

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA / DEP. BAB

A MÁQUINA DA UTOPIA: meme pós-irônico de memórias afetivas

**FELIPE CARNAÚBA EVARISTO DE MORAES**

DRE: 117205191

RIO DE JANEIRO

**2024**

Felipe Carnaúba Evaristo de Moraes

**A MÁQUINA DA UTOPIA: meme pós-irônico de memórias afetivas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Pintura.

**Orientador: Prof. Dr. Alvaro Martins de Seixas**

**Rio de Janeiro, 28 de agosto de 2024**

ATA DA SEÇÃO PÚBLICA DE AVALIAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE  
GRADUAÇÃO

Às 14:20 horas do dia 08 de outubro de 2024, reuniu-se no Espaço xowrumi, Rua Benjamin Constant, 125, Glória, Rio de Janeiro – RJ os Prof. Dra. Aline Couri Fabião e Prof. Dr. Julio Ferreira Sekiguchi para avaliar a produção final das pinturas e do trabalho teórico intitulado: “A Máquina da Utopia: meme pós-irônico de memórias afetivas” do estudante **Felipe Carnáuba Evaristo de Moraes – DRE, 117205191**. Os trabalhos foram apresentados para cumprir os pré-requisitos para a conclusão do curso de Bacharel em Pintura. O Professor Dr. Orientador Alvaro Martins de Seixas Neto abriu a seção apresentado os membros da Banca e a candidato, que teve vinte minutos para a apresentação de seus trabalhos. Os examinadores tiveram, cada um, quinze minutos para proceder à arguição/explanação, tendo também o candidato(a) quinze minutos para a resposta a cada um. Em seguida, a Banca se retirou para a deliberação sobre a nota do candidato. A Banca atribuiu-lhe o grau DEZ (10). O resultado foi comunicado publicamente, encerrando-se a sessão com a assinatura da presente Ata.

Avaliadores		Rubrica	Grau
1º	Prof. Dr. Alvaro Martins de Seixas Neto – EBA/UFRJ (Orientador)	AS	10.
2º	Prof. Dra. Aline Couri Fabião – EBA/UFRJ (Co-orientadora)	AF	10
3º	Profª. Dr. Julio Ferreira Sekiguchi – EBA/UFRJ	JF	10.

Obs.: A BANCA RESSALTA A QUALIDADE  
DO TEXTO ASSIM COMO A  
PRODUÇÃO PRÁTICA DO ALUNO.

Atenciosamente:



Prof. Dr. Alvaro Martins de Seixas Neto – EBA/UFRJ – SIAPE: 2227813

(Orientador)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço especialmente a Marcilene Carnaúba e Décio Marcos Evaristo por me proporcionarem à vida e o caminho de acreditar nos sonhos de ser quem somos. Agradeço também a toda minha família Evaristo e também à família Carnaúba. Dedico ao meu irmão Eduardo Carnaúba e Dexie Pastrão. E dedico ao meu sobrinho e afilhado Jaguar Carnaúba, que como uma obra nascerá no atelier da vida ainda esse ano. Agradeço ao corpo docente da graduação de Pintura, Artes Visuais e História da Arte pelo estímulo à explorar minha própria linguagem. Ao professor e artista Álvaro Seixas pelo acolhimento, que desde meu segundo período na faculdade já demonstrou interesse em me orientar. Foi graças a produção desse artista que meu trabalho também teve grandes impactos desde 2017. Agradeço especialmente a professora Aline Couri que tive grande privilégio de assistir uma das melhores aulas da minha graduação, que conheci referências e textos essenciais para a minha produção artística e conseqüentemente este TCC. Também sou grato ao acolhimento e ensinamentos do professor Júlio Sekiguchi que durante a pandemia realizamos projetos de extensão, todo o tempo conjunto apesar da distância pudemos ter uma troca, refletir e aprender sobre diversas formas afetivas e etéreas do caminho do artista-pesquisador. Dedico também através da saudade de meu mestre João Magalhães na bolsa de monitoria na EAV do Parque Lage, que foi essencial para minha formação e a maior razão de eu estar aqui é graças ao vírus da arte contemporânea que ele me introduziu. Agradeço ao meu melhor amigo João L. Lourenço pelas colaborações de me apresentar ao caminho de juntar a música com meu trabalho artístico além de diversas outras camadas de influências essenciais. Agradeço especialmente à minha amada Luisa Pereira que compartilhamos diversas reflexões, paixões, revisões, críticas e apoios mútuos com a nossa carreira artística. Agradeço às diversas colaborações coletivas como Manotoxco, com os fiéis d'Noiva - Igreja do Reino da Arte, os coletivos de noise 3344 e 5533. Faço uma dedicação dessa monografia especialmente também a um artista e gênio: um dos meus melhores amigos que essa vida me deu, Primo da Cruz.

