cinema

---

<sup>37</sup> Referência à Letra da canção **Eduardo e Mônica**, composta por Renato Russo e imortalizada na voz de Renato e nos acordes do Legião de Urbana, 1986.

e criação publicitária. Pensei: essa formação vai me levar a trabalhar como ilustrador! Comecei a ver o mercado publicitário mais de perto, e não era realmente o que eu queria. Por um certo momento na minha jornada, desisti da graduação e fiquei somente como desenhista de arquitetura, ainda no escritório de Marcus Novais.

Pausa no Curso de Propaganda & Publicidade. Voltaremos após algumas linhas que simbolizaram quase dois anos. Nesse intervalo, entre começar e finalizar o Curso de Graduação, dois fatos me deram novos rumos profissionais-artísticos – um curso de escultura com o artista Alex Oliver, no qual, pela primeira vez, manipulei plastilina, e um amigo da Literatura.

Esse amigo era, à época, desenhista técnico empregado em escritório de arquitetura. Marclely Aquino, mestrando em Literatura pela UFC, apresentou-me um novo mundo ao me convidar a escrever e animar um curta em animação de 1 a 5 minutos para participar de festivais de cinema de animação. Escrevi um roteiro de um curta sobre uma menina abandonada pelos pais envoltos em suas carreiras. Marclely disse: “Vamos melhorar essa história, para que a gente possa ganhar esse festival!”

Elaboramos, então, um roteiro intitulado “A Cacimba”. Incorporamos outros aspectos ao roteiro, que agora se passava no interior do Ceará e abordava a problemática da seca, da infância e da perda da inocência. Desenhei um storyboard de cerca de 250 planos em 3 noites, tudo isso para dar tempo de enviar o projeto para um edital promovido pelo Governo do Estado do Ceará – III Prêmio Ceará Cinema e Vídeo, o ano era 2003.

### Imagem 22



Fonte: Arquivo pessoal. Foto – Storyboard na parede e Rico Rodriguez.

Resultado? Ganhamos e agora produziríamos animação no Ceará. Como foi árduo, o dinheiro do prêmio findou muito antes de o trabalho estar pronto... pagamos do bolso os ilustradores que nos ajudaram a findar o projeto. Mas o resultado deu orgulho! De minha parceria com Marclely, ainda ganhamos o IV e o VII Prêmio Ceará Cinema e Vídeo. Époçaem que deixei em definitivo os escritórios de arquitetura e assumi as incertezas de ser um profissional autônomo, para me dedicar às artes.

Em 2009, atuei como diretor de arte em dois jogos educacionais que foram desenvolvidos em parceria com minha esposa, voltados para o ensino de língua portuguesa, financiados pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC). Aqui destaco o meu processo criativo na HQ eletrônica que constitui o jogo educacional *Um Ponto Muda um Conto*<sup>38</sup>

Se a Disney, apenas em 2022, lançou um live-action da *Pequena Sereia*, na qual Ariel é negra, interpretada pela atriz Halle Bailey; em 2009, propus uma sereia negra para um jogo educacional. A sereia de pele escura não é Ariel, é a condutora do jogo: ela convida à participação, explica como o jogo se constitui, indica o resultado aos participantes. Lembro-me que, ao apresentar a ideia para a equipe à frente do projeto, então coordenado pela Profa. Dra. Nukácia Araújo, da Universidade Estadual do Ceará, houve um certo estranhamento inicial pela quebra da familiaridade com a sereia de pele clara e longos cabelos ruivos da Disney<sup>39</sup>. Indaguei o porquê de não ser negra. E a equipe me deixou à vontade para dar vida aos personagens do roteiro escrito por Léia Menezes. Pude realizar uma animação 2D; que é bidimensional, mais tradicional e simples, na qual os desenhos são planos e a animação só podese mover através dos eixos horizontal e vertical. Seguem prints do jogo:

---

<sup>38</sup> Disponível em <https://grupolent.weebly.com/objetos-de-aprendizagem.html>. Considerado excelente, em termos de usabilidade e interatividade, quando passou por avaliação dos aspectos didático-pedagógicos e ergonômicos/de interação homem-máquina. A avaliação foi publicada na revista *Alfa*, São Paulo, v.61, n.2, p.381-408, 2017. Disponível no link: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/8625/6743>.

<sup>39</sup> A internet ficou repleta de mensagens de ódio e racismo dirigido a Halle Bailey e ao novo live-action da Disney. Em poucas semanas, após o lançamento do trailer do filme em 8 de setembro de 2022, o quantitativo de *deslikes* ultrapassou 1,5 milhão. Frases como “A Ariel é branca. Aceitem isso” tomaram a internet e até uma hashtag #NotMyAriel “Não é a minha Ariel” foi levantada no Twitter. O psicólogo Luiz Mafle explica que, com o tempo, o cérebro humano acaba criando padrões, que se tornam cada vez mais rígidos com o passar dos anos. E esse pode ser *um dos motivos* biológicos para as atitudes agressivas dos adultos diante da perda de referência da sereia branca e ruiva. Fonte: <https://delas.ig.com.br/2022-09-26/pequena-sereia-racismo-filme-disney-halle-bailey-cinema-mulheres-negras-pretas.html>. Acesso em 17.07.2023.

Imagem 23



Fonte: Print das telas inicial e final do jogo *Um Ponto Muda um Conto* (ÁGORA, 2009).

Em 2010, surgiu, em Fortaleza, a escola Arte&Cia, que oferecia curso de animação 3D, fui aluno da primeira turma. Eram os meus primeiros passos como animador 3D: bolinha quicando, ciclo de caminhadas, tudo agora acontecia num software conhecido como Maya. Minha anterior experiência em 3D foi ainda em escritórios de arquitetura, quando eu construía maquetes eletrônicas. Mas agora era totalmente diferente, pois se abria para mim novos recursos criativos para a realização de meu projeto poético.

No ambiente em 3D, logo percebi que, apesar de gostar bastante de animação, minha melhor habilidade era em modelagem. Agora existia a possibilidade de puxar polígonos de primitivas tridimensionais e dar vida a elas! Estudava todos os dias modelagem 3D. Após a realização do curso, fui convidado a integrar o quadro de professores da *Art&Cia Animation School*. E nesta escola permaneci de 2011 a 2017.

Seguem chamadas de palestras e de cursos que ministrei.

Imagem 24

3D, Animação, Cinema, Fotos, Ilustração, Novidades  
**Palestra Gratuita ZBrush para Cinema e Games**  
março 27, 2012

Palestra Gratuita na Livraria Cultura (CE), dia 04 de abril, às 19h, com **Rico Rodriguez**, mostrando o uso de ferramentas digitais para Cinema e Games. Estão todos convidados!!!



**Palestra**  
**Conceito Digital**  
**para Cinema e Games**  
**usando ZBrush**  
**com Rico Rodriguez**

Data • 04 de Abril  
 Horário • 19h

Entrada Franca

LIVRARIA CULTURA  
 Shopping Casadão Fortaleza  
 Av. Dom Luís, 5000 - Lj. 8,9 e 10  
 TEL. (85) 4008-0800

livraria cultura  
*ler para ser*

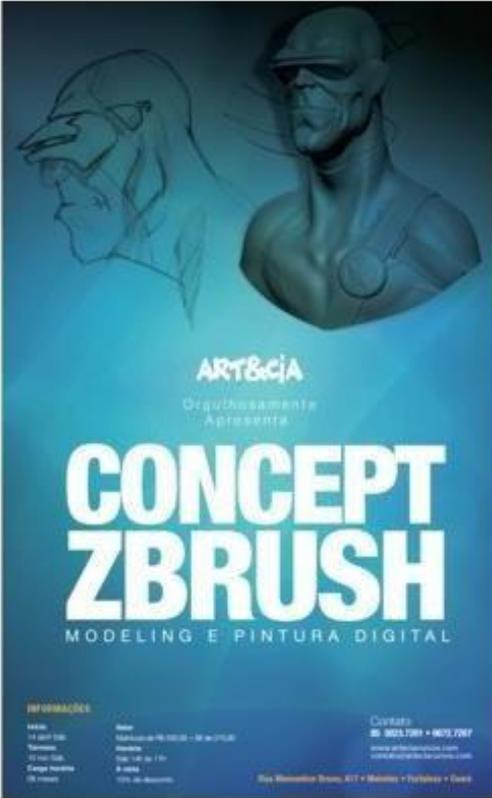
ART&CIA

Fonte: Site da *Art&Cia Animation School*. Divulgação de Palestra ministrada por Rico Rodriguez. Disponível em <https://arteciacursos.wordpress.com/2012/03/27/1099/>. Acesso em 12.07.2023.

## Imagem 25

3D, Animação, Cinema, Destaques, Ilustração, Novidades  
Novo Curso :: Concept ZBrush :: Dia 14 de Abril  
março 21, 2012

Olá pessoal!!! Agora em abril (dia 14) começaremos o tão esperado curso de Concept no ZBrush com o mestre Rico Rodriguez. Hoje Rico, está trabalhando para a Rocket Pictures, Londres, criando personagens para uma trilogia na TV Inglesa. Preparam-se pois este curso será excepcional!!!!



**INFORMAÇÕES**

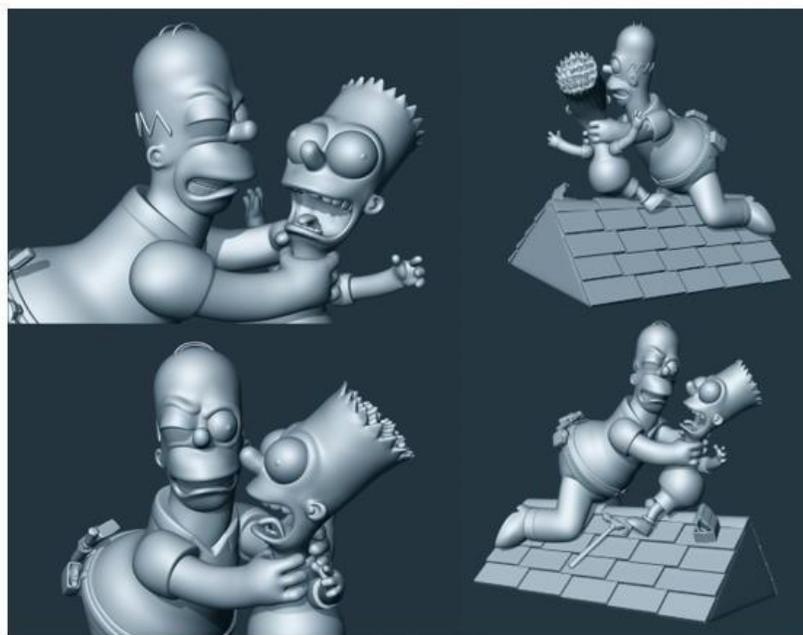
<b>Curso</b>	<b>Local</b>	<b>Contato</b>
14 dias de	Workshop de 16 horas - 16 de abril	011 3053.7004 • 011 3053.7007
Trabalho	Manhã	<a href="http://www.arteciacursos.com">www.arteciacursos.com</a>
Prática	10h - 14h de 1 a 16	<a href="mailto:contato@arteciacursos.com">contato@arteciacursos.com</a>
Exercícios	8 aulas	
16 horas	10h de duração	

Rua Wenceslau Brás, 811 • Marquês • Curitiba • Paraná

Fonte: Site da *Art&Cia Animation School*. Divulgação do Curso ministrado por Rico Rodriguez. Disponível em <https://arteciacursos.wordpress.com/2012/03/21/novo-curso-concept-zbrush-dia-14-de-abril/>. Acesso em 12.07.2023.

Nessa época, recebi convite de empresas de colecionáveis como a Rocket Pictures, conforme a chamada do curso acima aponta, e a Piztoys, para a qual escupi um diorama (cena com personagens) da série *Os Simpsons*. Logo depois, recebi convite de outra empresa de colecionáveis, a Warroirs Gate, e produzi esculturas 3D para a série Doctor Who, Star Trek, bem como personagens clássicos do gênero terror.

**Imagem 26**



Fonte: Arquivo pessoal – Modelagem 3D Rico Rodriguez –Shader do *Diorama Homer vs Bart* – ZBrush e Maya.

A modelagem 3D acima foi impressa em polystone (um tipo de resina), tamanho 11 cm de comprimento por 16 de altura, leva o selo da *Iron Stúdios*, vendida em sites de colecionáveis. Atualmente, o produto está esgotado, mas não o interesse dos colecionadores.

**Imagem 27**



Fonte: Site da empresa *Arte em Miniaturas*. Print da Divulgação do colecionável Homer vs. Bart. Disponível em [https://artemminiaturas.com.br/website/loja\\_detalhes.asp?loja\\_cat=12&loja\\_sub=&loja\\_item=17200](https://artemminiaturas.com.br/website/loja_detalhes.asp?loja_cat=12&loja_sub=&loja_item=17200). Acesso em 12.07.2023.



Entrementes, fui contratado para ministrar a disciplina de Modelagem em 3D para o *Curso de Jogos da escola de Artes Visuais Porto Iracema*. O Curso, de duração de dois anos, tinha como público-alvo alunos da rede pública de ensino. O ensinar me fez muito bem, como pessoa-artista, é sempre uma experiência renovadora e estimulante ver jovens desejosos de produzir arte – revisito o menino Ricardo do começo dessa história, minha história. Atualmente trabalho como professor da Faculdade FBUi, lecionado no Curso de Graduação em Jogos Eletrônicos, no Curso de Moda e no de Arquitetura.

Concluo esse tópico com uma das minhas primeiras modelagens em 3D. No capítulo 02, utilizei a obra *Irmã Luísa* para ilustrar como me vali da potencialidade de dois softwares (o Maya e o Zbrush) para criar essa personagem; no entanto, essa informação não expressa o *processo criativo* que resultou em sua criação. Por meio dessa obra, revisito o episódio das revistas de Star Wars que nunca me foram devolvidas pela freira na escola católica em que estudei quando criança. “Irmã Luísa” representa como eu via a Diretora da Escola Medalha Milagrosa, e o temor que dela eu sentia:

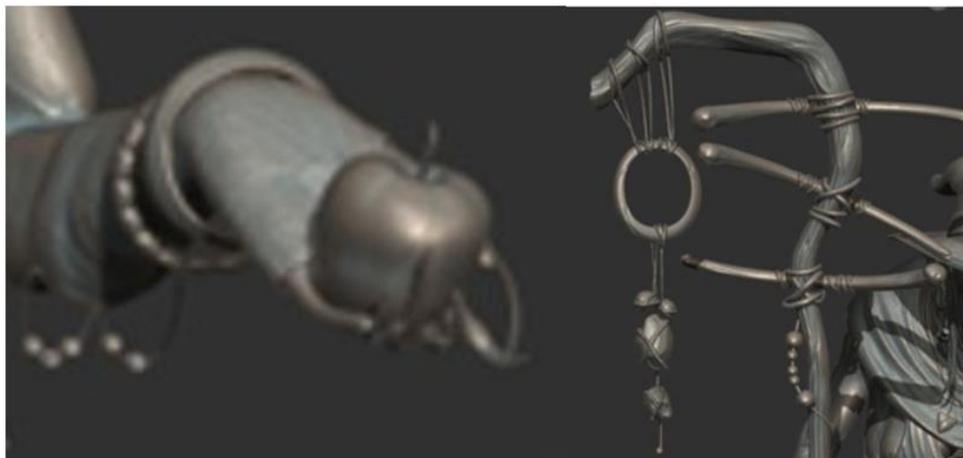
**Imagem 29**



Fonte: Arquivo pessoal – Modelagem Rico Rodriguez – Shader *Irmã Luísa* – ZBrush e Maya

*Irmã Luísa* segura uma maçã na mão esquerda e um cajado na mão direita.

**Imagem 30**



Fonte: Arquivo pessoal. Destaque da obra *Irmã Luísa*, de Rico Rodriguez – maçã e cajado.

A maçã na mão esquerda de Irmã Luísa representa, a um só tempo, as antíteses ingenuidade e maldade. Aqui faço alusão tanto à maçã envenenada da história da *Branca de Neve da Disney*, como remeto ao gesto simbólico e afetivo de entrega de uma maçã ao professor, expressão de respeito ao(à) mestre(a) por parte dos alunos – gesto immortalizado pelas crianças da fictícia Vila Abobrinha, que costumam presentear Dona Marocas com maçãs, nas historinhas de Chico Bento, de Maurício de Sousa, e pelas crianças do cortiço da série de TV “Chaves”, do genial Roberto Gómez Bolaños. *Irmã Luíza* recebe a maçã das mãos ingênuas de crianças e a envenena?

*Luísa* segura um cajado na mão direita. Aqui faço alusão à vara longa, com gancho em uma das extremidades, cuja função, no pastoreio de ovelhas, é trazer o animal para perto do pastor, a fim de que possa guiá-lo no percurso seguro, correto, ou para removê-lo de uma situação de perigo. Metaforicamente, é o que se espera de um educador – que conduza, eduque, instrumentalize, promova espaços de reflexão etc. Mas o gancho do cajado de *Luísa* não pode exercer essa função, pois é preciso que seja um espaço vazio para abrigar o animal, delicadamente; como fazer isso com um gancho no qual há ossos?

No cajado, há também alusão ao amuleto dos povos indígenas norte-americanos Ojibwa. Esse amuleto é chamado de “apanhador dos sonhos”, “filtro dos sonhos”, “caçador de

sonhos”, “espanta pesadelos”, ‘cata sonhos”. *Luísa* não carrega consigo algo cuja função seja filtrar sonhos ruins. O objeto em seu cajado contém o ciclo da vida, que remete ao sol, mas não há fios formando uma teia de aprisionamento dos sonhos ruins dentro do ciclo; portanto, os sonhos ruins e os bons perpassam o círculo e são eliminados pelo sol, sem filtro: por isso minhas revistas de Star Wars nunca foram devolvidas. A Arte pode ser catártica!

### 3.2 Sobre a Poética de Rico Rodriguez na representação da Figura Humana.

Meu interesse na representação/interpretação da figura humana – suas formas, distorções e proporções – é marca de minha arte. Desenho todos os dias – para exercitar luz e sombra, e técnicas diversas de pintura; desenho também para relaxar; pois, quando estou desenhando, consigo estabelecer um corte com tudo me cerca, e todo o meu ser fica ali, na manipulação de recursos expressivos na construção de significados.

Sempre busco me aperfeiçoar em técnicas de desenho e em manipular potencialidades de softwares de modelagem. Primeiramente, apresento duas técnicas recorrentes em meus desenhos: SANGUINE e CARVÃO. Seguem imagens de minhas ferramentas e produções pela manipulação de tais.

**Imagem 31**

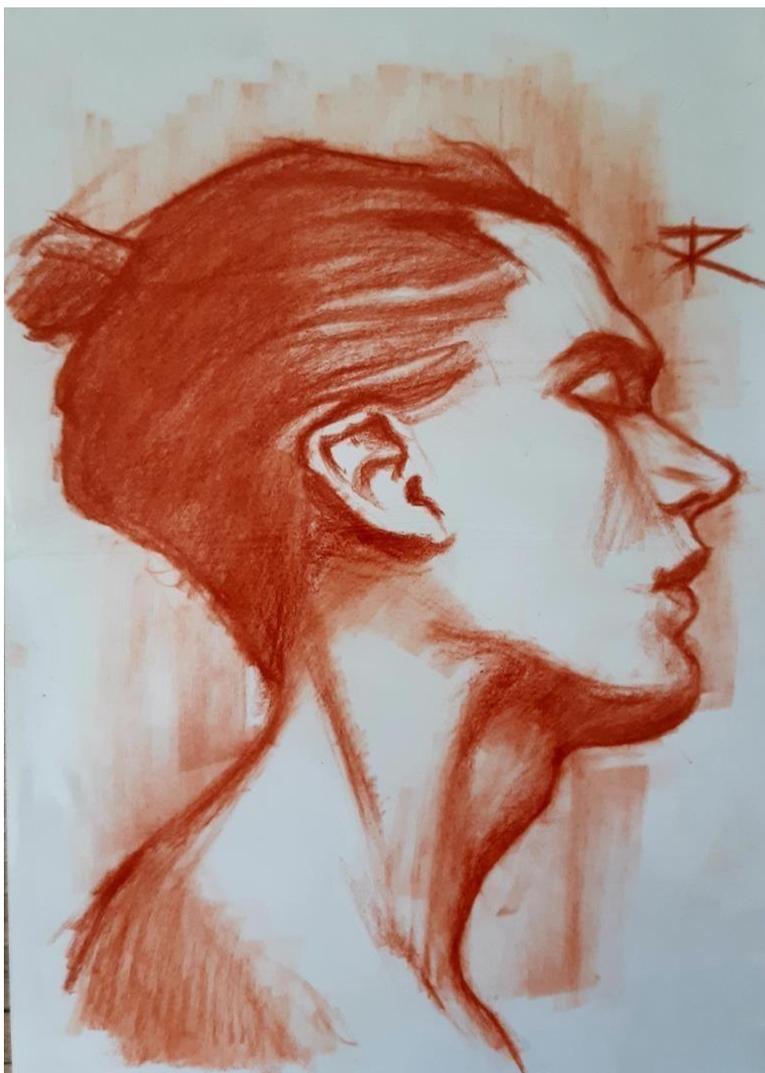


Fonte: Arquivo pessoal. Foto – Materiais de desenho de Rico Rodriguez.

A técnica de desenho com giz sanguíneo, assim denominado por remeter à cor de sangue seco, consiste na utilização de uma cor marrom-avermelhada semelhante à terracota. Há também outros tons como laranja, cobre, marrom e bege. O giz sanguíneo é bastante utilizado para esboços, desenhos de modelo vivo e cenas de paisagens. Em geral, aplico um fixador apropriado sobre o desenho para preservar seu estado e cor. A técnica é considerada clássica, uma vez ter sido utilizada por artistas como Leonardo da Vinci, Rafael e Rubens.

Exercitar técnicas clássicas e aprimorar efeitos de luz e sombra é parte constante de meu fazer como desenhista:

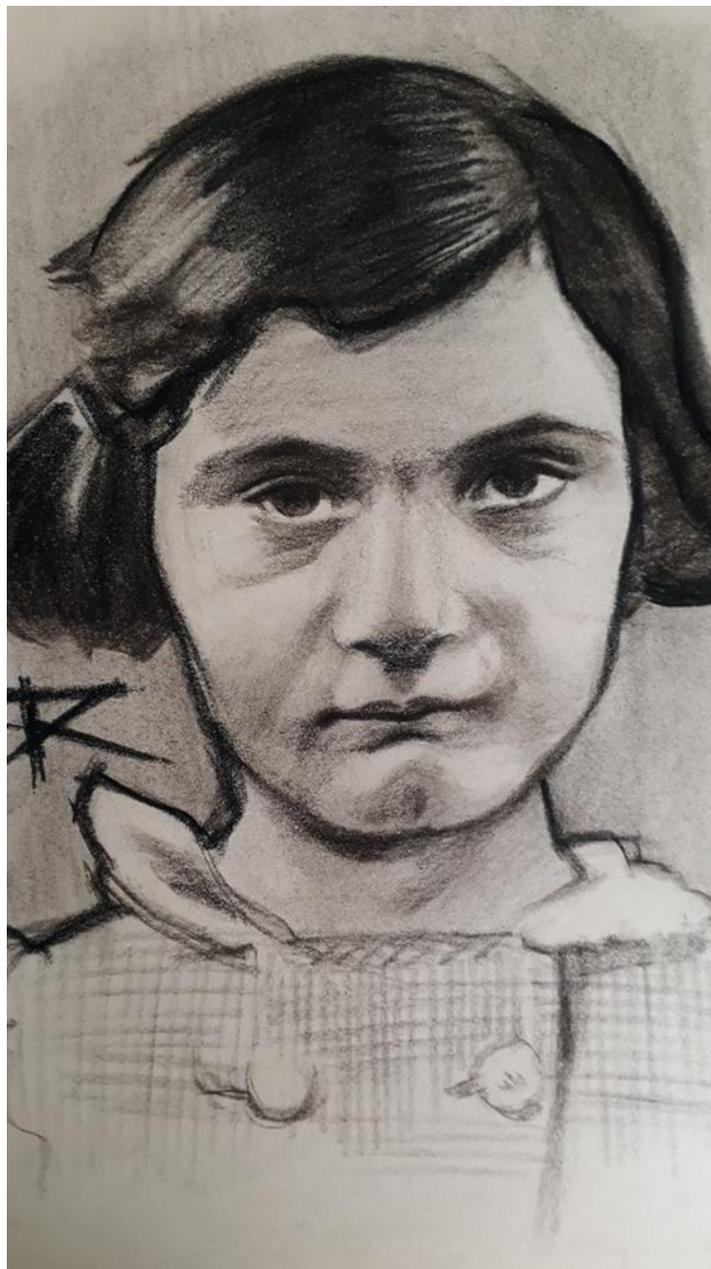
**Imagem 32**



Fonte: Arquivo pessoal. PESCOÇO/PERFIL – Desenho Rico Rodriguez – sanguíneo.

Outra técnica clássica do desenho diz respeito ao uso do carvão, que precisa ser aplicado sobre suportes porosos para que possa se fixar à superfície, uma vez que o seu pigmento é facilmente removido. Ao usar o carvão, é possível corrigir erros com uma borracha macia (limpa tipos) ou com um pano ou com o esfuminho:

**Imagem 33**



Fonte: Arquivo pessoal. MARIE – Desenho Rico Rodriguez – carvão.

Frequentemente, procuro foto-referências, tanto para desenhar quanto para modelar em ambiente virtual. Assim, por exemplo, as imagens 32 e 33, desenhos de minha autoria, são foto referenciadas:

**Imagem 34**



Fonte: Plataforma PINTEREST. Link – <https://www.pinterest.de/pin/eye-candy--1337074883698224//>. Foto de um desconhecido.

**Imagem 35**



Fonte: Plataforma PINTEREST <https://br.pinterest.com/pin/12666442685665006/>. Foto de Annelies Marie Frank.

Embora os desenhos que produzi (imagens 32 e 33) sejam foto referenciados (respectivamente, imagens 34 e 35), o processo criativo de ambos se deu de modo bem diferente. A primeira é uma foto de alguém desconhecido, disponível na Internet, que me chamou a atenção pela angulação do pescoço e os traços do perfil, a reproduzi como exercício da técnica de desenho sanguine.

Já o desenho de Marie intersecciona-se com o momento em que eu estava lendo o “Diário de Anne Frank”; leitura que me fez refletir no quanto o ser humano pode ser monstruoso. Essa foto é da pequena Annelies Marie Frank— sem o sorriso no rosto que está presente em quase todas as suas fotos de adolescente, e em tempos bem anteriores à idade em que a menina foi levada a um campo de concentração nazista. A foto-referência para o meu retrato não é a mais divulgada quando se pensa em Anne Frank; as fotos da jovem Anne com 13/14 anos são mais recorrentes, pois próxima da idade em que foi levada a campo de concentração: aos 15 anos.

Como a jovem se tornou símbolo da crueldade e violência de ideologias que elegem uns como superiores a outros, um retrato da *jovem* Anne Frank não me permitiria alcançar o significado por mim intentado. A da *pequenina* Anne sim, pois, como não há a identificação imediata com a jovem Anne Frank, ela remete a todas as crianças que foram executadas; pois todas as de um dia de vida a 14 anos de idade eram executadas em câmeras de gás imediatamente ao chegar em campos de trabalhos forçados e extermínio.<sup>40</sup>

Para além de referenciar um contingente de crianças e bebês que não tiveram direito a crescer; o fato de ser Anne Frank a criança retratada forma um todo que materializa a monstruosidade do regime nazista, pois quem imaginaria que, alguns anos à frente, essa menininha estaria em campo de trabalhos forçados: com o cabelo raspado, a pele marcada com um número de identificação e o corpo coberto de sarnas, carregando pedras até a morte, que ocorreu por volta da idade de 17 anos. Entendo que a arte precisa lembrar às gerações mais novas as atrocidades de ideologias extremistas, para que o teatro dos horrores não volte a se repetir.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Para ter noção da dimensão do que as crianças enfrentaram sob o regime nazista, consultar a *Enciclopédia do Holocausto*. Disponível em <https://encyclopedia.ushmm.org/content/pt-br/article/children-during-the-holocaust>. Acessado em 24.07.2023.

<sup>41</sup> Destaco aqui a canção do poeta Arnaldo Antunes, intitulada **O REAL RESISTE**, de 2020. Em uma das estrofes, lemos: “Esquadrão da morte não existe / Ku Klux Klan não existe / Neonazismo não existe / O inferno não existe / Tirania eleita pela multidão / O real resiste / É só pesadelo, depois passa / Lobisomem horror opressão / Não, não, não, não / Não, não, não, não / Não, não, não, não”. O real resiste; fechar os olhos não muda a realidade, apenas ludibria. Canção e Clipe disponíveis em: [https://www.youtube.com/watch?v=wx\\_Pd-rpEhc](https://www.youtube.com/watch?v=wx_Pd-rpEhc). Acesso em 15.08.2022.

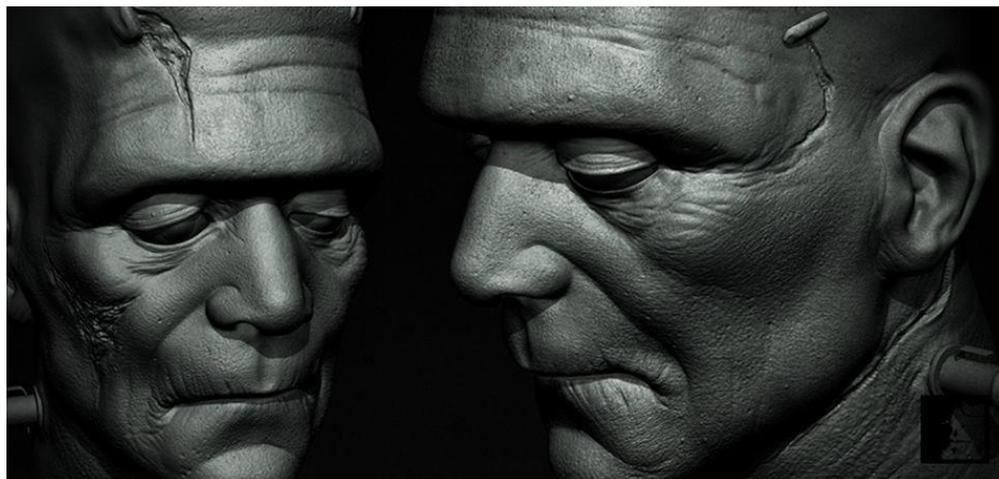
Às vezes, não trabalho com uma única foto-referência, mas com várias – de cada foto, capto um ângulo, uma luz, um traço, um detalhe, e os manipulo para gerar minha obra. Seguem exemplos:

**Imagem 36**



Fonte: Arquivo pessoal. DISTOPIA – Desenho Rico Rodriguez – sanguine.

**Imagem 37**



Fonte: Arquivo pessoal – FRANKSTEIN – Modelagem Rico Rodriguez (shader) – ZBrush e Maya

---

Acerca de meu processo criativo, destaco que também há momentos nos quais não busco foto referências; apenas começo a desenhar visando refinar técnicas ou modelar visando explorar a potencialidade de softwares. As imagens a seguir correspondem a esses momentos:

### Imagem 38



Fonte: Arquivo pessoal. Exercício 01 – Desenho Rico Rodriguez.

### Imagem 39



Fonte: Arquivo pessoal – Modelagem Rico Rodriguez – Shader CÍCLOPE – ZBrush

Apresento alguns de meus trabalhos foto-referenciados que revelam meu interesse em retratar a figura humana, em seus detalhes – formas, angulações, proporções, distorções:

Imagem 40



Fonte: Arquivo pessoal. LUPA – Desenho Rico Rodriguez – carvão

Meus trabalhos bebem nas fontes que me motivam; em especial a Literatura, o Cinema e a Música. Tenho momentos de imersão em leituras: obras como *The Rime of Ancient Marine*, *O Conde de Monte Cristo*, *Frankenstein*, *Os Três Mosqueteiros*, *Sonhos de Robô*, entre outras, me encantam; em cinema: *O Lobisomem*, interpretado por Lon Chaney Jr. (de 1941); *O Artista* (de 2011); *Drácula de Bram Stoker* (de 2020); *Sing 2* (de 2021) estão entre os meus favoritos.

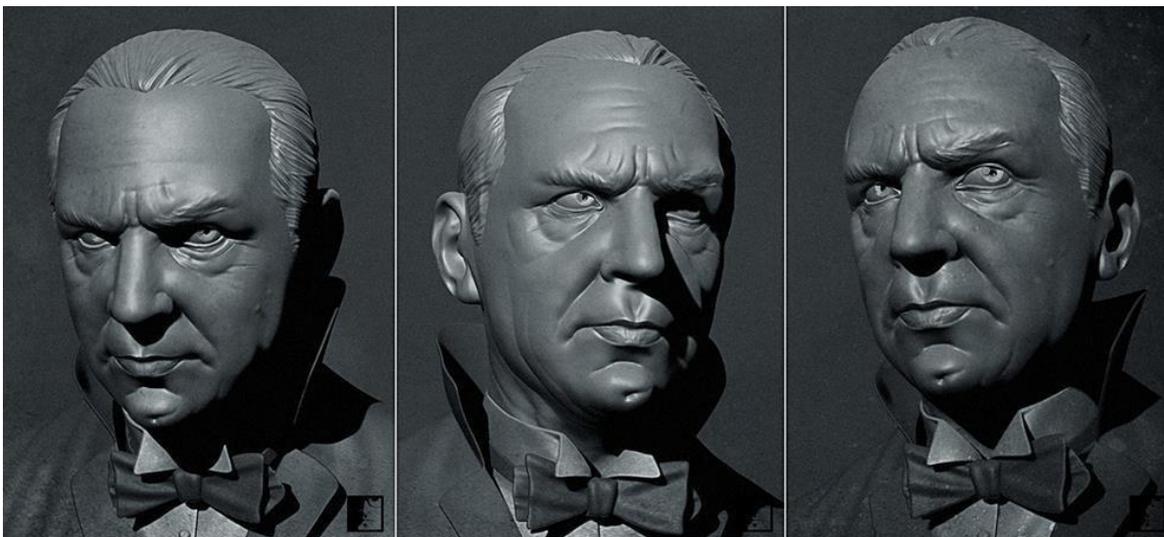
Em relação à música, paixão desde a infância, desenvolvi o hábito de conhecer a obra de um músico na íntegra, para poder perceber o estilo e as mudanças ao longo na carreira, me fascina a percepção dos instrumentos musicais um a um – baixo, guitarra, saxofone. Aprecio a virtualidade de Steve Hogarth à frente do rock progressivo da banda Marillion; a inquietude e visceralidade de Bono Vox, em U2; a poética de Bruce Dickinson em Iron Maden; a força de Dolores O'Riordan em Cranberries; a sofisticação de Klaus Meine em Scorpions; o lirismo de Tarja Turunen; a veia profética de Raul Seixas; a beleza das criações de Cartola... inspirações. Essas referências emergem, inevitavelmente, em meus trabalhos:

**Imagem 41**



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: CARTOLA – Desenho Rico Rodriguez – carvão.

Imagem 42



Fonte: Arquivo pessoal – DRÁCULA POR BELA LUGOSI – Modelagem Rico Rodriguez (shader) – ZBrush e Maya

Para mim, a potencialidade dos softwares está em me permitir a construção de um *modelo* com imagens em todos os ângulos, em 360 graus. A título de exemplo: se eu criasse a parte posterior da cabeça de CARTOLA no verso da folha em que retrarei a frente do artista, o resultado seria danificar a parte frontal e criar uma imagem posterior em desalinho à imagem frontal. Por mais hiper-realista que um desenhista consiga ser, o desenho só permite a construção de um único ângulo. O artista pode criar a *impressão de volumetria* a partir da manipulação de luz e sombra, mas é uma *impressão*, pois volumetria, de fato, não há.

A modelagem tridimensional em softwares viabiliza a criação de um modelo em que a figura humana pode ser representada na sua totalidade ou de um modelo de uma parte da figura humana em detalhes volumétricos. As imagens tridimensionais apresentadas neste trabalho sofrem a delimitação do papel; são apenas prints de alguns ângulos de um todo. Para o meu projeto poético de representação da figura humana, a manipulação das potencialidades de softwares de modelagem tridimensionais permite alcançar novos patamares, pois sem as limitações volumétrica do desenho.

Em termos de técnicas, como uso do giz sanguíneo e do carvão na gradação de luz e sombra visando à impressão de volumetria e o hiper-realismo, de fato, não as levo diretamente

para a modelagem em softwares 3D, pois o software já é predefinido para aplicação de luz e sombra em um modelo. Após a realização da obra, utilizo o recurso *hander* do software. Por meio deste, defino parâmetros quanto à intensidade de luz e sombra para gerar os efeitos que pretendo.

Da arte do desenho para a da modelagem, transporto saberes em anatomia, volumetria, composição e proporção que aprendi como desenhista. Alguém que não desenvolveu esses saberes na arte do desenho consegue modelar utilizando softwares? Até consegue, desde que aprenda anatomia, volumetria, composição e proporção no fazer via software – trata-se de um outro percurso de vida-arte.

Considero que minha percepção visual desenvolvida no desenho me auxilia no manuseio das potencialidades do software fazendo emergir o preciosismo da arte do desenho no universo de minha modelagem em softwares; que são, no meu fazer em arte, recursos criativos. Para além dessa intersecção, entendo que minha história de vida, o tempo-espaco-cultura da qual faço parte e como a vejo, a percebo, a questiono estão em meu processo criativo e são basilares em meu projeto poético; o que não é uma característica apenas do meu processo.

Em meu caso, a modelagem em ambiente tridimensional abriu um nicho de trabalho em arte que tem como mote encomendas, contratações; portanto, um fazer a partir das intenções de outrem, mas que precisa estar na seara da representação/(re)interpretação da Figura Humana a fim que eu possa permanecer em meu projeto poético. No tópico subsequente, apresento alguns desses trabalhos para exemplificar como me valho de técnicas do desenho e de softwares de modelagem para realizá-los.

### ***3.2.1 A encomenda feita ao artista: pais nas lembranças de seus filhos.***

Em 2018, recebi solicitação de criação de um busto em homenagem ao Dr. Jório da Escóssia, falecido nesse mesmo ano. Tratava-se de um busto em meio perfil em escala de 1:1, a ser exibido no hall principal de entrada da clínica que leva o nome do Senhor Jório. A demanda, aparentemente técnica, envolvia captar sentimentos e emoções, pois o filho desejava ver o semblante do pai naquele busto – um semblante que, na lembrança do filho, *era sereno e pleno no*

*exercício da profissão*. Como produzir esse momento de plenitude e serenidade sem ter sequer conhecido pessoalmente o homenageado?

Conversei com o filho, Dr. Jório da Escóssia Jr., para obter um relato verbal da personalidade de seu falecido pai. Momento de extrema delicadeza, pois o intuito não era causar dor ou emoção momentânea diante de lembranças resgatadas de um ente querido falecido, mas, sim, construir uma imagem de alguém com o qual não convivi.

Essa conversa constituiu meu primeiro registro neste processo criativo. Nela, o Dr. Jório Jr. contou, com orgulho, o percurso acadêmico de seu pai, que foi um dos integrantes da primeira turma de cirurgiões dentistas formados pela Universidade Federal do Ceará, fundador da primeira clínica do Ceará especializada em implante ósseo integrado, que ele dirigiu por mais de 50 anos. O filho relatou o modo como o pai interagiu com a sua equipe de trabalho, com os colaboradores – *de forma amigável*. A clínica propiciava, portanto, aconchego, um clima familiar. O filho narra que o pai lidava com os desafios com muita serenidade, buscando soluções para seus pacientes, equipe, colaboradores.