## **RESUMO**

DE MORAES, Felipe Carnáuba Evaristo. A Máquina da Utopia: meme pós-irônico de memórias afetivas. Rio de Janeiro, 2024. Monografia (Graduação em Pintura)- Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

Nesta monografia demonstra a minha produção artística, que através de diversas linguagens principalmente da pintura, apropria-se dos signos virais da mídia de entretenimento para construir uma sátira e denúncia da cultura da alienação digital na era da internet. A partir disso, propõe-se uma revisão sobre o consumo desenfreado das imagens como o meme para um humor que construa uma mensagem crítica ao sistema capitalista na contemporaneidade.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Apropriação. Tecnologias. Meme. Internet.

## AUTORIZAÇÃO

FELIPE CARNAÚBA EVARISTO DE MORAES, DRE 117205191, AUTORIZO a Escola de Belas Artes da UFRJ a divulgar total ou parcialmente o presente Trabalho de Conclusão de Curso através de meios eletrônicos e em consonância com a orientação geral do SiBI.

Felipe C. E. de Moraes

Rio de Janeiro, 28/08/2024.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>CAPÍTULO 1: Cartoon é uma arma política</b> .....	12
<b>CAPÍTULO 2: Paisagens da IOT</b> .....	23
2.1 Paisagens da I.A.....	51
<b>CAPÍTULO 3: Meme Arte Brasileira</b> .....	55
3.1: Pós-Ironia.....	73
<b>CONCLUSÃO</b> .....	86
<b>LISTA DE FIGURAS</b> .....	88
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	93
<b>EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL</b> .....	97

## INTRODUÇÃO

O humor e a ironia estão totalmente incorporados na cultura de massa, entre ferramentas de comunicação de entretenimento quanto na propaganda ideológica, na televisão, internet, marketing e na repercussão de novos produtos em ideias. Esses novos produtos e idéias de corpo físico e digital ocasionam desenfreados movimentos de concorrências de atenção da psique que perpetuam informações de entretenimento como entorpecente da distração.

Historicamente, o confronto das ideias é divulgado através da propaganda em imagens, jornais, televisões e filmes, por exemplo. Hoje se concentra na internet. Atualmente essas correntes virtuais de entorpecimento são algoritmos programados por empresas multinacionais globais.

Um dos maiores fenômenos culturais e sociais desses fatores da era contemporânea é a internet e o seu maior desenvolvimento de entretenimentos, advindos a partir das redes sociais e fóruns de interação. Nelas a criação de memes possui a essência de expressões da era atual.

A internet é uma invenção militar durante a Guerra Fria. As manifestações, fontes, projetos e intuits com essa ferramenta contemporânea não poderia deixar de ser sua gênese funcional moderna, como o objetivo de estratégias para manter o controle e manipulação por parte de políticos, nações, organizações e megaempresas.

Como disse Nietzsche, “Deus está Morto!” (2012/1882) O poder na figura de Deus atualmente é o capital a partir da Revolução Industrial a partir do século XVIII, e no século XXI, na chamada Quarta Revolução Industrial, os dados são o novo petróleo e status de poder (MOROZOV, 2018).

Os memes também são uma ferramenta e linguagem de uma sociedade

característica da cultura do instantâneo e do instável, e dessa consequência do nihilismo sem perspectiva e possibilidade de superação da depressão sistêmica, se resulta a potencialização da comunicação dos grupos políticos da extrema-direita em prol da liberdade de expressão e de conspirações, ocasionando sua apropriação em fóruns de jovens e adolescentes na internet e primeiramente foi apropriado por políticos da extrema-direita como Donald Trump e Jair Bolsonaro.

A web incorporou o papel do filme, programa de televisão e música como o meio de hiperinformação e de fácil acesso, amplificado com a saturação da circulação de dados coletados, sendo reaproveitados por programação algorítmica, para aprimorar os consumos instantâneos desse entretenimento, tornando os usuários dependentes pelo uso exorbitante de horas diárias de cliques e visualizações no ecrã. Entre as megacorporações, por exemplo, essa ferramenta foi um proveito para seus interesses de manipulação e controle do seu monopólio.

Estamos vivenciando uma era definitiva e trágica nos próximos rumos da história, com crises econômicas mais constantes, tragédias ambientais, democracias fragilizadas, desigualdade social, pobreza maior enquanto a renda de 1% da população de bilionários cresce cada vez mais.

Na era da internet, vivenciamos um dos maiores desafios de lidar contra a inércia humana com estratégias de mobilizações, que são afetadas pelas mudanças pós-fordistas diante da aceleração e descentralização do tempo do trabalho, e diante do entretenimento contemporâneo, o tempo de consumo também torna-se tempo de trabalho. Desse trabalho gratuito os monopólios empresariais responsáveis pelo gerenciamento de redes sociais e sites de entretenimento, usufruem do espetáculo cuja as ferramentas técnicas irão desenvolver. As redes sociais, por exemplo, hipnotizam nossa geração através dos “15 minutos de fama” de Andy Warhol, transformado em arma algorítmica para arrecadação de dados gratuitos e lucrativos.

Porém, apesar desses monopólios, a internet proporcionou ocorrências trágicas com o uso hediondo de sua ferramenta contra os direitos humanos a favor de interesses de biopoder, ferramentas aprimoradas para guerra da informação e

ferramenta neoliberal individualista para proveito dos monopólios. Entretanto, também foi inovadora em quesitos positivos por ter possibilitado a criação de novas estratégias, mobilizações, criações artísticas e novas táticas ativistas.

A ausência de políticas públicas no direito pelo controle de dados, cyberbullying, maior proteção à crimes hediondos no anonimato, abusos sexuais e morais, violências virtuais, fraudes digitais, mortes consequentes de fake news, chacinas escolares por jovens que ostentam símbolos neonazistas e muito mais além do que podemos imaginar, como já foi exposto por Edward Snowden, Wikileaks e Julian Assange.

A Guerra da Ucrânia e a Guerra na Palestina, conflitos mundiais desencadeados enquanto escrevo essa monografia, comprova a instabilidade do tempo em uma escala global; os males do conflito de imperialismos e suas consequências encontram-se em todo globo. Conflitos como Irã, Iraque, Israel contra Palestina e Paquistão, tensões entre as Coreias, Guerra Civil Iemenita, Guerra Civil da Somália, Golpe Militar de Mianmar, Nigéria e Síria. As periferias do Rio de Janeiro são também um exemplo disso. De fato, conflitos armados são resultado de uma ineficiência do Estado capitalista em se auto gerenciar, criando organizações autônomas segmentadas para tirar controle do que o Estado é incapaz de cultivar como produtivo. Transforma regiões, populações e massas abandonadas à resistência contra instabilidade e vulnerabilidade dessa ineficiência que também se pode denominar de miséria ou pobreza.