Em consonância com Salles (1998), assim compreendo a relevância e limitações desta escuta:

Estamos conscientes de que não temos acesso direto ao fenômeno mental que os registros materializam, mas estes podem ser considerados a forma física através da qual esses fenômenos se manifestam. Não temos, portanto, o processo de criação em mãos, mas alguns índices desse processo. São vestígios vistos como testemunho material de uma criação em processo. (SALLES, 1988, p.17)

Também obtive acesso a fotos do arquivo de família, em que apresentavam o Dr. Jório em ocasiões distintas: no ambiente de trabalho com sua equipe, em eventos com amigos e em momentos particulares com seus familiares mais próximos. O material fornecido era constituído de fotos produzidas por meio analógico e impressas em papel fotográfico, que agora estavam digitalizadas.

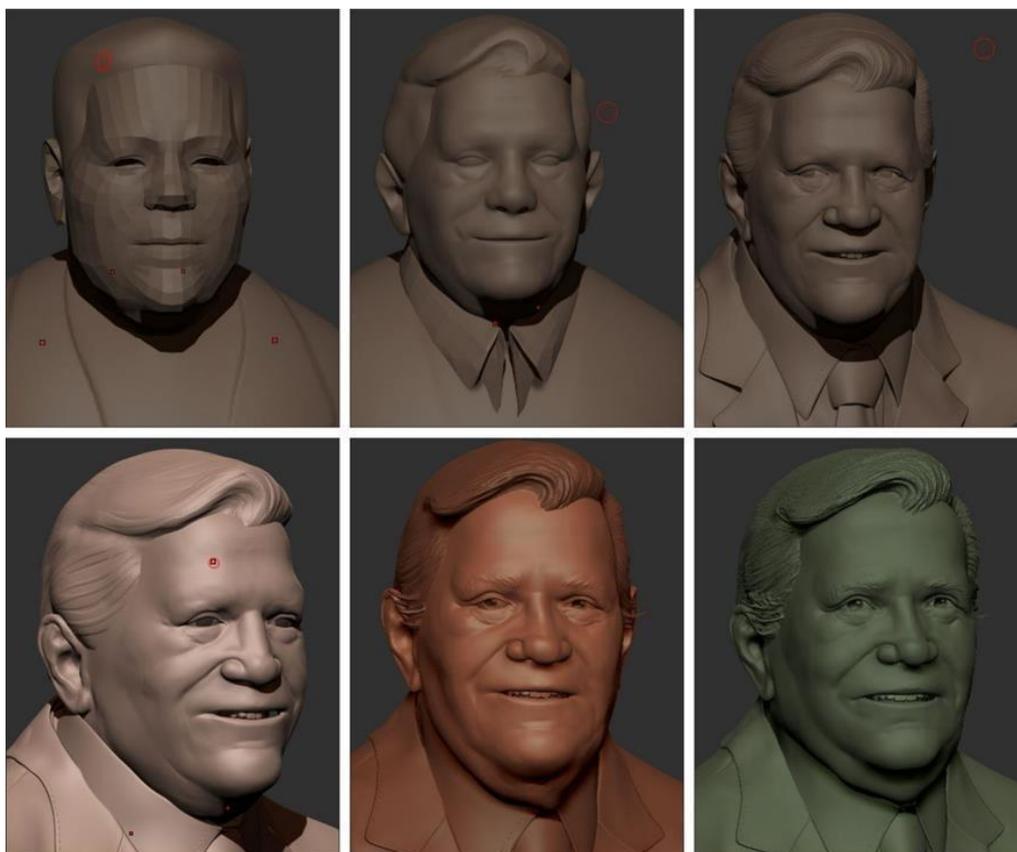
A maioria das imagens do homenageado eram fotos de frente, algumas com a cabeça baixa, algumas em ¾ de perfil. Estas flagravam o Dr. Jório com diferentes semblantes: imagens com semblante mais sério e outras bem descontraído. Imagens de frente e perfil sem distorções de ângulos são imprescindíveis para dar início ao processo de blocagem do crânio humano. Em

geral, tais imagens são produzidas em estúdio, com iluminação e ângulos corretos. Dada a ausência de tais imagens e a impossibilidade de obtê-las, o processo de blocagem do modelo, a saber, a construção esquemática de sua volumetria inicial, foi extremamente desafiador. É na blocagem do modelo que definimos volumetria proporções e forma inicial.

Passei a interpretar as imagens a mim disponibilizadas embasando-me em meu conhecimento de anatomia para uma melhor compreensão da forma do crânio e de elementos de composição da fisionomia, como distanciamento dos ossos zigomáticos, queixo, e caixa torácica.

Utilizei o software Zbrush como ferramenta principal. Meu arquivamento de registro deste processo deu-se por meio de gravações de versões do modelo digital em desenvolvimento à medida que buscava a aproximação entre minha obra e o semblante do homenageado. Segue imagem contendo seis versões:

**Imagem 43**



Fonte: Arquivo pessoal – JÓRIO DA ESCÓSSIA – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush e Maya

Ao longo do processo, salvei 11 arquivos, contendo versões do percurso das evoluções do trabalho: desde o estágio inicial de blocagem até o refinamento da expressão pretendida ao modelo, a fim de tentar materializar o olhar de um filho sobre seu pai.

A apresentação ao cliente da escultura final, em meio digital, deu-se em reunião entre mim, o cliente e a esposa deste. Nessa ocasião, apresentei *renders* (imagens geradas no computador) e um vídeo contendo uma apresentação em que era possível a visualização da escultura em 360°.

A transposição do trabalho do meio imaterial para o material deu-se por meio de impressão em 3D. A impressora utilizada foi a Core H4 GT Max. Esse equipamento pode chegar a resoluções de impressão entre 0,05mm à 0,4mm (mícrons) e permite impressões em filamentos de ABS (Acrilonitrila Butadieno Estireno), fibra de carbono, policarbonato entre outros. O insumo disponível para a produção foi ABS, com uma resolução de média para alta, o que resultou numa impressão que manteve todos os detalhes propostos na escultura gerada em meio digital. Seguem imagem na qual é possível visualização da escultura em meio digital e em meio físico:

**Imagem 44**



Fonte: Arquivo pessoal – BUSTO JÓRIO DA ESCÓSSIA – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush e Maya

Além do busto em seu tamanho de 1:1, foram produzidos alguns exemplares em escalar reduzida para presentear familiares. Ressalto aqui a expressão de alegria, que foi registrada em foto<sup>42</sup>, do instante em que o Dr. Jório da Escóssia Jr. recebeu exemplar do busto em miniatura. Naquela ocasião, lembrei-me de uma das declarações do Dr. Jório Jr. ante a perda de seu pai: "Perdi meu pai, Jório, meu guia, meu exemplo de pai, homem e profissional".

Ao fitar o momento em que segurava a miniatura do busto, vi como a arte podedar vida. Naquele momento, o Dr. Jório Jr. estava mais próximo do pai, pois segurava em suas mãos seu “amuleto” seu “guia”, que iria lhe trazer à memória os ensinamentos e os momentos com o seu pai e mestre. Esse artefato só foi possível a partir da junção de saberes necessários à representação da figura humana e da manipulação da potencialidade dos softwares ZBrush e Maya para a construção de um significado.

#### Imagem 45



Fonte: Arquivo pessoal – FILHO E PAI – Foto.

---

<sup>42</sup> A autorização para a utilização desta foto foi concedida pelo Dr. Jório da Escóssia Jr., para fins exclusivos aos quais se prestam esta dissertação de mestrado. Sua reprodução fora deste contexto não está autorizada.

No dia 14 de agosto de 2019, a Prefeitura de Fortaleza, em projeto de revitalização de espaços públicos, entregou à sociedade a Praça Dr. Edmar Fujita. A popularmente conhecida Praça dos Eletricitários foi repaginada e rebatizada como Praça Dr. Edmar Fujita.

Semanas antes àquele dia 14, recebi o convite de um filho, Guilherme Fujita, para a construção de um busto em homenagem ao seu pai, que seria posto na referida praça. Eu aceitei o convite e, de pronto, iniciei o processo criativo/construtivo, seguindo o mesmo fluxo de trabalho já estabelecido por mim na realização do busto do Dr. Jório da Escóssia. Primeiramente, aquisição de referências imagéticas do homenageado, para dar início ao processo de modelagem 3D; novamente, estava diante do desafio de recriar memórias, pois o Senhor Fujita já era falecido. Um dos grandes desafios na realização desta obra foi a qualidade das fotos a mim disponibilizadas pela família: as fotos eram ou de álbum de família ou de eventos na área médica. Essas imagens registravam o Dr. Fujita em situações sociais, quer em encontros familiares, quer em eventos de cunho acadêmico. Recebi, no total, 26 fotos, que foram escaneadas e a mim enviadas.

Como disse anteriormente, para construção de um rosto em 3D, preciso minimamente de três referências fundamentais: uma imagem frontal, uma imagem de perfil e uma imagem em que o modelo se apresente com a cabeça inclinada em  $\frac{3}{4}$  de posição. Esta última posição é fundamental para estabelecermos as relações de profundidade e proporção entre as partes que constituem o rosto humano.

Das 26 fotografias que me foram disponibilizadas, somente as imagens em que o homenageado aparecia de frente estavam em boa qualidade. A construção do rosto com precisão exigiria novamente minha interpretação a partir dos meus conhecimentos de anatomia. Fiz alguns desenhos (croquis) visando simular o formato da cabeça de um homem asiático, tendo em vista a ascendência japonesa do Dr. Fugita. Concordo com Salles (2010):

Os desenhos, que fazem parte dos percursos de criação, estão em condição de passagem, por serem um dos instrumentos que o artista no percurso de desenvolvimento de seu pensamento. Eles cumprem diferentes funções e exibem grande potencial criador. São representações gráficas que se mostram como um meio possível de o artista armazenar reflexões, dúvidas, problemas ou possíveis soluções. (SALLES, 2010, p. 103)

Munido desses estudos e das poucas fotos do homenageado, parti para a construção do modelo em 3D, no software ZBrush.

Uma metodologia que utilizo, tanto para desenhos realistas quanto para meus modelos tridimensionais, é situar, ao lado da geometria que vou esculpir, as imagens de referência do modelo. Esse recurso me auxilia no processo de blocagem e, posteriormente, de adição de detalhes. A maneira em que faço isso no ZBrush é através do comando *ImagePlane*, que permite utilizar uma imagem de fundo fixa no ambiente 3D. Feito isso, conduzi a blocagem do rosto seguindo estágios estipulados por mim.

À medida que a forma se aproxima da semelhança que intento, adiciono uma nova resolução à Dynamesh. Em geral, esse processo se repete umas três ou quatro vezes a depender do nível de detalhes desejados: linhas de expressão, rugas, poros, mechas do cabelo, entre outros. Depois que a geometria começa a adquirir uma forma semelhante à da imagem, direciono o processo para a construção das demais partes da composição (paletó, camisa, gravata), que formarão uma nova *mesh* (malha) no canvas.

A partir da nova *mesh*, o processo se dá através da construção de uma malha esquemática no ZBrush, produzida através do submenu Subtool. Sob o comando *Insert*, insere-se uma geometria ímpar, não editável, para que haja uma conexão da malha esquemática com o modelo: essa geometria é denominada Zshepre. Após essa ação, seleciono a Zsphere no submenu Subtools, passando, assim, a Zsphere a ser a geometria que manipularei. Ao acessar o menu Topology, o submenu Edit Topology é disponibilizado; assim, com a opção Draw ativada, posso começar a desenhar a malha desejada.

A construção da nova malha se dá por meio de uma tessitura de pontos. À medida que desenho quatro pontos, construo um *quad* (geometria de quatro lados), elemento necessário à composição de uma malha poligonal. Como a Zsphere permite a construção da malha sobre a escultura, fica bem fácil desenhar a malha poligonal.

Após a construção da estrutura do que será a gravata, a camisa e o paletó, acesso o submenu Adaptive Skin. Ele me concede a possibilidade de um preview de como vai ficar a nova malha poligonal construída. Se estiver a contento, a próxima ação é o comando Make Adaptive Skin, assim a malha está disponível como uma nova subtool no arquivo.

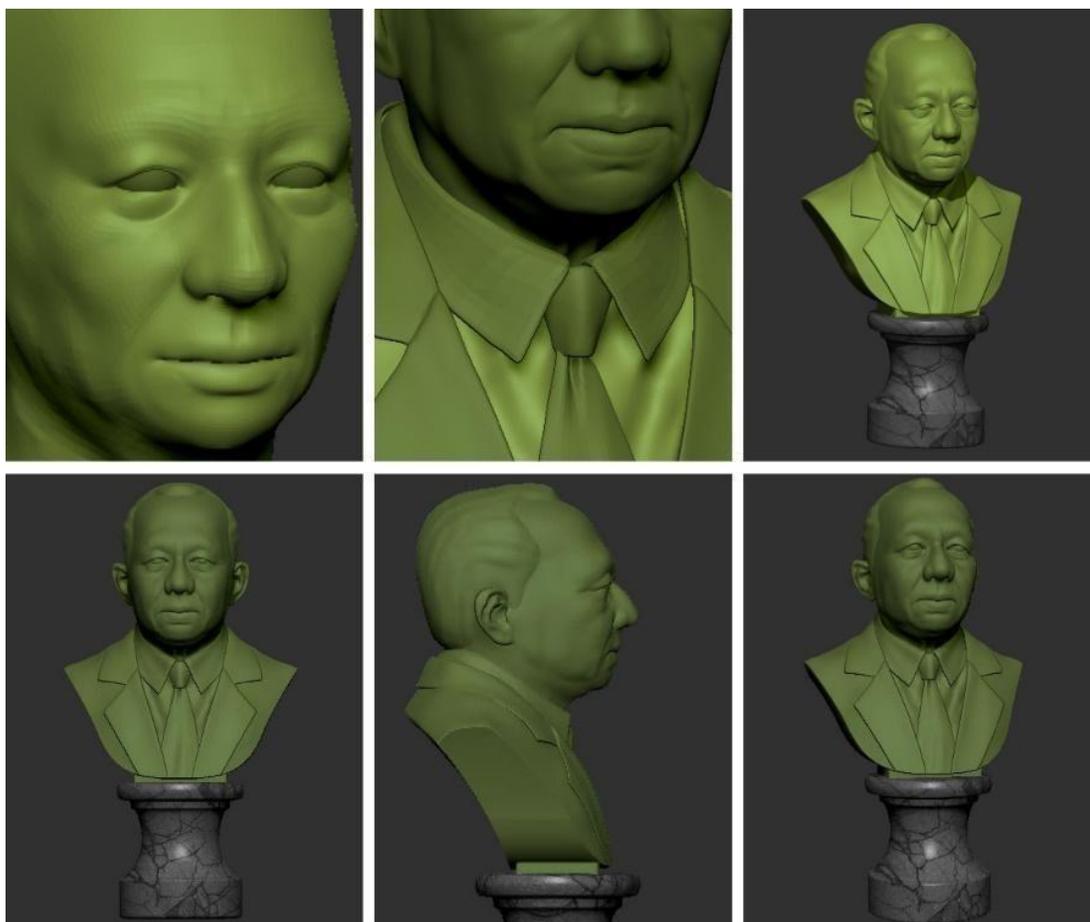
Em seguida, exporto essa malha com a extensão do arquivo em OBJ para que o computador possa fazer o reconhecimento em outro software de modelagem polygonal, como o

Maya, e lá defino as formas com melhor precisão.

No Maya, a manipulação dos polígonos permite um melhor controle para estruturas não orgânicas na escultura em 3D.

Depois de todos os modelos construídos, novamente são exportados em OBJ e inseridos no canvas do Zbrush. Para criar realismo, adiciono subdivisões que me permitem esculpir detalhes de movimentos em tecidos, tais como dobras e caimentos, proporcionando uma naturalidade à forma. Para a base do busto, uma simples geometria cilíndrica permite um excelente resultado:

**Imagem 46**



Fonte: Arquivo pessoal – BUSTO DR. FUJITA – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush e Maya

**Imagem 47**

Fonte: Arquivo pessoal – BUSTO DR. FUJITA – Impressão em filamento PLA

**Imagem 48**

Fonte: Arquivo pessoal – BUSTO DR. FUJITA – Praça Dr. Edmar Fujita – Fortaleza-CE – Foto.

Essas duas experiências, me fizeram refletir no caráter intrinsecamente simbólico do ser humano:

A história do simbolismo mostra que tudo pode assumir uma significação simbólica: objetos naturais (pedras, plantas animais, homens vales emontanhas, lua e sol, vento, água e fogo) ou fabricados pelo homem(casas, barcos ou carros) ... De fato, todo o cosmos é um símbolo em potencial. (JAFFÉ, 2019, p.312)

Dessas duas experiências, entendi que a produção em arte, a partir de representações (fotos 2D digitalizadas, nesse caso), consegue carregar uma “aura” simbólica que une artefato e afeto para sua audiência.

Ao fazermos referência a *caráter único* e *aura*, não estamos trazendo para o espaço-tempo do hoje conceitos que caracterizaram arte com base em critérios já não mais suficientes na chamada *era da reprodutibilidade*, conforme discute Benjamin (1975). Aqui, realizamos uma releitura de *unicidade* e *aura*; de modo a não haver antítese entre *unicidade* e *reprodutibilidade*. Obras produzidas em meio virtual, quando transpostas para o meio físico – como ocorreu com as peças acima analisadas – mantém o caráter de unicidade por ser o resultado da manipulação de matérias-primas por um artista sócio historicamente situado; por sua vez, a aura simbólica deixa de estar na arte em si, mas é transposta para a conexão entre ela e parte do público que com ela se conectará pelos laços, vivências e experiências com o referente no mundo biossocial a que ela evoca.

Farei agora leitura de duas obras minhas decorrentes do Mestrado em Artes. A primeira delas foi construída logo no início do mestrado, a partir das correlações que fui estabelecendo entre a linguagem da dança, objeto de vários trabalhos no PPGArtes, e os desafios do fazer em arte e do próprio fazer acadêmico; a chamei de *Beleza da Dor*.

A segunda foi pensada proximamente à etapa da qualificação, em pleno auge da pandemia de Covid-19, quando estabeleci reflexão acerca de como minha arte poderia, de algum modo, fomentar o pensamento crítico, que possa vir a suscitar leitura crítica das desinformações que nos afogam e atordoam nas redes sociais; a chamei de *Esses Humanos*.

### 3.2.2 A encomenda feita pelo artista: reflexões

Já ouvi muitas vezes a afirmação de que “arte é um dom”. Dado o modo como “rapidamente” – sob a ótica de quem não lida com meu objeto de trabalho-vida – consigo produzir uma imagem realista, por exemplo. Não raro as pessoas dizem “como ele faz rápido!” E, conseqüentemente, “Muito caro, não dá para ser mais barato, não?!”

Paradoxal! Se é “dom”; o valor de uma obra produzida por algo que apresenta espectro quase divino deveria ser imensurável em termos materiais; mas, porque é dom; é rápido e fácil;

consequentemente, a ser pouco – ou nada – valorado em termos remuneratórios?! Bem, a máxima cristã “De graça recebestes, de graça dai”, então, inviabiliza a arte-dom de ser um meiolegitimado de sustento, uma profissão! Bem, mas quem disse que é *dom*?!

Quando esses episódios ocorrem em meu trabalho-vida, lembro-me do poeta João Cabral de Melo Neto, com o qual me identifico em sua indignação com a adjetivação de “dom” ao modo como o poeta concretizava seu projeto poético, cuja matéria-prima manipulada são as palavras:

Inspiração não tenho nunca. Aliás, como diz Auden, a poesia procura a gente até os 25 anos. Depois, é a agente que tem de procurá-la, inspirá-la. Confesso que desde o início construí minha poesia. Rendimento é uma questão de trabalho e método. De sentar todos os dias à mesma hora. O rendimento dos primeiros dias pode ser menor, mas depois se torna regular.