Diante de um mundo complexo de conflitos, o que o artista poderá analisar, não sendo vítima direta desse conflito geracional? Muitos agentes culturais se indagam como contribuir a uma resistência cultural de enfrentamento dessas injustiças sociais e do sistema capitalista. Alguns se tornam radicais, alguns na crítica institucional dentro e fora desse sistema de arte e outros contribuem para a história de outras formas.

O que é definitivamente uma mudança no mundo como um ato benigno à humanidade além da academia que teoriza sobre compartilhar conhecimento?

Mesmo que certas práticas de conhecimentos se mutuam, majoritariamente, persiste em não mudar o sistema capitalista, mas transformá-lo apenas no que entendemos como “consumo”.

Através desse contexto, a narrativa crítica desses fatos reais incorporam a uma visão artística irônica de retratar, ironizar e contar trágicas histórias diante desses segmentos históricos a qual o sistema de arte no neoliberalismo está inserido.

Sejam humoradas e um tanto sinceras, é buscado uma expressão que define um pensamento contemporâneo sobre o sentido mútuo do uso dúbio do trágico e cômico-irônico simultaneamente, essa mesma expressão que permeia cada vez mais tanto na cultura de massa de entretenimento e na internet atualmente, como por exemplo, nos memes.

Nos últimos capítulos, será debatido a *meme arte* pela minha produção e de alguns artistas brasileiros e a *pós-ironia*, conceito cunhado pelo escritor romancista David Foster Wallace, como tentativa de reivindicar o humor do meme alienante, para um humor potente.

É necessário mudar o mundo e contribuir para uma sociedade mais justa, mas para isso, diante das ideias do marxismo para a contemporaneidade devem ser replicadas. Em uma era global com a internet, a unificação torna-se cada vez mais estigmatizante e individualista em diversos segmentos. A extrema direita utilizou novas simbologias coletivas como linguagem de unificação através dos memes para mobilizações políticas na modalidade físico e virtual. Porém, a esquerda precisa reinventar a propaganda e os meios de comunicação com a população.

Através desses relatos contextualizados de um universo futurista que já representa o presente distópico, o desafio desta monografia é refletir sobre minhas produções de cunho ativista através da desconstrução estética sobre o mundo virtual e a potencialização de biopoder das Big Techs<sup>1</sup>.