*Fonte:* Jornal do Brasil, 16/08/1968, disponível em <http://www.tirodeletra.com.br/>

E, ao falar em João Cabral, lembro da beleza do verso de *Morte e Vida Severiana*; como Severino que sou:

- Minha pobreza tal é  
que melhor presente não tem:  
dou este boneco de barro  
de Severino de Tracunhaém. (1999, p.44)<sup>43</sup>

Seguem exemplos de meus “desenhos rápidos”, que não são “dons”, são resultantes de estudo, construção diária, metodologia, trabalho, disciplina... uma luta Serevina. Nesta obra, a que concedi o título DUAL DISRUPTURA, procedo a uma montagem de dois desenhos de minha autoria, duas genialidades: Jean-Michel Basquiat e Norma Jeane Mortenson (Marilyn Monroe), cujas vidas-artes sofreram disruptivas precoces – a luta Severina consigo é familiar a artistas e próprias do humano.

---

<sup>43</sup> MELLO NETO, João Cabral. *Morte e Vida Severina*. Edição nº2 - 14/05/99. Texto integral. Disponível em [https://www.curso-objetivo.br/vestibular/obras\\_literarias/Joao\\_Cabral\\_Melo\\_Neto/morte\\_severina.pdf](https://www.curso-objetivo.br/vestibular/obras_literarias/Joao_Cabral_Melo_Neto/morte_severina.pdf). Acessado em 18.06.2022.

Um corpo branco, nascido em 1926, que findou precocemente sua vida-arte em 1962; ano em que o corpo negro, nascido em 1960, dava os seus primeiros passos na vida, que precocemente findou em 1988 – ambos os corpos foram encontrados sem fôlego vital em seus lares. Ambos talentosos, marcantes e vivos em/por seus respectivos fazeres em arte.

### Imagem 49



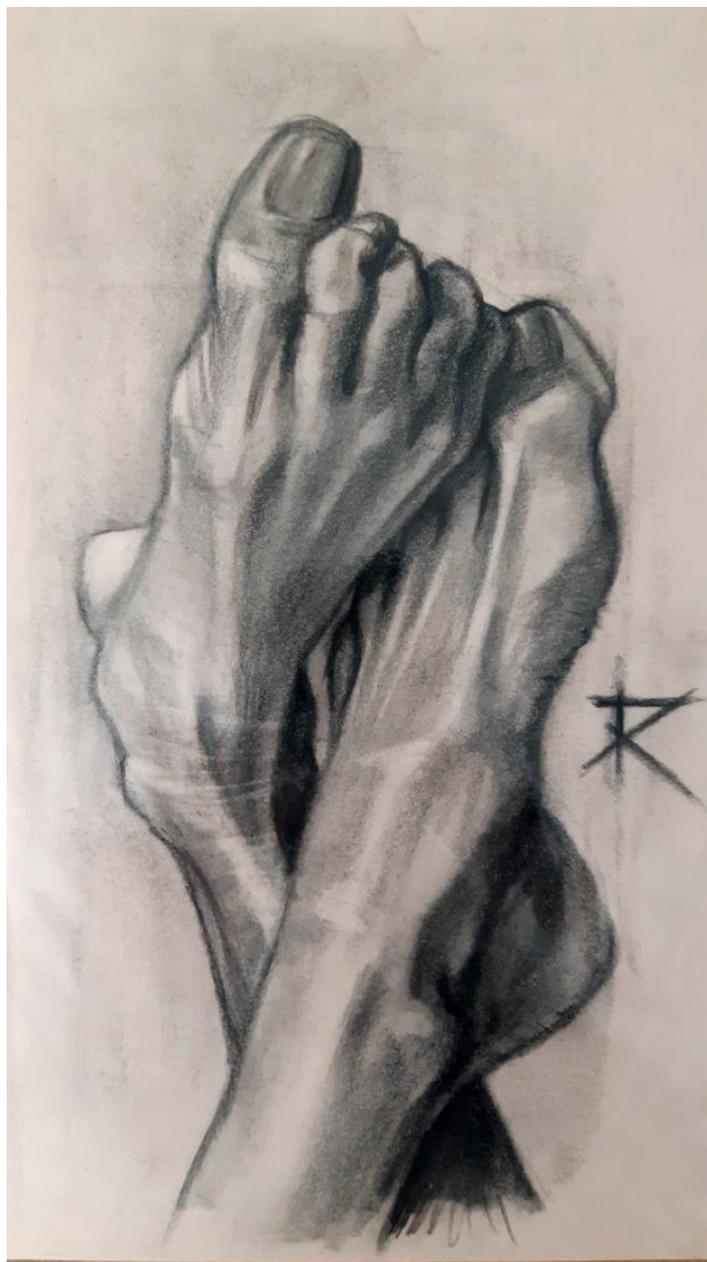
Fonte: Arquivo pessoal. Obra: DUAL DISRUPTURA – Desenho Rico Rodriguez – carvão.

A reflexão acima, aparentemente desconexa do tema deste trabalho, visa à compreensão da associação que faço entre *arte e dor* – não necessariamente resultando em morte física –, mas como parte da vida-arte do artista, que tem de lidar com lutas internas, como todos os mortais, e com lutas externas peculiares, principalmente quando se é um artista em contextos nos quais há uma total falta de compreensão quanto ao que é ser artista. Essa associação entre dor-arte foi por mim trasposta para os movimentos da dança ao longo das aulas do PPGArtes. E me encantei pelos pés.

Esse complexo membro de 26 ossos tem uma estrutura delicada, que, por sua vez, tem a função de *sustentar o corpo*, de *auxiliar a locomoção* e, de forma surpreendente, dada sua

aparente fragilidade, de *receber e distribuir cargas que são exercidas no corpo humano*. Devido a isso, a maioria das lesões em bailarinos(as) ocorre nos membros inferiores, como entorses, estiramentos e tendinites. Uma singela reverência aos pés que dançam, emocionam, sofrem e fingem uma leveza incompatível com os esforços que arte lhes impõe:

### Imagem 50



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: PÉS – Desenho Rico Rodriguez – carvão.

Ao analisar algumas fotos dessas lesões, que encontrei disponíveis na internet, resolvi não evidenciar esse esforço da parte dos(as) bailarinos(as) de forma explícita na minha obra; por isso optei por construir um modelo dos pés não do modo como os vemos no espetáculo de dança, mas em posição que não vemos no palco, pois em exercício que precede o abrir das cortinas.

Para dançar nas pontas, os pés da bailarina precisam ser fortes; há todo um trabalho específico de fortalecimento do arco dos pés. Em minha escultura, ao invés de retratar um passo do balé em si, optei por um desses exercícios, que revela uma tensão de pose, intensificada por estar na ponta de uma pirâmide.

Após refletir sobre o significado que eu ensinava expressar, parti para a escolha das ferramentas: para o pé da bailarina, optei pelo Zbrush (ideal para a modelagem orgânica); para o prisma, base na qual a ponta do pé está posta, utilizei o Maya Autodesk (ideal para a modelagem de superfícies não-orgânicas). Minha rotina de trabalho, com mais de um software de modelagem, coaduna com a seguinte assertiva de Salles (1998):

Não se pode negar, no entanto, que a produção da obra vai se dando por meio de uma sequência de gestos e, ao se acompanhar um processo, vão-se percebendo certas regularidades no modo como o artista trabalha. São leis de seu modo de ação, com marcas de caráter prático. São gestos, muitas vezes, envoltos em um clima ritualístico. Trata-se, portanto, de uma perspectiva que vê a criação como um percurso direcionado por um projeto, inserido na continuidade do processo. É a tensão entre projeto e processo, deixando aparente o ato criador como um projeto em processo. (SALLES, 1998, p. 60, 63)

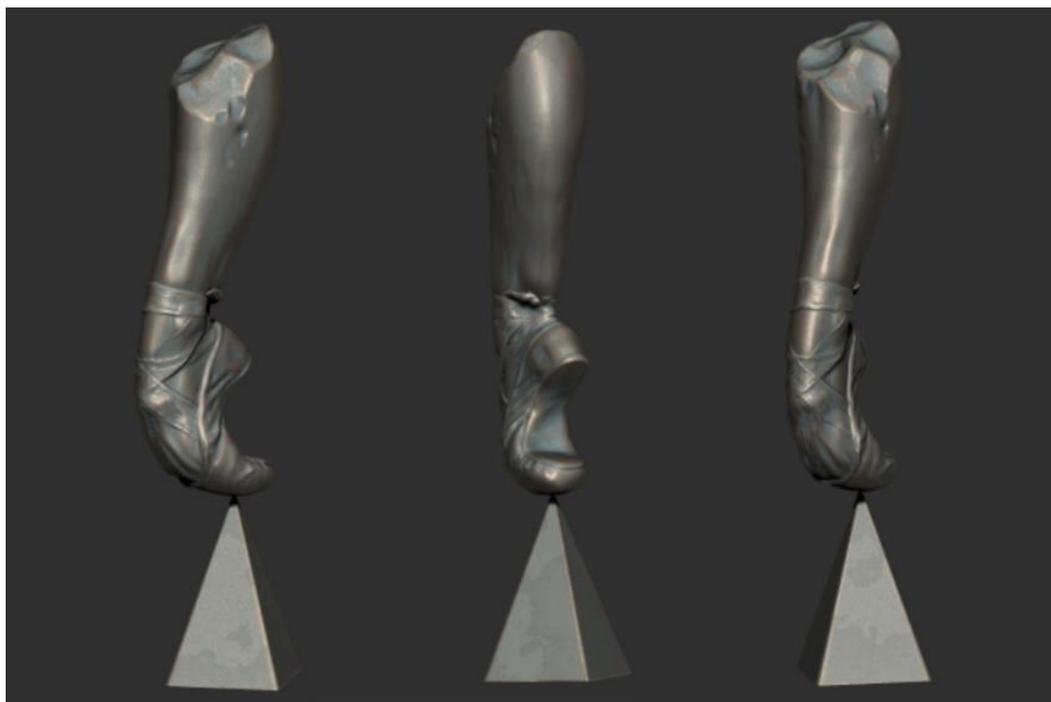
Após decidir as ferramentas, centro minha atenção nas proporções entre o pé da bailarina e a pirâmide. Busquei, então, referências fotográficas de poses de pés de bailarinas; inserindo algumas dessas imagens no canvas do Zbrush, por meio do comando *Image Plane*; seguindo com a blocagem do pé.

Em relação à escala, uma vez ser minha intenção imprimi-la, tomei a decisão de construir a escultura duas vezes a escala do tamanho real, para gerar maior impacto visual. Além disso, a inteira peça estará sobre uma base retangular de aproximadamente cerca de 1,50m. Intento que o efeito causado na audiência seja o descrito por Jack Burman, que assim expressa ao discorrer sobre a importância da base para a escultura:

A base é a convenção escultórica para enraizar a sua arte no entorno da realidade enquanto permite que ela esteja à parte. Como tal, a base cria uma zona – um campo – tanto em termos físicos como psicológicos. Isso significa que o objeto esculpido tem uma vida, uma “presença” própria. A base é utilizada para dar suporte a objetos pesados e para minimizar danos, mas, para além disso, ela é usada para criar uma aura de distância e dignidade no entorno do objeto a ser apreciado. A tradição ocidental tem utilizado a base como um suporte para a escultura, mas ela tem servido para isolar e enfatizar um dado conteúdo psicológico e pitoresco do objeto que ela suporta. (BURMAN, 1973, p.19)<sup>44</sup>

Segue imagem da peça em ambiente virtual:

### Imagem 51



Fonte: Arquivo pessoal – BELEZA NA DOR – Modelagem Rico Rodriguez (shader) – ZBrush e Maya

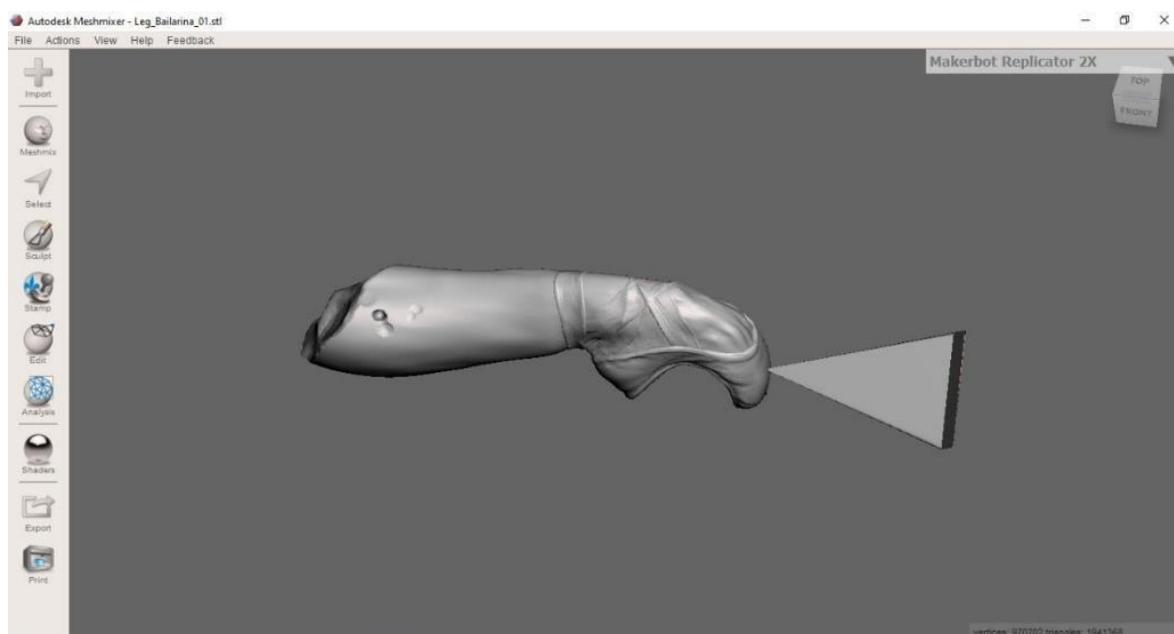
---

<sup>44</sup> Tradução livre do seguinte excerto da obra de Burman (1973, p.19): The base is the sculptor's convention for rooting his art to surrounding reality while permitting it to stand apart. As such, the base creates a twilight zone both physically and psychically. It says, in effect, that this sculpted object has a life, a "presence" of its own. Its use to support various top-heavy standing figures, and to provide a perch to minimize damage, are the obvious physical reasons for its existence; beyond that, the base helps to create an aura of distance and dignity around the favored object. Moreover, Western tradition has been consistent in its use of the base as an appendage to sculpture. Within the representational idiom in general, the base has served to isolate and emphasize the particular psychology and anecdotal content of the activity it supports.

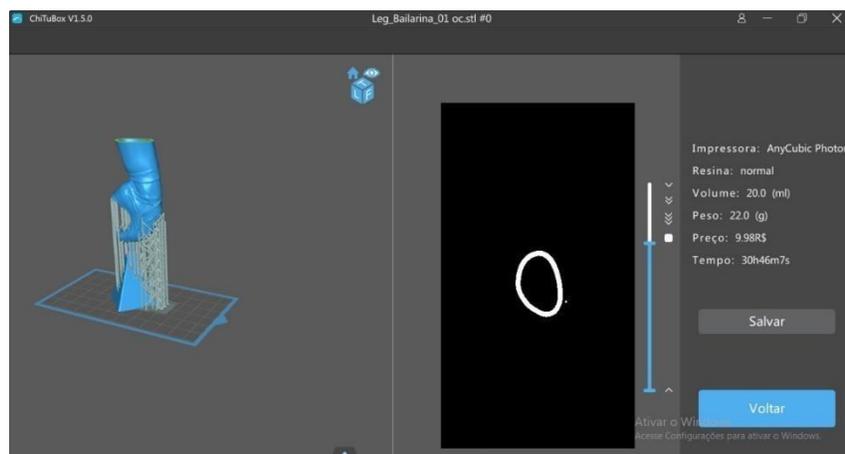
Para que a escultura seja impressa em um software de fatiamento, ela precisa ser salva na extensão STL. Os fatiadores são softwares que possibilitam a transição de um modelo digital salvo em um arquivo STL para um arquivo G-Code, linguagem usada para descrever como uma impressora 3D deve imprimir o trabalho. Esse processo é indispensável para um resultado satisfatório do objeto impresso, visto que, no fatiamento, parâmetros tais como altura das peças, espessura e preenchimento são determinados.

No entanto, ocorrem, não raras vezes, problemas na integridade da malha no momento da conversão de um arquivo STL para G-Code; por isso, optei por fazer a leitura do arquivo em dois softwares de fatiamento: o MeshMixer e o Chitubox. Em linhas gerais, o MeshMixer permite a visualização, edição, definição dos tamanhos das peças antes da impressão, permitindo a reparação de possíveis erros que ocorram na integridade da malha por ocasião da conversão; o Chitubox, por sua vez, é o mais compatível com as impressoras de impressão 3D em resina. O Chitubox é totalmente gratuito, apresenta interface de fácil compreensão, permitindo que usuários iniciantes possam utilizá-lo. Abaixo, seguem imagens da escultura “Beleza da Dor”, no MeshMixer e no Chitubox:

**Imagem 52**



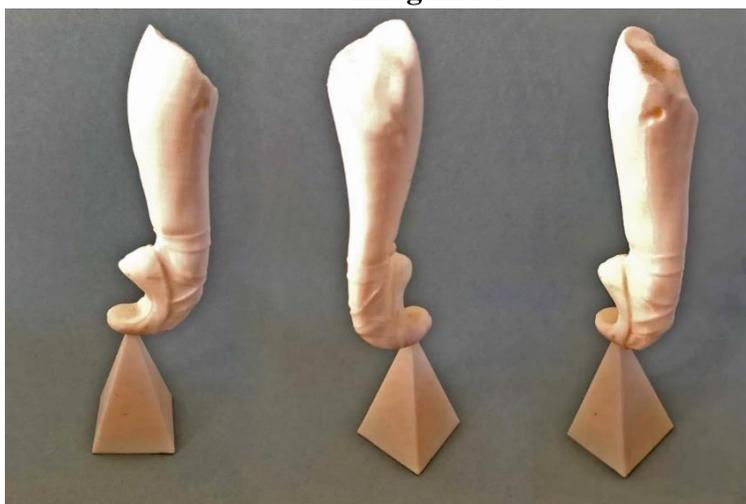
Fonte: Arquivo pessoal – BELEZA NA DOR – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush e Maya –imagem no software MeshMixer.

**Imagem 53**

Fonte: Arquivo pessoal – BELEZA NA DOR – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush e Maya – imagemno software Chitubox.

A impressora utilizada foi a Core H4 GT Max, e o ABS foi o insumo principal. A resolução escolhida foi de média para alta. Visto que a escala é duas vezes maior que o tamanho real, houve um ganho na apresentação dos detalhes.

Antes da impressão final, fiz alguns testes de proporção entre a pirâmide e o pé da bailarina, para me certificar se o pé se equilibraria em pé após a escultura finalizada. Produzi impressão da escultura final em miniatura, com cerca de uns 30cm de tamanho total. Abaixo imagem do teste de impressão:

**Imagem 54**

Fonte: Arquivo pessoal – BELEZA NA DOR – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush e Maya –Teste de Impressão.

Imagem 55



Fonte: Arquivo pessoal – MINIATURA DE BELEZA NA DOR

Convencido das proporções, produzi a impressão. Depois de coladas suas partes, a escultura recebeu uma camada de primer automotivo, visando ao preenchimento de certas imperfeições da impressão e objetivando uma melhor rigidez à escultura. Depois, utilizei micro retífica para realçar os detalhes de acabamento. Após esse modelo finalizado, ele servirá para a construção de um molde em borracha de silicone, esse receberá uma resina que dará forma final à escultura, podendo, assim, do molde de silicone, reproduzirmos a peça.

Passemos à escultura ***ESSES HUMANOS***.

Quando iniciei a escrita deste texto, de acordo com o Conselho Nacional de Secretários de Saúde (Conass), o Brasil batia um novo recorde de mortes por COVID-19: **4.195** mortes. Essa era a realidade na qual estávamos imersos em 2020. Agora, na reta-final da escrita desse trabalho – em julho de 2023 – consulto o mesmo endereço eletrônico (<https://www.conass.org.br/painelconasscovid19/>) – e me deparo com o seguinte dado: número de mortes por COVID-19 no Brasil: **704.659** óbitos.

Que possamos refletir, em instantes de silêncio, em respeito a essas vozes que se calamam .....<sup>45</sup>

O semestre 2020.2 do mestrado em Artes da UFC se iniciou em meio à pandemia! Enquanto ouvíamos ensaios sobre o início de uma vacinação em outros países, nós, aqui no Brasil, estávamos sofrendo a ausência de ações do Estado no que concerne à vacinação em massa. Uma onda de negacionismo invadiu o país – não apenas o Brasil. A máxima “o que os olhos não vêem o coração não sente” foi uma opção (in)consciente em massa. E mais uma vez a Arte tenta nos acordar; enquanto a disseminação de notícias falsas, que vão de encontro, propositalmente, à ciência, são a ordem do dia.

Lembro-me bem de, nos diálogos do Ateliê de Criação IV, quando a professora solicitou que mencionássemos o que representava a pandemia para cada um dos(as) discentes em termos de arte. Falei que me sentia vivenciando a música *Time*, da banda inglesa de rock

---

<sup>45</sup> Aqui faço referência à Instalação *Ponto Final Sem Pausas*, de Elisa Bracher [imagem disponível em <http://maquinaespeculativa.blogspot.com/2011/12/ponto-final-sem-pausas.html>. Acesso em 04/10/2021]. Essa instalação inspirou *A Thread* (Um Fio), do coreógrafo maranhense radicado na Inglaterra Jean Abreu [imagem disponível em <https://conectedance.com.br/evento/companhia-de-danca-contemporanea-jean-abreu-dancea-thread-um-fio/>. Acesso em 04/10/2021]. O fio condutor de *A Thread* é o mistério envolvendo a constante busca por um lugar de equilíbrio, questão universal trabalhada com diversas referências. Refleti também sobre a thread (fio) no universo virtual das redes sociais: sucessivos comentários sobre um tema (a exemplo do tema Covid), no qual um fio efêmero sem pausas esconde/mostra (des)informações. O que estamos buscando mais intensamente diante da desestabilidade pandêmica é exatamente um ponto de equilíbrio, mesmo que efêmero, capaz de colocar um ponto final no caos, mas sem pausas no existir.



progressivo Pink Flyod. Para mim, música que refletia os tempos pandêmicos, em que víamos, pelas nossas janelas. De repente, o confinamento te estapeia com a realidade que tentamos ignorar: “*E então um dia você encontradez anos atrás de si. Ninguém lhe disse quando fugir, você perdeu o tiro da largada*”:

Ticking away the moments that make up a dull day  
Fritter and waste the hours in an offhand way.  
Kicking around on a piece of ground in your  
hometown  
Waiting for someone or something to show you the way.  
Tired of lying in the Sunshine staying home to watch the rain.  
You are young and life is long and there is time do kill today.  
And then one day you find ten Years have got behing you.  
No one told you when to run, you missed teh starting gun.

No bojo das reflexões suscitadas durante o semestre letivo 2020.2, entendemos que as pesquisas da turma de Mestrado à qual integro (a turma de 2020) ocorrem em contexto ímpar: como ignorar o aqui e agora e deixar depositado na biblioteca da UFC um registro de pesquisa sem a cor, o cheiro, o odor, a textura e tessitura deste momento histórico?

Assim, nasce a proposta da escultura ESSES HUMANOS. Diante dessa mudança nos rumos da história e por estarmos em um país que se tornou o epicentro de uma pandemia mundial, não poderíamos deixar de refletir sobre todo esse processo. Conforme destaca Salles (2010):

O artista em criação é um sujeito histórico, culturalmente sobredeterminado, inserido em uma rede de relações. Ele interage com seu entorno, alimentando-se e trocando informações; saindo por vezes, em busca de diálogo com outras culturas. Os processos de criação são, portanto, parte dessa efervescente atividade dialógica, que atuam nas brechas ou nas tentativas de expressão de desvios, proporcionados e, ao mesmo tempo, responsáveis por esse clima de ebulição. A obra, um sistema aberto em construção, age como detentora de uma multiplicidade de interconexões. (SALLES, 2010, p. 145)

A obra *Esses Humanos* surgiu a partir de uma reflexão acerca da *massa de gente* que apresenta perfis bastante distintos, mas homogeneíza-se pela suscetibilidade à crença em factoides, notícias falsas (*Fake News*). A expressão “fake news” passou a estar na fala cotidiana, a partir do uso corriqueiro dela feito pelo presidente estadunidense Donald Trump (janeiro de 2017 a janeiro de 2021). Essa expressão era argumento evocado pelo estadista para deslegitimar as informações

apresentadas nos meios de comunicação que o desfavoreciam.

Com as redes sociais, o espaço de voz foi ampliado, a possibilidade de se insurgir contra o que for ganha amplitude rápida, instantânea. As vozes anteriormente não licenciadas à fala em espaços públicos passam agora pelo efeito *Dunning Kruger*: indivíduos que possuem pouco conhecimento sobre um assunto acreditam que sabem mais que outros mais bem preparados, essas pessoas sofrem de *superioridade ilusória*. O crivo de veracidade das informações tem alicerce no mero *estar nas redes sociais*: está circulando nas redes sociais! Quem disse? Qual a pesquisa? Qual a fonte? Essas perguntas estão esquecidas.

Nada parece importar: se está nas redes sociais contém alguma verdade; podendo ser, inclusive, uma verdade que se queria velada, mas agora está sendo revelada:

o corpo humano será um tipo de receptor-emissor para equipamentos conectados às redes de Internet.... esse é o modelo de correntes para escravos digitais; os que eventualmente não forem vacinados serão detectados por esses sistemas, talvez sejam presos ou inoculados contra a sua própria vontade.

Esse comentário acima circulou nas redes sociais, sem autoria, e foi tomado como uma verdade que estava velada, gerando rejeição à vacina contra a Covid-19.

Os indivíduos que acessam essas informações, em decorrência da pouca compreensão do todo, partem para ataques às instituições até então legitimadoras de discursos e legitimadas socialmente: universidades, serviços públicos, tribunais. Rapidamente essa massa se aglomera e se deixa conduzir, como faz o gado ao som do aboio do vaqueiro. Esse “vaqueiro” é a voz que está nas redes sociais: revelando a todos e todas as “verdades” escondidas pelas instâncias de poder, às quais, historicamente, a maioria da população não tem acesso; assim, surge um movimento que nega chancelas socialmente aceitas: o estudo em âmbito acadêmico e o fazer científico são alvos preferenciais dos ataques.

Lembramos aqui que a cognição depende da totalidade complexa de referências que constitui o MUNDO. O mundo no qual estamos, no entanto, já não é o fenomenológico de Heidegger, mas sim um *mundo encerrado em telas*, um recorte do todo, apenas o que pode ser acumulado, analisado, modelado, computável. Esta é uma perspectiva reducionista de mundo. Destaca Hui (2020) que o reducionismo não é necessariamente ruim, mas ele é ruim quando considerado como a realidade toda, realidade vociferada por uma massa negacionista que conta

com o auxílio de *bots* para essa “pregação” insana. Nas palavras de Hui (2020), lemos:

É também por isso que hoje pensamos que a inteligência artificial está se tornando cada vez mais poderosa e que a questão do mundo enfatizada tanto por Heidegger quanto por Dreyfus é cada vez menos importante – porque estamos vivendo em um mundo digitalizado, um mundo do *Gestell*. O poder da inteligência artificial se baseia na redução do mundo a modelos computacionais. O que estou dizendo parece ser uma crítica típica ao reducionismo; a história, no entanto, não é tão simples. O reducionismo não é necessariamente ruim – mas ele é ruim quando é considerado como a realidade toda, como acontecia no erro do mecanicismo cartesiano. (HUI, 2020, p.174)

Essa massa de gente a que me refiro ganhou, nas próprias redes sociais, uma alcunha bastante peculiar: *GADO*. Esse termo passou a cunhar o espectro de apoiadores do então Presidente da República Federativa do Brasil, Senhor Jair Messias Bolsonaro, seguidores de sua voz, sem reflexão ou questionamento. Como gado que obedece instintivamente a voz do seu condutor, o vaqueiro segue entoando seu aboio e conduzindo suas reses de um curral para um pasto e de um pasto para um curral.

Esses apoiadores, de diferentes perfis, seguem numa espécie de transe, empoderados pela pulsão autoritária e violenta do então Chefe de Estado, que se apresenta como contraponto a toda as heresias dos “comunistas”. E o aboio entoado propaga falas como essas: “mamadeiras com bicos em formato de pênis foram distribuídas em escolas e creches de São Paulo por determinação do ex-prefeito PETista Fernando Haddad, afirmou-se.”<sup>46</sup>

Observo uma miscelânea de variantes a caracterizar os componentes dessa massa: ricos que desejam ampliar seus lucros (os aumentos sucessivos na taxa Selic interessam a esses, pois ampliam fortunas); fanáticos religiosos (a defesa da suposta família modelo e de valores tradicionais interessa a esses), integrantes da quase extinta classe média brasileira (a retomada de tempos em que “se pegava uma menina do interior para ajudar em casa” é nostálgica e

---

<sup>46</sup> “Um vídeo mostrando uma mamadeira com bico em formato de pênis foi publicado em páginas e grupos das redes sociais. Junto com ele, estava a informação de que o objeto teria sido distribuído nas escolas e creches de São Paulo por determinação do ex-prefeito Fernando Haddad, então candidato a Presidente da República. A mamadeira mostrada no filme é, na verdade, um brinquedo erótico vendido em sex shops.” Disponível em <https://www.brasildefato.com.br/2019/04/01/neste-1o-de-abril-relembre-nove-fake-news-que-marcaram-o-cenario-politico-do-brasil>. Acesso em 24-06-2022.

desejável a muitos brasileiros; uma herança das bases escravocratas do país). Todos se “unem”, fiéis à liderança política que se apresenta com “defensora da família e temente a Deus”, independentemente de qualquer verdade: tudo que contraria a visão puritana que encobre interesses vis é rechaçado, mesmo que se faça necessária utilizar de violência imagética, verbal e física.

A proposta da escultura *Esses Humanos* é, portanto, um convite à imersão crítica às (des)informações que circulam em cenários de batalhas ideológicas e jogos de interesses. A escultura, não concluída até a defesa deste trabalho, consistirá em uma cabeça de gado nas seguintes dimensões: 065 x 1,50 x 0,75.

Em formato de totem, a escultura tem por objetivo criar uma experiência sinestésica. Na parte posterior da cabeça do gado, haverá um visor, em formato de LCD, que só será visualizado plenamente se o espectador baixar totalmente a cabeça (estaria a audiência com este ato, também, se sujeitando de forma passiva a essa instalação?) Nesse dispositivo, serão apresentados imagens e vídeos com (des)informações sobre a Covid19, que circularam no Brasil em 2020-2022. A estas imagens e vídeos pretendo intercambiar imagens de um rebanho seguindo o vaqueiro.

Embora o cerne do vídeo serão as desinformações que circularam/circulam acerca da COVID-19; mas vislumbro essa instalação para as mais variadas (des)informações – divulgadas, muitas vezes, por pessoas que sabem se tratar de Fake News – que geram caos, violência, mortes; que conduzem massas de gente, nos mais variados momentos recentes de nossa histórica, a atitudes insanas.

A título de exemplo, relembro a postagem de um suposto retrato falado de uma mulher que seria sequestradora de crianças para rituais de feitiçaria, no Guarujá, Rio de Janeiro. Segundo a polícia, não havia um caso sequer de sequestro de crianças na cidade. A notícia falsa se espalhou; consequência: uma mulher de 33 anos, casada, mãe de dois filhos, foi identificada como sendo a mulher do retrato divulgado. Resultado: em maio de 2014, dezenas de pessoas espancaram até a morte uma mulher indefesa e inocente, com direito à filmagem e divulgação da barbárie em redes sociais.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Notícia disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2021/05/03/sete-anos-depois-familia-de-mulher-linhada-apos-fake-news-luta-por-indenizacao-de-rede-social.ghtml>. Acesso em 10.08.2023.

(Des)informações que ceifam vidas barbaramente precisam ser trazidas ao crivo da razão. O que hoje ouvimos e vemos nas redes sociais deixaria a personagem de ficção Jason Voorhees, da série *Sexta-feira 13*, usando sua máscara de hóquei de gelo não para esconder sua identidade ao esfaquear pessoas; mas para se esconder dos julgamentos advindos de notícias que circulam nas redes sociais. A Voorhees, que a barbárie catártica da ficção seja a única possível:

### Imagem 56



Fonte: Arquivo pessoal. Obra: **VOORHEES: A FICÇÃO NÃO IMITA A REALIDADE**– Desenho Rico Rodriguez – carvão.

Seguem estudos da obra **ESSES HUMANOS**:

### Imagem 57



Fonte: Arquivo pessoal. Estudo **ESSES HUMANOS** – Desenho Rico Rodriguez – carvão.

**Imagem 58**

Fonte: Arquivo pessoal – Estudo ESSES HUMANOS – Modelagem Rico Rodriguez (shader) –ZBrush

Embora tenha pensado a obra **ESSES HUMANOS** para ser uma instalação física, tenho amadurecido a ideia de uma instalação virtual por vários motivos; entre eles, destaco: a possibilidade de levar esta arte a um maior número de pessoas e a experiência de, para além de esculpir utilizando softwares de modelagem, apresentar minha arte em meio virtual.

Em conclusão, proponho o retorno à história do *excelente açougueiro Pao Ding*, e à sua resposta dada ao duque que anseia compreender a excelência a que Pao Ding chegou em seu ofício.<sup>48</sup> Se a *faca* de Pao Ding representar as técnicas e ferramentas; se o *corpo do boi* representar as matérias-primas manipuláveis e se a *intuição* remeter às peculiaridades únicas no contato entre manipulador e o que este manipula, **ter-se-á arte**. Assim explico meu processo de aprendizados e realizações tanto como desenhista quanto como modelador em ambiente virtual.

---

<sup>48</sup> Rever capítulo 02 desta dissertação; tópico 2.1 *Conceitos: poética, técnica, tecnologia e cosmotécnica*.

Não desconsidero que o software carrega suas leis próprias: memória virtual disponível, modos de salvamento da obra em realização, importação e exportação de arquivos em formatos variados e hierarquia construtiva para execução do trabalho. Para que a construção de arte em ambiente virtual se torne produtora, é fator determinante, sem dúvida, a obtenção de conhecimento das potencialidades de softwares de modelagem, o que envolve os pré-requisitos exigidos pela tecnologia para a máquina que rodará tais softwares. No entanto, é inegável a relação entre *recursos criativos* e singularidades do artista, como destaca Salles (1999, p.107):

Os recursos criativos nos colocam no campo da técnica, estando a opção por este ou aquele procedimento técnico ligada à necessidade do artista naquela obra e suas próprias preferências. Esses procedimentos estão, diretamente, relacionados aos princípios gerais que regem o fazer daquele artista.

É por meio dos *recursos criativos* que o projeto poético se concretiza e se manifesta; deixando nele suas marcas. Quando menciono recurso, estou enfatizando como um artista específico faz a concretização de sua arte por sua ação manipuladora de matérias-primas, fazendo-a chegar o mais perto possível de seu projeto poético. Os meios digitais tornam-se recurso criativo para a realização de meu projeto poético à medida com os manipulo interseccionando saberes e percepções advindos da minha formação como desenhista.

– Não se lembra, Bronk? – perguntou ele com suavidade –  
 Não era algo parecido com isto?  
 O vórtice de Brock estremeceu em fase.  
 – Não me faça lembrar! Eu não me lembro!  
 – Isto era a *cabeça*.  
 – Chamavam assim... cabeça. Eu me lembro tão bem, tão bem  
 ...tenho vontade de dizê-lo.  
 – Havia algo... – disse Bronk, hesitante. – Algo no meio...  
 – Uma saliência vertical começou a se formar... Isso! *Nariz*, é  
 como se chamava!  
 – E isto dos dois lados são olhos.  
 – *Boca* – disse ele, sendo percorrido por leves  
 estremecimentos. – E *queixo*, e *pomo-de-adão*, e *clavículas*. É  
 incrível...  
 – Existe algo mais. ... – disse – Órgãos para escutar. Alguma coisa  
 que captava as ondas sonoras... *Ouvidos*! Mas onde é que ficavam? Não consigo

lembrar, não sei onde colocá-los...

– Brock gritou de súbito:

– Deixe isso! Ouvidos, ou o que quer que seja! *Não lembre!*

– Ames perguntou, hesitante:

– Mas. o que há de mal em lembrar?

– Porque os olhos eram vivos e cheios de ternura, e os lábios da boca estavam trêmulos, e eram suaves. de encontro aos meus.

– Sinto muito! – disse Ames. – Sinto muito.

– Você me fez lembrar que um dia fui uma mulher, e conheci o amor, que os olhos não servem apenas para ver e que eu não tenho mais olhos para fazer... o que eu queria fazer agora. – Num impulso repentino, ela agregou mais matéria aos olhos daquela forma tosca de cabeça e disse – Eles podem fazer isto agora.

Ames olhou aqui e lembrou que ele, um dia, tinha sido um homem. A força do seu vórtice fendeu em duas metades aquela cabeça e ele partiu por entre as galáxias seguindo o rastro energético deixado por Brock

Os olhos da cabeça despedaçada da Matéria ainda brilhavam com a umidade ali depositada por Brock em forma de lágrimas. A cabeça da Matéria fez então o que os Seres-energia não podiam mais fazer e chorou por toda a humanidade e pela frágil beleza dos corpos que eles tinham descartado um dia, um trilhão de anos atrás.

ASIMOV, Issac. *O que os olhos vêem* (1965). In: **Sonhos de Robô**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986. Excerto constante nas páginas 196, 197 – *itálicos nossos*.

Síntese conclusiva: Se duzentos bilhões de anos se passarem, se não formos nem sequer seres constituídos de matéria, ainda haverá a necessidade de *arte*, busca por algo novo. E esse novo nos levará à essência: autorretratar-se é um modo de compreensão, apreensão e (re)formulação de si. A figura humana ou humanoide é um espiral, que, via arte, nos leva para dentro de nós mesmos.

#### 4. CONCLUSÃO

– Aub! Quando é nove vezes sete?  
 – Sessenta e três – disse ele.  
 O deputado Brant levantou as sobrancelhas.  
 – Ele acertou?  
 – Veja você mesmo deputado.  
 – O deputado tirou seu computador de bolso, apertou as teclas duas vezes, olhou para a superfície na palma de sua mão e guardou-o.  
 –É esse o talento que você trouxe para nos mostrar? Um ilusionista?  
 – Mais que isso, senhor. Aub decorou algumas operações e comelas faz cálculos num papel.  
 – Um computador de papel? – disse o general. Ele parecia aflito.  
 Não senhor – disse Shuman – É um simples pedaço de papel.  
 General,  
 o senhor faria a gentileza de sugerir um número?  
 – Dezesete – disse o general.  
 – E o senhor, deputado?  
 – Vinte e três.  
 – Ótimo. Aub, multiplique esses números e, por favor, mostre a esses cavalheiros como você faz isso.  
 – A resposta é trezentos e noventa e um. Houve um momento de silêncio.  
 – Não acredito nisso – disse o general Weider. – Ele vem com essa conversa furada e desenha os números, multiplica e soma dessa maneira, mas não acredito. Isso é muito complicado. Não passade um truque.  
 – Não, senhor – disse Aub, ansioso. – Só parece complicado porque o senhor não está acostumado. Na verdade, as regras são muito simples e funcionam com qualquer número.  
 – Não sei se gosto da idéia de afrouxarmos as nossas rédeas sobre os computadores. A mente humana é uma coisa caprichosa. O computador sempre nos dará a mesma resposta para o mesmo problema. Qual a garantia que temos de que com a mente humana será assim?