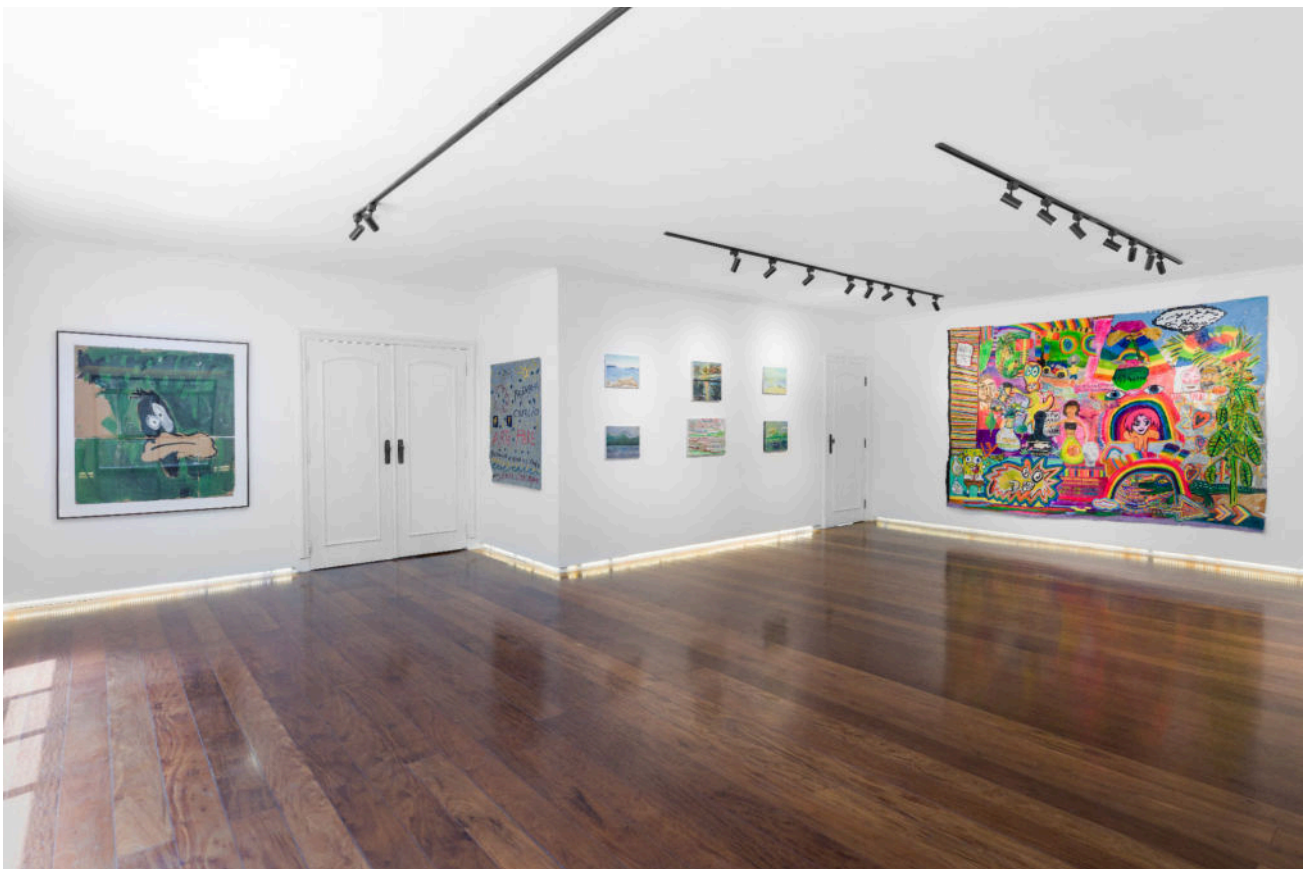
---

<sup>1</sup> Grandes empresas de tecnologias que dominam o mercado econômico no mundo, por exemplo a Google, Meta, Microsoft, Amazon e Apple.

## Capítulo 1: Cartoon é arma política<sup>2</sup>

Na minha produção, as referências de humor como caricaturas e desenhos animados da infância estiveram estritamente relacionados com a minha percepção de entender o mundo sobre o que é cômico e trágico através dos signos transmitidos na televisão pelos programas de desenho animado, entretenimento, publicidade, cinema e música. Sem questionar esses estímulos, obtive minha percepção de mundo a partir do consumo de informação e das *vontades* que as imagens ocultas intencionavam ao ilustrar ao seu público como ativo consumidor.

**Figura 1, 2 e 3 - Fotos da exposição “Uma Pintura é uma Bandeira”.**



---

<sup>2</sup> Referência ao título do documentário de Jean Jaques Flori e Stéphane Tchalgadjeff de 1982 sobre o músico ativista Fela Kuti. O título original em francês “Musique au poing” e do inglês “Music is the weapon”, traduzido do português: “música é a arma”.



Fonte: Arquivo do artista. Fotografia: Estúdio em Obra (2022).