ASIMOV, Issac. *A Sensação de Poder* (1959). In: **Sonhos de Robô**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986. Excerto constante nas páginas 320, 321, 326 – *itálicos nossos*.

Ao longo desse diálogo entre Ricardo e Rico – sem a fúria de William *versus* Wilson, do conto de Edgar Allan Poe<sup>49</sup>, fez-se constante a interlocução com expressões artísticas em linguagens variadas, com destaque para o discurso lítero-musical e a Literatura. Essas referências

---

<sup>49</sup> Disponível em [https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource\\_files/the\\_story\\_of\\_william\\_wilson.pdf](https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/the_story_of_william_wilson.pdf). Acessado em 10.08.2023.

são constitutivas de meu processo criativo. Assim, há *interseções* dessas expressões em arte tanto na minha arte quanto no meu falar sobre a concepção-construção-produção em arte.

Esse diálogo é marca essencial deste trabalho. Por isso, cada parte do trajeto que resultou neste texto me conectou a vários discursos; como os quais se faz necessário ao leitor também se conectar, pois essa teia forma um todo significativo.

Assim, a invisibilidade de Ricardo e Rico ao adentrar o Programa de Pós-graduação em Artes da UFC fez-me sentir o que é ser *a 2000 Man* (canção da banda KISS). Nomeado randomicamente por um número, adentrei um espaço de *abraços e beijinhos*, como é costumeiro aos brasileiros se cumprimentarem quando apresentados uns aos outros; bem, mas logo veio a *Saudade* (*Chega de Saudade*, um clássico da Bossa Nova immortalizado na voz e no violão do incomparável João Gilberto). E *Revoluções por Minuto* (da banda RPM) fez ressurgir a *Dança da Morte* (romance de Stephen King), se tornando um plano de fundo para as revoluções que agora tínhamos de fazer em todas as nossas práticas como alunos de mestrado.

O peso da pandemia incomodava como o ritmo de *Time* (da banda Pink Floyd), e o receio de um dia *perceber que dez anos se passaram e ficaram para trás* foi inevitável. Mas, o tempo é, realmente, *um dos deuses mais lindos...* pois *inventivo e contínuo* (como belamente o descreve o poeta Caetano Veloso). *Eis que chega a Roda-Viva e carrega a saudade pra lá* (como é bom girar ouvindo Chico Buarque). E, diante da situação do Brasil frente à Covid-19, a pergunta *Que País é Esse* ressoou: *Descompasso e desperdício* (Poeta-Profeta Renato Russo e sua Legião Urbana). Mas, via arte, reflexão, ação; o *Real Resiste* (Arnaldo Antunes nos guiou no caminho da lucidez) E prossegui, *severinamente* (negando-me a acreditar em “dom”, com João Cabral de Melo Neto). E assim, passo a passo, a poética do texto foi se construindo.

O capítulo 02, dedicado à ***potencialidade de softwares de modelagem tridimensional***, foi norteado pelo conto *Versos de Luz*, de Isaac Asimov. Esse nos guiou ao que procuramos evidenciar: inexistente arte cuja autoria possa ser concedida a uma inteligência computável; limita a um mundo encerrado em telas. A arte só se faz pela intervenção do único animal simbólico existente no planeta: os seres humanos, nem sempre tão afetuosos e queridos como o humanoide Max. E apenas alguns humanos o fazem, não por serem superiores, mas por serem *exóticos*, às vezes *bastante desajustados* e até *razoavelmente obsoletos*. Quando “consertados”, é impossível lhes restituir o “defeito”, sua *intuição*.

No capítulo 03, dedicado à ***poética do artista***, procuramos explicitar como minha arte

se intersecciona com minha vida, em meu espaço-tempo-cultura. Consideramos técnicas e tecnologias das quais me valho no projeto poético de representação da figura humana. Ao me valer da potencialidade de softwares, escolho o que possa me auxiliar na construção de significados; não há tecnologia capaz de assumir o lugar do artista; tampouco rupturas de saberes entre modalidades distintas no fazer em arte. O que aprendo e treino constantemente ao desenhar me é de valor no manuseio de potencialidades dos softwares. Neste, o conto *O que os olhos vêem*, de Isaac Asimov, norteou a reflexão.

Ames e Brock, personagens do conto, são seres-energia. Há um trilhão de anos, os seres humanos descartaram a frágil beleza de seus corpos materiais para viver eternamente, entre infinitas formas de vida energética, no espaço, entre as galáxias. Vida eterna sem matéria ou superfície. E um concurso anual de Arte era o que dava vida aos materialmente mortos. Ames está inquieto, pensando em uma *nova forma de Arte*, fora do comum, o que o faz pensar em autorretratar-se, pela construção de modelo tridimensional feito de *MATÉRIA*.

A matéria, no entanto, era extremamente rarefeita; além disso, não havia lembrança do que era ser um ser-matéria. Os sons das línguas não mais existiam; a comunicação assim se dava: um vórtice de energia comprimia-se, tornando-se, assim, mais intenso; e um outro vórtice de energia captava o sinal, decorrendo o alinhamento de padrões energéticos – só bits e bytes.

Brock capta a proposta de Ames: construir uma réplica de ambos – Ames e Brock – feita de matéria, do jeito que foram um dia. A mera ideia parecia repugnante a Brock. Ames recolhe átomos, *moldando-os até uma consistência quase de argila* e compõe uma *forma ovoide*. Isto era a cabeça; chamavam assim... *cabeça*. E, na parte superior do ovoide, aparece *CABEÇA*; Brock pergunta o que é a forma que surge no alto do ovoide. Ames explica que era a *palavra cabeça, os símbolos que correspondem aos sons*. Símbolos – seres-matéria são simbólicos.

E Brock lembra que havia uma saliência no meio: nariz; nos dois lados, havia olhos boca, queixo, pomo-de-adão, clavículas e captadores de ondas sonoras, os ouvidos. E, Brock desespera-se, suplicando a Ames que não lembre, pois a superfície do ovoide não era macia e quente, como o rosto era; os olhos eram vivos, cheios de ternura, a boca era trêmula, suave, e vinha de encontro aos lábios de Brock. Brock lembrou que um dia foi mulher, que conheceu o amor, que os olhos não serviam somente para ver, e que não havia mais olhos para chorar. Ames lembrou que um dia tinha sido um homem.

Em um mundo de energia, há o tédio; e a novidade não eram *versos de luz*; mas algo

que tenha matéria; por sua vez, em um mundo de matéria, também há o tédio; e *esculturas de luz* podem atender à necessidade humana do novo. A arte convida à contemplação, à reflexão, à ação, à inquietação; o ser humano necessita de arte; não é facultativo.

Por sua vez, essas palavras concludentes têm como mote o conto *A Sensação de Poder*, de Isaac Asimov. A personagem Weider afirma que *a mente humana é uma coisa caprichosa*, enquanto *o computador sempre nos dará a mesma resposta para o mesmo problema*. Mesmo falando em futuro, há aqui o resgate ao trajeto da humanidade em aceitar sua própria natureza; pensei nos estudos Retóricos como exemplo.

As definições de tipo de argumentos e figuras de linguagem chegaram a tamanho detalhamento descritivo que a retórica aristotélica perdeu seu espaço entre os estudiosos do discurso: a busca pela precisão classificatória dos fenômenos de linguagem esvaziou o estudo. O desinteresse também foi impulsionado pelo Positivismo, que primava pelo *raciocínio lógico*, à maneira do pensar matemático; enquanto a Retórica buscava compreender como os argumentos se constroem em torno de *questões plausíveis*, que não são encerradas em uma demonstração matemática.

Com o tempo, o interesse pela retórica ressurgiu; pois o estudo do funcionamento do *raciocínio em torno do verossímil* foi entendido como aquele com o qual o ser humano mais lida: questões do campo do possível são parte do cotidiano, pouco lidamos com questões pertencentes ao campo do raciocínio matemático. Está explicada, portanto, a *sensação de poder* sentida pelo programador Shuman: lidar com a exatidão matemática com a própria mente caprichosa.

Transpondo para o nosso trabalho, ser a mente humana caprichosa convida ao fazer e ao mergulhar em arte; no entanto, os softwares de modelagem não concedem sempre a mesma resposta – as tecnologias apresentam potencialidades que precisam ser exploradas por um artista servindo como recursos criativos para a construção de significados.

O técnico Aub, na intimidade dos seus aposentos, elaborou cuidadosamente sua carta de despedida. Ela dizia o que se segue: “Quando comecei a estudar o que agora chamam de gráficas, isso não passava de um agradável passatempo, um exercício para a cabeça. Quando o Projeto Número começou, achava que as pessoas fossem mais esclarecidas do que eu e que os gráficos poderiam ser usados para ajudar a humanidade. Mas agora vejo que ele só será usado para a morte e a destruição. Não posso suportar a responsabilidade de ter inventado os gráficos”.

Depois, virou contra si o foco do despolarizador de proteínas e morreu instantaneamente.

Eles se reuniram em torno do túmulo do pequeno técnico para prestar-lhe honra por sua notável descoberta.

O programador Shuman fez uma reverência com a cabeça, junto com os outros, mas continuou imóvel. O técnico tinha dado sua contribuição e não era mais necessário. Ele podia ter começado os graníticos, mas agora que o projeto já estava em andamento, iria se desenvolver automaticamente até triunfar, tornando *osmísseis tripulados* uma realidade, juntamente com tantas outras coisas.

Nove vezes sete, pensou Shuman com orgulho, sessenta e três. Não precisava mais que um computador lhe dissesse isso. Sua própria cabeça era um computador. E isso lhe dava uma fantástica sensação de poder.

ASIMOV, Issac. *A Sensação de Poder* (1959). In: **Sonhos de Robô**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986. Excerto constante nas páginas 329, 330 – *itálicos nossos*.

Síntese conclusiva: A capacidade intelectual é o que coloca o ser humano acima das demais espécies; temos o poder de criar e de destruir, a depender das *escolhas* de como usar a capacidade de agir sobre os outros, com os outros, de interagir com o planeta, de trabalhar nosso interior, de utilizar tecnologias, escolhendo quais, como e para que usá-las. Aub escolheu um passatempo agradável para o cérebro ao realizar contas aritméticas sem auxílio de calculadoras, fazendo ressurgir uma tecnologia obsoleta; por sua vez, o programador Shuman escolheu agir arditamente sobre Aub, aprender com ele e, depois, se valer do que era um passatempo agradável para lançar misseis tripulados por humanos, que fariam cálculos de cabeça. Uma vidahumana foi entendida como de pouco valor se comparada à utilidade de um computador. Em arte, essa interpretação é inviável; dado o caráter simbólico exigido na construção de significados não é possível retirar o humano do fazer em arte.

#### 4.1 Desdobramentos

Retomo o episódio da discussão pelo prêmio recebido pelo artista Jason Allen, cujo trabalho foi atribuído à Inteligência Artificial Midjourney, a *tecnologia antiartista*, como J.R. Palmer a classificou.

Allen explicou o seu processo criativo no servidor Discord do Midjourney, cujo teor e discussões geradas foram publicadas em reportagem no site da CNN Portugal:

"Não é como se estivesse a juntar palavras aleatoriamente e a ganhar competições", disse. Podemos inserir uma frase como "uma pintura a óleo de um morango zangado" no Midjourney e receber várias imagens do sistema de IA em segundos, mas o processo de Allen não foi assim tão simples. Para conseguir as três últimas imagens com que entrou na competição, demorou mais

de 80 horas, afirmou. Primeiro, disse ele, brincava com frases que levavam o Midjourney a gerar imagens de mulheres com vestidos rodados e capacetes espaciais – estava a tentar misturar o estilo vitoriano com temas espaciais, disse. Ao longo do tempo, com muitos pequenos ajustes nos comandos escritos (como ajustes na iluminação e na harmonia de cores), criou 900 iterações do que levou às suas três últimas imagens. Limpou aquelas três imagens no Photoshop, como, por exemplo, dando a uma das figuras femininas na sua imagem vencedora uma cabeça com cabelo ondulado e escuro depois de o Midjourney lhe ter removido a cabeça. Depois, passou as imagens por outro software chamado Gigapixel AI, que pode melhorar a resolução e mandou imprimir as imagens em tela numa gráfica local. Allen está satisfeito por o debate sobre se a IA pode ser utilizada para fazer arte estar a gerar tanta atenção. "Em vez de odiarmos a tecnologia ou as pessoas por detrás dela, temos de reconhecer que é uma ferramenta poderosa e utilizá-la para o bem, para que possamos todos avançar, em vez de ficarmos amuados com isso", afirmou Allen.<sup>50</sup>

Segue imagem premiada:

### Imagem 59



*Fotografia de Jason Allen Teatro de Ópera Espacial.*

Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>

Allen se valeu do Midjourney como recurso criativo; afinal, ele não ditou uma frase e

---

<sup>50</sup> Fonte: reportagem *Sistema de Inteligência Artificial venceu concurso de arte e os artistas estão furiosos*. Repórter Rachel Metz. CNN. 10 set 2022. Disponível em: <https://cnnportugal.iol.pt/ia/jason-allen/sistema-de-inteligencia-artificial-venceu-concurso-de-arte-e-os-artistas-estao-furiosos/20220910/631862670cf2ea4f0a5b17e6>. Acesso em 26.07.2023.

recebeu uma resposta imediata da Inteligência Artificial, competindo a ele apenas inscrevê-la em um concurso na categoria "artes digitais/fotografia *manipulada digitalmente*". Havia um projeto de construção de significado, o qual o artista alcançou ao manipular recursos tecnológicos.

Que Allen é o artista por trás da composição de sua imagem premiada não restam dúvidas, entendo que as questões suscitadas são mais profundas: o que são *recursos criativos* legitimados no fazer em arte mediado por Inteligência Artificial? Qual será a concepção de autoria no fazer em arte mediado por Inteligência Artificial? Em última instância, adentramos no campo da *ética*: o uso de uma Inteligência Artificial deixa de ser ética na produção em arte a partir de quais limites e/ou parâmetros?

Como desdobramento possível dessa pesquisa, portanto, volto-me para a correlação entre *arte e ética e os fins a que a arte se presta*; como entusiasta da representação da Figura Humana, inspiro-me no contraponto entre as duas mais ousadas esculturas: uma feita de madeira a outra de carne e osso:

### Imagem 60



Pinóquio, de Guillermo Del Toro.

Aqui destaco o conto italiano de Carlo Collodi, de 1881, que voltou ao Cinema em 2022, pela genialidade de Guillermo Del Toro<sup>51</sup>. Considerado como uma das melhores adaptações do conto italiano, por ser fiel ao texto original na retratação das relações entre o boneco de madeira e seu pai humano, o filme nos faz refletir sobre a ética da criação de vidas. O carpinteiro, Gepeto, que sofre a morte do filho humano, constrói um boneco de madeira como

<sup>51</sup> Fonte: <https://canaltech.com.br/cinema/critica-pinoquio-por-guillermo-del-toro-232738/>

companhia. Magicamente, o boneco ganha vida e terá de lutar pelo amor de seu criador, pois Pinóquio decepciona por não ser o menino Carlo. Pinóquio conquista o amor do pai; mas, diferentemente de Gepeto, Carlo, o Grilo Falante, entre outros personagens do enredo, o menino de madeira não morre, fica consigo e suas boas lembranças, ao passo que cada um dos que ele ama morre. E quem será a companhia do menino de madeira que veio ao mundo para ser companhia?

Destaco, por fim, a criatura que não aceita ficar sozinho; sequer tem boas lembranças que o alimentem:

### Imagem 61



Fonte: Arquivo pessoal. Estudo AS FACES DE FRANK– Desenho Rico Rodriguez – carvão.

Com a palavra, Frank:

E tu, no entanto, meu criador, detestas e rejeitas esta tua criatura, à qual tua arte te liga com laços que somente é possível romper pelo aniquilamento de um de nós. Está disposto a me matar. Como te atreves a brincar assim com a vida? [...] Já não sofri o bastante para que tentes agravar minha infelicidade? Sou tua criatura e, se fizeres tua parte, se cumprires tua obrigação comigo; com doçura e suavidade, te tratarei, tu que és naturalmente meu mestre e senhor.

SHELLEY, Mary. *Frankstein ou o Prometeu Moderno*, tradução de Christian Schwartz, 1ed, São Paulo: Companhia das Letras, p. 185,186.

## REFERÊNCIAS

ABRÃO, Jorge Antônio M. *O virtual é o novo real? A virtualização do cotidiano a partir de um olhar interacionista*. In: **ComCiência**. Dossiê **Virtualização**. Dossiê 220. Setembro de 2020. Disponível em <https://www.comciencia.br/o-virtual-e-o-novo-real-a-virtualizacao-do-cotidiano-a-partir-de-um-olhar-interacionista/>. Acesso em 19.07.2023.

ALMOZARA, Paula Cristina Somenzari. **Considerações sobre o Desenho**: técnica, poética e conceito. In: Domínios da Imagem, Londrina, ano V, n.10, p.97-108, 2012. Disponível em <file:///C:/Users/leiam/Downloads/dominiosdaimagem,+Gerente+da+revista,+9-Almozara.pdf>. Acesso em 21.06.2023.

ASIMOV, Issac. **Sonhos de Robô** (título original *Robot Dreams*). São Paulo: Círculo do Livro, 1986.

BAUDELAIRE, Charles. **Obras estéticas**: filosofia da imaginação criadora, tr. br. Edson L.Heldt. Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradutora: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1991 (original 1981). Disponível em: [https://monoskop.org/images/c/c4/Baudrillard\\_Jean\\_Simulacros\\_e\\_simula%C3%A7%C3%A3o\\_1991.pdf](https://monoskop.org/images/c/c4/Baudrillard_Jean_Simulacros_e_simula%C3%A7%C3%A3o_1991.pdf). Acesso em 27/09/2021.

BAIO, César. **Entrevista com Cláudia Giannetti**. Revista Eco Pós: Arte, Tecnologia e Mediação. V.18, n.1, 2015, p. 161-166. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em [file:///C:/Users/leiam/Downloads/2393-Texto%20do%20Artigo-4532-1-10-20150720%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/leiam/Downloads/2393-Texto%20do%20Artigo-4532-1-10-20150720%20(1).pdf). Acesso em 26.09/.021.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. In: GRUNNEWALD, José Lino. **A ideia do cinema**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1969. Disponível em [http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02\\_babel/textos/benjamin-obra-de-arte-1.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_babel/textos/benjamin-obra-de-arte-1.pdf). Acesso em 26.09.2021.

BURNHAM, Jack. **Beyond Modern Sculpture**: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century. New York: Editors George Braziller. 1968.

DUSSEL, Enrique. *Sete hipóteses para uma estética da libertação*. In: Revista Filosofazer. Passo Fundo, n. 52, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://www.ifibe.edu.br/filosofazer/index.php/filosofazer/article/view/276/241>. Acesso em 27/09/2021.

FLUSSER, Vilén (1920). **Filosofia da caixa preta Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitc, 1985.

FLUSSER, Vilén. **Mundo Codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GARCIA, Vívian Mara Silva. **Ciberarte: uma aproximação em 3 dimensões [semióticas]**. Dissertação (176f), Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina – Unisul, 2006. Disponível em <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/15207/1/DISSERTA%20-20Biblioteca.pdf>. Acesso em 21/06/2023.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital: Sintopia da arte, a Ciência e a Tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HAYLES, Katherine. How we became posthuman virtual bodies incybernetcs literature and informatics, 1999, p.94. In: CAMERON, Fiona, *Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Tradicional Concerns, New Discourses*. In: CAMERON, Fiona; KENDERDINE, Sarah (eds.). *Theorizing Digital Cultural Heritage: a Critical Discourse*. Cambridge, MA: The MIT Press. 2007/2010.

HUI, Yuk. **The Question Concerning Technology in China: an Essay in Cosmotechnics**. United Kingdom: Urbanomic Media LTD, 2016.

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

LATOURE, Bruno. **A Esperança de Pandora: Ensaio sobre a realidade dos estudos científicos**. São Paulo: Editora Unesp, 2017.

PIERRE, Lévy. **Cybercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

READ, Herbert. **Escultura Moderna: uma história concisa**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2003.

REICHOW, Lisandra Darde Krüger; ADAM, Júlio César. *Devoção às compras: uma análise do papel do consumo da atualidade*, **Revista de Teologia e Ciência da Religião**, da Universidade Católica de Pernambuco”, v. 6, n. 1, janeiro-junho/2016, p. 021-032. DOSSIÊ: *Devoções religiosas e manifestações culturais*. Disponível em <https://core.ac.uk/download/pdf/294859538.pdf>. Acesso em 28/02/2022.

SALLES, Cecília. **Gesto Inacabado**. São Paulo: FAPESP, 1998.

SALLES, Cecília. **Redes de Criação**. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília. **Arquivos de Criação**. São Paulo: Editora Horizonte, 2010.

WITTKOWER, Rudolf. **A Escultura**. São Paulo: Martins Fontes, 1989

## APÊNDICE A – RELATO DE UM PERCURSO

Dada a realização de meu do Mestrado durante o ápice da pandemia de COVID19, um relatório das atividades realizadas no PPGArtes foi solicitado por ocasião da qualificação da dissertação.

A qualificação foi um momento decisivo para os rumos da pesquisa-escrita que resultaram no texto da dissertação em sua versão final. A dissertação em sua forma fetal passou pelas lentes de quatro pesquisadores: Cláudia Teixeira Marinho, Jo A-Mi, Milena Szafir e José Manuel Revez. Após esse check-up, foi preciso um tempo para ponderar e voltar a olhar para o texto: cortando, alterando, acrescentando, buscando referências, conforme apontamentos da orientadora do mestrado e de minhas percepções autocríticas no contato com o texto.

O que fazer com o relatório das atividades realizadas até a qualificação se tornou uma questão. A lógica parecia apontar para a necessidade de supressão; mas, se estamos nos propondo a refletir a partir da perspectiva do pesquisador-artista, *como apagar o processo que é parte da reflexão a que nos propusemos?* Incoerente com a proposição. Assim, optamos por deixar o relato do percurso que não cessou pós-qualificação, tampouco cessará após a defesa da dissertação.

Fundamentamos a permanência do relatório em Baudelaire (1993), para o qual o artista é afetado pela realidade por ele vivenciada, e experiências deixam inscrições em seu psiquismo. Cada traço mnemônico, cada marca que foi registrada através da experiência pode combinar-se de diferentes formas.

No entanto, a disposição em anexo nos pareceu mais didática quanto ao fluxo de leitura do trabalho; sem a conotação de que anexo é acessório; afinal, acessórios, não raras vezes, costumam roubar a cena na perspectiva do todo. Este é um registro que não apaga a pandemia de Covid-19; portanto, *memórias de um percurso em curso...*

Retornemos, então, a um Brasil sem Covid19, sem máscaras, com aglomerações, cheio de abraços e beijinhos.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Ao fazer menção a essa característica do modo de cumprimentar dos brasileiros – que toca, que beija, abraça, lembrei do Brasil expresso por Vinícius de Moraes e Antônio Carlos Jobim, imortalizado na voz de João Gilberto: “Dentro dos meus braços / Os abraços hão de ser milhões de abraços / Apertado assim, colado assim, calado assim / Abraços e beijinhos, e carinhos sem ter fim / Que é pra acabar com esse negócio de você viver sem mim. **Chega de Saudade** (1956).

Cerca de 15Km.... este foi o percurso feito da minha casa até o Campus do Pici. Havia recebido e-mail comunicando o meu primeiro dia de aula no Mestrado em Artes... era umaterça feira, de manhã, em um prédio em formato de *nave*, nave espacial, nave do espaço sagradoque une a fé de alguns, nave do moço do disco voador, aquele da canção de Raul Seixas. Queroacreditar que, quando eu pairava lá, no Instituto de Cultura e Arte, me aproximava do “**ser estranho**” das minhas ficções! Nesse espaço, por mim considerado instigador, desconhecido, via chegada de alguns “seres estranhos”, diferentes! E que beleza existe na diferença!

Em pouco tempo, foi se formando um pequeno grupo (naquela época, podíamos estar em grupo, sem medo algum); e esse pequeno grupo contendo rostosdiferentes estavam ali para contribuir e partilhar de suas experiências. Nesse dia, conheci o rasta estilista e fazedor de máscaras, a travesti e o seu apocalipse pessoal, o animador dando vida a seus personagens e asi, a do cinema com suas fotografias de luta, a da música buscando os sons da sua rua, a bruxa tentando conter o cosmos universal da sua cabeça, o artista e fotógrafo propositalmente cego, a da dança, o do teatro com seus corpos sensíveis e memoriais (seres estranhos de Sobral...em Sobral pairam discos voadores)? Era assim que eu via a turma de 2020.1, e eu lá. Queria sabercomo eles me perceberam!

Fomos recebidos, para a nossa primeira aula, pela professora Deisimer Gorczewski. Começava oficialmente nossa jornada como Mestrandos da UFC. Mas o ano de 2020 iria nos pregar uma peça!

A disciplina *Seminário de Pesquisa em Artes* iniciou-se em ambiente extremamente propício para o que seria abordado ao longo desta disciplina. Era a Sala 109, do Instituto de Cultura e Arte da UFC – ICA, um verdadeiro caleidoscópio de elementos artísticos que nos faziamergulhar, por algumas horas, em uma órbita de muitas faces. Acredito que era bem isso a provocação que os professores Hector Briones e Natacha Muriel intencionavamao nos levar paraaquela sala em movimento! Essa foi a primeira impressão que tive da disciplina, que estaríamos em movimento. Tanto com as nossas pesquisas quanto com as partilhas das pesquisas dos colegasde turma.

Logo veio uma profusão de textos selecionados pelos professores e pelas professoras, que iriam provocar nosso olhar sobre o objeto artístico ao qual pretendíamos pesquisar. Os textos tinham de ser apresentados por cada um de nós: Derrida e a estrutura, o signo e o jogo no discurso

das ciências humanas; Ítalo Calvino em sua exatidão; Anzaldúa e sua Língua Selvagem; Deleuze e Guattari com o Corpo sem Órgãos... Leituras profundas, que nos deram um panorama do que seria o curso.<sup>53</sup>

Um dos pontos altos dessa disciplina foi a oportunidade de apresentarmos nossos projetos de pesquisas a professores e colegas. As apresentações foram organizadas de modo que, em cada dia, houvesse duas apresentações: um apresentava seu projeto de pesquisa; outro iria debater, suscitando reflexões e provocações. Logo após as apresentações dos pesquisadores e debate entre os colegas, era a vez das observações dos professores. Conhecemos os projetos de pesquisa uns dos outros e tivemos a oportunidade de trocar experiências, em especial das leituras que estávamos fazendo.

Ao apresentar meu projeto de pesquisa, recebi críticas relevantes tanto do colega debatedor quanto, em especial, dos professores, que me trouxeram à tona pontos tais quais os seguintes: localizar o artista digital nos tempos atuais, na arte moderna, como a pandemia de Covid19 muda a ideia do que é o digital<sup>54</sup>, como eu poderia potencializar os softwares de modelagem digital. Recebi excelentes sugestões de leituras, tais como *O fim da Arte*, de Dantô; e *O conceito de virtualização*, de Pierre Levi.

Todo esse cuidado na análise dos professores com os nossos projetos fez-nos sentir abraçados e alicerçados para fazer fluir nossas “vozes selvagens” (Anzaldúa, 2009 p.305), que ecoariam em nossas pesquisas. Esses diálogos afetaram o projeto à medida que me fizeram perceber as ferramentas que há muito utilizo – software de modelagem – de modo mais crítico, não mais como meras ferramentas.

Ao navegar pelo meu Instagram, tomei um susto ao me deparar com um vídeo acelerado da *Sala 109*. No vídeo, toda a sala estava sendo desmontada! Seria uma performance? Toda aquela riqueza artística que tomava nosso tempo de apreensão tinha ido embora...O vídeo

---

<sup>53</sup> Aqui faço referência às seguintes obras: DERRIDA, Jacques. **A Escritura e a Diferença**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1995. CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**: lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. ANZALDÚA, Glória. **Como domar uma língua selvagem**. Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Difusão da língua portuguesa, nº 39, p. 297-309, 2009. DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. vol. 3. São Paulo: Editora 34, 1999.

<sup>54</sup> Essa experiência narrada já se deu em ambiente virtual decorrente do distanciamento social exigido no combate à COVID-19, já instalado no Brasil.

apresentava uma sala branca, vazia... Seria o fim ou um novo começo? A legenda postada com o vídeo dizia: “A sala como espaço de trocas, deaprendizagem, de fomento artístico é uma sala que se transforma”! Um novo começo se constrói, sem sombra de dúvidas; mesmo que se avizinhem sombras.

De repente, ouvimos que se aproximava, do Brasil, um vírus, que parecia muito, muito distante: lá na China; depois na Europa....depois....

Recordo que o nosso último encontro presencial aconteceu no dia **12 de março de 2020**. A aula do componente curricular *Poéticas da criação e do pensamento em artes* foi conduzida pela professora Natacha Muriel; naquela ocasião, tivemos a oportunidade de contemplar a sua pesquisa relacionada ao corpo e à dança e seus trabalhos em vídeo: *In Corpo Tango, Tango y Reisado e Filosofias do Corpo no Cariri Cearense*. Não sabíamos que aquele seria o nosso último encontro de forma presencial. No dia 16 de março de 2020, a Universidade Federal do Ceará (UFC) emitiu portaria informando que teríamos uma suspensão temporária de nossas aulas presenciais. E veio o COVID-19, vírus letal que se alastrou rapidamente.<sup>55</sup>

Tivemos perdas irreparáveis de entes queridos, de amigos, de conhecidos, de vizinhos. Mudamos nossa rotina, nossa forma de (com)vivência. Até nossas vozes mudaram com o uso de máscaras! Esse pedaço pequeno de tecido de algodão preservaria nossa integridade ante o contato com nossos semelhantes: segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde), meio barato, prático e eficaz para continuarmos na luta.

Se enfrentar o vírus já era tarefa árdua, pior ainda em meio a líderes governamentais que pregavam o negacionismo, disseminando notícias falsas, que afirmavam a ineficácia do uso de máscaras, fazendo chacota com mais de 150 mil famílias enlutadas, desprezando a Ciência e a ciência. Tentaram silenciar as vozes cientes da seriedade da questão, mas vozes selvagens não se deixam domar, como diz Glória Anzaldúa (2009, p.306), embora o contexto de discussão da autora seja outro:

---

<sup>55</sup> “Ensaio pra Dança da Morte”? Um acidente, erro de computação no Departamento de Defesa Norte- Americano: um vírus é liberado... o contato rotineiro, casual, entre as pessoas, rapidamente, espalha um vírus...a civilização impotente é dizimada por uma supergripe. Impossível não lembrar de um clássico do Rock, **Revoluções Por Minuto**, escrita por Luiz Schiavon e Paulo Ricardo em 1984, que remete ao romance **Dança da Morte**, de 1978, de Steve King. A vida imita a arte ou a Arte se antecipa à vida.

*En boca cerrada no entran moscas.* “Em boca fechada não entra mosca” é um ditado que eu ouvia sempre quando era criança. Ser faladeira era ser uma fofqueira e uma mentirosa, falar demais. *Muchachitas bien criadas*, garotas bem comportadas não respondem. [...] Bocuda, respondona, fofqueira, boca-grande, questionadora, leva-e-traz são todos signos para quem é malcriada.

Nossas línguas selvagens não se contiveram e produziram falas! Muitas dessas falas resultaram do esforço que os professores do PPGARTS fizeram para a retomada das aulas via ferramentas como o Google Meet. Mesmo distantes, estaríamos, por meio da tecnologia, (com)vivendo. Não estaríamos mais na sala 109, mas em nossas casas; não nos veríamos em nossa roda de conversas, nossos rostos estariam agora nas rodas de nossos avatares. Para a disciplina de *Seminário de Pesquisa em Artes*, os professores Héctor e Natacha se empenharam, para que, em um curto período, mergulhássemos em textos densos, bases de nossos encontros.

No dia 11 de agosto de 2020 (sete meses após a Portaria de 16 de março de 2020), recebemos convite da professora Deisimer para um reencontro, uma retomada de *Poéticas da criação e do pensamento em artes*. Esse reencontro se daria de uma maneira inusitada... *Sobre AR ENCONTRO COM*.

Quando recebi o e-mail de convocação para o retorno das aulas, em formato mediado por tecnologias digitais (“aulas remotas” – que nome estranho!), senti um misto de alegria e ansiedade, pois não sabia como iriam ocorrer essas aulas e como seriapreenchido o vácuo de longos *07 meses sem nos ver*, totalmente ausentes do convívio com professores e colegas.

Antes mesmo dessa convocatória, lembro de algumas conversas com os colegas, através do grupo de WhatsApp que criamos para a turma 2020.1. Entre essas conversas, me veio à mente as palavras da Natália Cohel: “Gente, façam alongamentos, tomem banho de sol façam bastante sex... (risos)”. Na verdade, estas palavras expressavam a preocupação de cada um de nós com cada um de nós, na tentativa de manter nossa sanidade ante às quedas das peças de dominós (seres humanos tombando um a um): confinamento, distanciamento físico, incertezas, perdas.

Sim, tempos estranhos. Uso de máscaras, álcool em gel se tornaram parte da rotina do dia a dia. Uma comunicação velada, filtrada, uma voz distorcida. Mas, de repente, veio uma baforada de AR! E nossos corpos saíram do estado de “inatividade” para uma ação, um sopro

nas nossas narinas... e passamos a nos tornar *néfesh*, “criaturas que respiram”. Respiraríamos doravante um AR através da *World Web Wide*, canalizado por uma teia, teia esta que nos manteria conectados. Esse AR virtual teria um propósito: fazer vivo o Mestrado em Artes e nossa potencialidade criativa!

Com a condução de Deisimer, Lu Basile<sup>56</sup> e Adriano Moraes, tivemos o nosso primeiro encontro! Recordo de uma das primeiras perguntas de Deisimer: “Como vocês estão? E como estão enfrentando esses tempos?”

A minha resposta é que me sentia vivenciando a música *Time*, da banda Pink Floyd, uma letra-som inquietante, confinante, que expressa a angústia de uma passagem de tempo não vivida, não sentida. Confinado, lembrando o conselho da colega Natália: “tomem banho de sol!” Mesmo ativando a produção de vitamina D, a sensação era a descrita na música de achar que a “*a vida é longa e hoje há tempo para matar*” e de repente o confinamento te estapeia com a realidade que ignorava: “*E então um dia você encontra dez anos atrás de si. Ninguém lhe disse quando fugir, você perdeu o tiro da largada*”<sup>57</sup>

E veio o AR, como possibilidade nesses dias tão impossíveis! Vieram Thereza Rocha e seu “tempo andando de marcha ré”; Lu Basile e a busca da bela “música pequena”; Deisimer e Aline “incendiando os caminhos” e revisitando uma Fortaleza esquecida; a polêmica” Necrobrasileira de Moacir, essas e esses nos impulsionando a trans(formar).

Depois, o “cajado” foi entregue a nós! Seríamos nós, os(as) integrantes da turma de 2020.1 que iríamos impulsionar esses encontros, para que pudéssemos manter os movimentos sistólicos e diastólicos da arte dentro de nós, viva pelo AR que viria pela frente!

A turma de 2020.1 foi criativa, todos trabalharam para conduzir os encontros com essa mesma pungência de início! Recebi o convite para colaborar com esse projeto, por meio da construção da comunicação visual que ilustraria os convites para os nossos encontros.

Produzi a logo dos eventos AR ENCONTROS COM e todos os cartazes que

---

<sup>56</sup> Lucila Pereira da Silva Basile. Professora adjunta da Universidade Estadual do Ceará e colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Artes da Universidade Federal do Ceará (ICA/UFC). <http://lattes.cnpq.br/3653432886684093>.

<sup>57</sup> Tradução livre das estrofes da música TIME, da banda Pink Floyd: You are young and life is long, and there is time to kill today / And then one day you find ten years have got behind you / No one told you when to run, you missed the starting gun. Compositores: David Jon Gilmour / George Roger Waters / Nicholas Berkeley Mason / Richard William Wright. Letra de Time (1971)

anunciavam os convidados acada encontro. Também tivemos a oportunidade de participar em trazer convidados: artistas nacionais ou regionais que desejassem contribuir com seus trabalhos para os encontros.

Logo me veio à mente um artista da nossa região, de Fortaleza, Narcélio Grud, artista urbano, com um vasto trabalho em grafite conhecido tanto no cenário regional quanto nacional. Grud trouxe parao encontro suas vivências e partilhou um pouco dos seus processos nas artes do grafite e de esculturas sonoras.

Lilian Amaral, Marcelle Louzada, Nacélio Grud e Castiel foram sensíveis enos impulsionaram a sermos produtores de conhecimento e de uma arte que nos una ainda mais.

Um dos pontos altos para mim foi o encontro com a professora Thereza Rocha<sup>58</sup>, com o tema “Heterocromia e (des)narrativas: tempo, tempo, tempo”. No mesmo instante, me lembrei do primeiro encontro na sala CS218, a conversa com os colegas, nosso primeiro momento, iniciava-se um novo tempo.... ao nos apresentarmos, víamoscada rosto ansioso pelo tempo futuro... Quando apresentava o meu projeto, falei sobre o meu processo de construção de desenhos 3D, Deisimer fazia anotações em seu caderno, aofinal ela me disse: A palavra que se deve buscar para o seu projeto é TEMPO.

O tempo seria o fio condutor ao longo do AR, e veio um AR com Thereza Rocha como um presente!

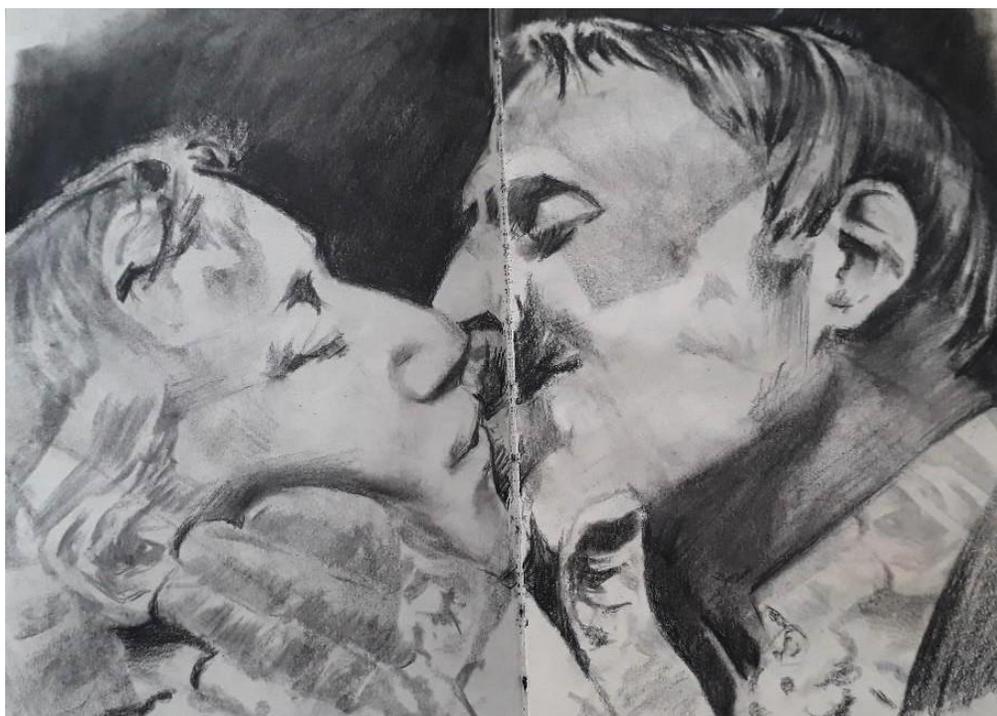
Ao versar sobre o tempo, lembro-me de suas palavras ao descrever que otempo de alguns segundos ou minutos, às vezes, pode durar uma eternidade. Ela trouxe- nos o belo e eterno tempo do “Beijáссо” dos amantes! Logo me veio à mente o “Beijáссо” perpetuado (Kronos também o contemplou, negociando com o seu tempo), por Auguste Rodin, na sua escultura “O Beijo”. Sim, quando foi apresentada pela primeira vez em meados de 1887 os(as) integrantes da turma 2020.1 não existíamos, mas Rodin brincava com o tempo dos beijos dos amantes, brincava com suas mãos, no seu tempo, produzindo uma escultura que paralisa o tempo do nosso olhar.

Jamais me colocaria à altura de um gênio como Rodin, mas, ao apreciar sua obra, me inspiro a continuar com minha arte – a tentar perpetuar “beijos”, que um dia continuarão a serem

---

<sup>58</sup> Thereza Cristina Rocha Cardoso é pesquisadora de dança e artes da cena, diretora e dramaturga de processos de criação. Professora dos cursos de Bacharelado e de Licenciatura em Dança e do Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Cultura e Arte (ICA) da Universidade Federal do Ceará, onde coordena o grupo de estudos Dramaturgia: o que quer e o que pode o corpo? <http://lattes.cnpq.br/9450346202377323>.

lembrados.



Arquivo pessoal: *Um beijo* – Desenho de Rico Rodrigues – carvão.

Ascott fala que “A realidade virtual corrompe, e a realidade absoluta corrompe absolutamente” (ASCOTT, 1995, p. 377). Vivemos em tempos corrompidos. O humano, na sua busca pela eternidade e na tentativa de enganar Cronos e experienciar mais Baco, deixou aflorar a sua mais vil face. A preocupação consigo próprio chega ao ponto de se querer um tempo que se expanda só para si e os seus: enquanto o COVID19 não atinge os seus, os que se vão se foram porque o tempo deles chegou.

Discordando de Ascott, o AR virtual nos mostrou que a arte pode, sim, ser uma ferramenta poderosa diante de tempos e pessoas corrompidas. A arte apresentada através da virtualidade, virtualidade essa concreta, por vários artistas com os quais tivemos o prazer de dialogar, nos trouxe novos tempos, um tempo que durará uma eternidade nas nossas vidas.

Os componentes curriculares *Tópicos Especiais I* e *Arte e Pensamento* foram conduzidos pelas professoras Cláudia Marinho e Milena Szafir, conjuntamente – *Tópicos Especiais I*, no primeiro semestre do curso, e *Arte e Pensamento*, no segundo semestre. Filosofia da Tecnologia, Decolonialismo, Construção de Mapas Mentais a partir dos textos de *Flusser*,

*Dussel, Bergson, Hansen, Benjamin, Warburg, Hui*. Todos esses pensadores emergiram para que construíssemos debates profícuos e experimentações artísticas em vídeo. A professora Milena Szafir nos instigou a utilizar o software de edição OBS Studio, um *open source* que permitiu conduzir nossas apresentações de uma forma dinâmica.

E assim findaram-se dois semestres de aulas a distância física; não remotas. Estava mais confiante agora de que haveria condições de eu dar prosseguimento à minha pesquisa de mestrado.

Enquanto ouvíamos ensaios sobre o início de uma vacinação em outros países, nós, aqui no Brasil, permanecíamos em um tempo incerto, em que a disseminação de notícias falsas, que colocam a Ciência em xeque, perduravam. Nesse contexto tão adoecedor, a disciplina *Ateliê de Criação IV*, conduzida pela professora Jo A-mi, viria como lufada de ar bom.

No terceiro semestre do mestrado, eu me encontrava na produção de poucas linhas da minha pesquisa. Continuávamos nos limites de nossos lares, e isso ficava mais tenso a cada dia. Essa situação não iria mudar tão cedo. Mas, nas nossas casas, aos nossos cuidados pessoais e com os nossos, teríamos de continuar, teríamos de lutar para que nossa arte rompesse uma redoma de desalento e pudesse espalhar um pouco de ar revitalizador para nós e para todos aqueles que pudéssemos contagiar.

Quando vi a oferta da disciplina *Ateliê de Criação IV*, logo imaginei um cenário que nos inspiraria à produção artística! Telas, papel, tintas, pincéis, solventes, paletas, espátulas, cavaletes, carvão, plastilina, impressoras 3D... todos esses materiais vieram logo à minha mente, um espaço seria fomentado para que eu e os demais colegas pudéssemos criar nossas expressões artísticas. Seria possível criar o clima da sala 109 do ICA nas nossas casas?

No primeiro momento, achei que iríamos produzir uma materialidade artística relacionada às nossas pesquisas em arte. Mas o rumo era outro. Os cavaletes foram substituídos por nossas mesas; os pincéis, os lápis, as telas e os papéis tomaram forma de ferramentas digitais (lápis, canetas e telas de nossos computadores) e cadernos de anotações impressos deram cores ao ateliê. Sim, iríamos produzir *arte escrita*! Fomos apresentados a uma escrita para além da escrita acadêmica: uma escrita artística. Surgia assim um tremendo desafio; particularmente para mim. Como produzir uma escrita artística se não sou escritor?

Sou ilustrador, desenhista artístico em 2D e 3D. Tenho um interesse específico pela figura humana: suas formas, distorções e proporções. Não sou escritor. O que eu iria produzir

artisticamente numa escrita? Poderia eu gostar de algo escrito por mim? Bem, desafio lançado. No nosso primeiro encontro, sob a condução da professora JO A-MI, nos sentimos confortáveis, mas ainda em nossos temores.

Fomos convidados à prática da escrita em nossos encontros. Criamos poemas, e os compartilhamos, gerando uma construção coletiva.... o que, para mim, foi um verdadeiro mergulho nas possibilidades de arte feita em palavras. Ainda reticente, fomos cada vez mais instados a produzir uma escrita que falasse de nossa produção artística e de nossa pesquisa em curso no Mestrado. Produzimos poemas, glossários, vivências e anatomias de escritas de forma dinâmica e instigante: o *Ateliê de Criação IV* está fervilhando produção. A forma como JO nos conduziu permitiu que nossa escrita artística fluísse. Fomos apresentados a um material belíssimo, de mulheres escritoras fortes, que foram artistas do seu tempo e de suas causas, transcendendo seus espaços-tempos com sua arte: *Calorina de Jesus*, *Igiaba Scego*, *Grada Kilomba*. A ELAS, com admiração:



**CAROLIGIABALOMBA<sup>59</sup>**

<sup>59</sup> Montagem autoral de fotos disponibilizadas na Internet das escritoras Carolina de Jesus, Igiaba Scego, Grada Kilomba. A montagem foi por mim nomeada de CAROLIGIABALOMBA. Uma criação vocabular a partir de partes dos nomes das duas autoras, formando um todo: de Carolina, CAROL; de Igiaba, IGIABA, de KILOMBA, LOMBA. Fontes:

<https://blogdoims.com.br/wp-content/uploads/2014/03/carolina.jpg>;

<https://www.tpi.it/app/uploads/2019/01/igiaba-scego-colonialismo-intervista.jpg>;

[https://archiv.hkw.de/media/bilder/2009\\_1/lebenslinien\\_1/grada\\_kilomba\\_imgsize\\_S.jpg](https://archiv.hkw.de/media/bilder/2009_1/lebenslinien_1/grada_kilomba_imgsize_S.jpg)

Esse Ateliê de criativos contaria também com a força motivadora das(os) convidadas(os) que nos levaram a considerar a escrita como uma expressão artística: *Telma Tamba, Paulo Silveira, Luana Antunes* nos trouxeram suas experiências e suas pesquisas, o que contribuiu em muito para nos aproximar da escrita. Depois fomos apresentados às pesquisas de colegas de turmas anteriores do Mestrado em Artes da UFC. O Ateliê nos mostrou que acadêmicos-artistas, como nós, que fizemos o percurso que agora estamos fazendo, concluíram suas obras artísticas-acadêmicas com êxito: *Thiago Torres, Ícaro Malveira, Marcos Miranda* nos deram pistas para que pudéssemos também concluir nosso processo.

O que gostaria que tivesse acontecido e não aconteceu é que esse momento fosse presencial, sem a intermediação de uma tela; nossa sinergia, com certeza, seria mais forte e mais construtiva no fazer artístico. Posso eu me transformar num Pigmaleão da escrita artística? O *Ateliê de Criação IV*, conduzido pela professora JO, me mostrou que sim! Saí dessa experiência com a confiança de que posso produzir uma escrita que fala de mim como artista.

Entrementes, recebi o convite da gestão do programa sob a coordenação dos professores Deisimer Gorczewski e João Vilnei para ser o representante discente da Comissão de Bolsas – Programa Mestrado em Artes - PPGARTES. Atuando como representante discente, pude participar e colaborar com o professor Hector Briones nas análises da documentação dos participantes que concorreram às bolsas ofertadas no último semestre. Um fazer difícil – muitas variantes entram em cena: mérito acadêmico mensurável em baremas *versus* condições socioeconômicas subjetivas. Todas as experiências são aprendizados.

A convite da professora Milena Szafir, participei da equipe de revisores das normas da ABNT da Revista *Vazantes*. Foi gratificante colaborar com uma publicação que é vitrine acadêmica para as artes e reflexões em artes. Em novembro de 2020, aconteceu o *II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN* e, graças ao cordial convite da minha orientadora, professora Cláudia Marinho, fui mediador de uma mesa na qual os seguintes trabalhos foram apresentados e debatidos: “‘Scripts de gênero’ no design de embalagens: o caso da família de cervejas proibida puro malte”; “Ocupando as fendas: relações napesquisa em design” e “A invisibilidade das mulheres no design”. Poder assistir ao que pesquisadores de outras instituições de ensino e pesquisa estão produzindo em matéria de design foi enriquecedor. E a participação nesse evento não ficou por aqui. Também pude colaborar como revisor das normas da ABNT dos artigos resultantes das palestras.

Aqui faço o registro de algo que ocorreu na mesa, no início da apresentação da primeira pesquisadora, o evento foi invadido por pessoas que entraram no link compropósitos que não eram os previstos para o contexto: um som muito alto – uma música cujo som era irreconhecível, apenas estridente – tomou conta da sala, seguida de vozes quegritavam palavras de baixo calão. Minha primeira reação, instintiva, foi mover os fones de ouvido – achei que ficaria temporariamente com a audição prejudicada. Imediatamente, os organizadores do evento fecharam a sala e nos conduziram a uma outra sala.

Ficamos perplexos. Afinal, por que há pessoas que estão se dando ao trabalho de procurar inviabilizar discussões acadêmicas? Temos percebido a recorrência dessas invasões, recorrentemente em eventos nas áreas de Humanidades e Artes. Áreas que são acusadas de disseminadoras de ideologias comunistas, que estão perdendo fomento em pesquisas, áreas que querem fazer calar: “Esse pileque homérico no mundo/ e que adianta ter boa vontade / Mesmo calado o peito, resta a cuca/ Dos bêbados do centro da cidade”. Impressionante como, reiteradamente, a bebida amarga é empurrada goela abaixo: Afasta de mim esse *Cálice* (Chico Buarque)!

No meu terceiro semestre de curso, realizei a disciplina de *Estágio em Docência*, sob a orientação da professora Cláudia Marinho. Como ela carinhosamente me chama, sou o “seu estagiário”. Juntamente com ela, todas as terças à noite, conduzi a disciplina *Pesquisa em Design*, uma cadeira optativa no Curso de Graduação em Design daUFC. Confesso que aproveitei para aprender com as aulas da professora Cláudia, me deu vontade de voltar à graduação. Agradeço apartilha!

Concluindo essas memórias, lembro que, num dado momento, aqueles integrantes do grupo que se reuniram pela primeira vez na “nave ICA” se separaram. Nesse momento, estão em suas “estações”, suas caixinhas pessoais, e, como costumava dizer a professora Milena, com suas “talking heads” se comunicando com o mundo(novo?).

Tudo começa numa *caixinha* retangular, portátil. Essa caixinha tem luzprópria! Mas também precisa ser iluminada. Nela, guardo um pouco das minhas memórias. Mas, preciso da memória que ela me dá, para as minhas memórias eu guardar. Tudo eu guardo nessa caixinha. Bem, quase tudo!

Quanto aos colegas, os “seres estranhos”, assim batizados por mim, estão produzindo suas artes, suas dissertações, ansiosos com suas defesas que se avizinham; acredito que partilham

do mesmo sentimento por mim aqui expresso: o de gratidão pelo PPGArtes nos ter mantido num eixo de “normalidade” no caos.

Aqui meu relato de memórias findava, pois a *Qualificação da Dissertação* em andamento chegou: **01º de novembro de 2021**. Esse dia foi divisor temporal significativo: dia do *Non-Invasive Prenatal Testing* (NIPT). A coleta do DNA do feto fora enviada aos especialistas. Ansiedade: qual seria o diagnóstico?

O Teste Devassivo da Dissertação em andamento apontou a necessidade de delimitação de foco, de reorganização de ideias. Pensei que a dissertação teria um formato metodológico de “escrevivência”, mas Profa. Jo A-Mi explicou que o desenho da escrevivência possui peculiaridades que o embrião não apresentava; não se tratando apenas de uma escrita a partir da reflexão do próprio fazer do artista-pesquisador. Achei que o capítulo mais desenvolvido até aquele momento, dedicado aos softwares, permitia a compreensão da proposta de contínuo entre o desenho 2D e 3D, mas a Profa. Milena Szafir externou seu desconforto, ante ao que lhe pareceu ter a feição de manual de uso de softwares. Senti que estava falando sobre escultura digital, mas o Prof. Manuel Revez trouxe atenção ao fato de que meus trabalhos em ambiente virtual são transpostos do imaterial à materialidade via impressão – assim, em última instância, elas ganham uma materialidade e saem do universo de bits e bytes; sendo, portanto, os softwares de modelagem minhas ferramentas, mas a virtualidade não tem sido a forma de minha expressão artística.

A partir dessas observações e dos diálogos com minha orientadora pós- qualificação, refiz o capítulo em que descrevia as ferramentas dos softwares que utilizo em minha prática como artista, de modo a centrar mais atenção no meu processo criativo com tais ferramentas; optei por não me valer do termo “escultura”, e sim da acepção de desenhem duas perspectivas: 2D e 3D, visando exprimir com mais exatidão a minha prática; adotei como metodologia a pesquisa exploratória, uma vez que a escrevivência exigia de mim um aporte teórico-metodológico com o qual não tenho, de fato, familiaridade.

O ano de 2022 começa. Agora a gestação da pesquisa assumirá sua forma acadêmica de dissertação de mestrado a partir das ponderações e diálogos suscitados na Qualificação. Aprovação na qualificação? Sim!

O ano de 2020 para mim ainda não terminou. Sei que estamos em 2023, mas o ano de 2020 nunca vai acabar. Fomos trapaceados pelo ocaso. Fatalidade? Destino? Sorte? Acaso?

Cada um dá sua resposta! Nesse palco de certezas incertas, quero falar apenas do fato: estamos chegando à conclusão do Mestrado em Artes. Alguns daqueles rostos que encontrei na “nave espacial” ficaram no caminho do percurso. Espero vê-los ainda um dia. E, quando os vir, espero que sejam ainda mais amantes da arte do que eram àqueles tempos.

A mim parece que aquela que foi criada por Hefesto e por Atena, por ordem de Zeus, a mais bela de todas as mulheres, Pandora, abriu sua caixa em 2020! Os males vieram e nos atravessaram. Na caixa de Pandora, sobrou a esperança, que lá ficou, quieta, resiliente. Essa era minha leitura do tempo em 2020.

Agora, no tempo de 2023, olho para o tempo marcado pela pandemia de outra forma: vejo que vivi. Viver não é meramente sobreviver, uma vez que se deseja a sobrevivência pelas possibilidades que viver oportuniza. Não apenas sobrevivi; afinal, o ter de ficar em casa, permitiu um estar comigo mesmo ímpar. Em momento algum, se estive numa sala de espera, aguardando a vida voltar; porque ela não se foi.

Assim, nas nossas caixinhas, não ficaram apenas esperança, mas nossa vivência no Mestrado em Artes.

Compositor de destinos, tambor de todos os ritmos...Tempo tempo  
tempo tempo, entro num acordo  
contigo...Tempo tempo  
tempo tempo...

Por seres tão inventivo e pareceres contínuo,Tempo tempo tempo  
tempo, és um dos deuses mais  
lindos...Tempo tempo tempo  
tempo...

Ainda assim acredito ser possível reunirmo-nos,Tempo tempo tempo  
tempo, num outro nível de  
vínculo...Tempo tempo  
tempo tempo...

*Oração ao tempo*, Caetano Veloso (álbum Cinema Transcendental  
(Philips/PolyGram, 1979)

## APÊNDICE B – ERES UM ARTISTA?



“Eres un artista”?

- *Mito Elias, poeta, artista plástico cabo-verdiano.*

Fonte: <https://www.anacao.cv/wp-content/uploads/2015/11/Mito-Elias.jpg>

Este anexo é um registro de um momento muito significativo em meu percurso de vida-arte. Fui identificado *por um artista* e indagado por ele, em tom de confirmação, *se eu era um artista!* Essa pergunta pode parecer óbvia e banal para quem ler esse relato; que talvez pense “Ora, ele esperava que alguém indagasse se ele é dentista?” Bem, essa é a primeira vez que essa pergunta a mim foi dirigida por quem vive da sua arte e é reconhecido por ela; daí o significado. No lugar onde nasci e me criei, sempre tive de explicar o que faço; e as indagações do tipo “Você faz o que mesmo?” eram naturais, pois constantes.

Portanto, deixo aqui esse registro em homenagem ao artista cabo-verdiano Mito Elias, a quem eu não conhecia; e com ele me senti livre para interagir em ARTE.

### 2011 – HOTEL NOBILE DOWNTOWN – SÃO PAULO-BRASIL

O ano é **2011** e o cenário é o hall do Hotel Nobile Downtown São Paulo, centro da grande São Paulo capital. Enquanto estava esperando a chegada do táxi, eu esboçava uns croquis de minha bela esposa, que estava sentada a minha frente, quando ouvi uma voz: “Eres un artista”?

Naquele momento, estava, naquela cidade, em visitaç o a algumas escolas e est dios de anima o e modelagem 3D. Tinha come ado a minha carreira como modelador em ambiente virtual. O ato de esculpir formas, em especial a figura humana, sempre foi o meu interesse prim rio (do caderno da escola   tela do computador). Estava ali, portanto, em busca de partilhar meu trabalho com outros profissionais da  rea.

O sujeito, no hotel, que me indagou se eu **era um artista**, era um artista cabo-verdiano, que, al m de transitar com sua arte entre a m sica, a fotografia e a performance, tamb m era desenhista. Ele me falou de um projeto pessoal: coleta de imagens em rebocos (adobes) desgastados, dispon veis em paredes de casas e vias p blicas. Por onde o artista passava, ele registrava tais imagens, para que daquelas formas ele gerasse outras formas, induzindo a um novo olhar.

Aquilo me remeteu   minha inf ncia,  poca em que, deitado na rede, via nas telhas de barro da casa de meus pais imagens causadas pelas intemp ries da chuva. Eu via formas humanas, rostos, animais, todas as formas poss veis. Tentava reproduzir isso nos meus cadernos de escola. A conversa fluiu e naquele instante surgiria uma amizade com esse artista que me interpelou: “Eres un artista”?

Resposta   pergunta: Sim sou!