Na minha primeira exposição individual em São Paulo, no núcleo de arte Gema, chamada “Uma Pintura é uma Bandeira” com a curadoria de Eduarda Freire, expus diversas pinturas, música, NFT<sup>3</sup> e game arte que mencionaram as consequências das influências dessas imagens consumidas nas mídias televisivas e virais da internet na psique da sociedade. A partir dessa amostra pude ilustrar o acúmulo do absurdo que estamos inseridos influenciados no consumo de imagens contemporâneas, como destaco o trecho curatorial da Eduarda Freire:

“Seja em suas performances, vídeos, músicas, textos ou pinturas, as intenções de Carnáuba ecoam no entorno de forma exageradamente atual. Refletem comoções que provocam as notícias dos jornais – nos quais diariamente são impressos o caos, balbúrdia, ridicularidades e fatos reais. Por mais absurdo que possa ser, é um trabalho político.” (FREIRE, Eduarda. UMA PINTURA É UMA BANDEIRA. 2022)

Esse encontro da política com a imagem é o fato da arte ser uma ferramenta política, de tal forma que foi utilizada historicamente por diversos países e empresas para propagandear sua política imperialista, conservadora, reacionária ou revolucionária.

Os cartoons de empresas de animação, embora tenham sua *comédia pastelão* a qual também me inspiro, também foram uma das táticas responsáveis por reforçar interesses parciais políticos em períodos de disputas ideológicas globais como em períodos da Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria.

Um exemplo é quando, na Segunda Guerra Mundial, Walt Disney Productions em parceria com o Departamento Nacional de Defesa do Canadá e Looney Tunes<sup>4</sup> representam Adolf Hitler<sup>5</sup>. E o que chama atenção também é o exército nipônico de forma preconceituosa caricata por sua etnia, diferente da forma pejorativa como caricaturar os fascistas italianos e nazistas alemães.

Além disso, houve durante a Guerra Fria, o encontro do Zé Carioca e Panchito, no México. Ambos personagens do continente vizinho ilustram o interesse

---

<sup>3</sup> Token não fundível.

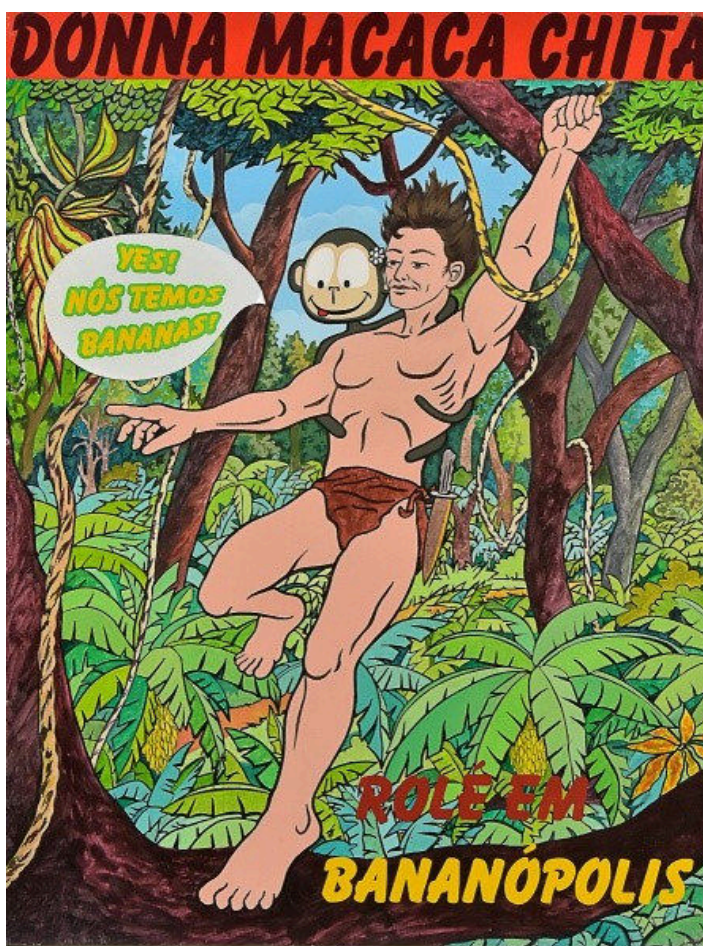
<sup>4</sup> Tokio Jokio, 1943: [Tokio Jokio | 1943 | World War 2 Era Propaganda Cartoon](#)

<sup>5</sup>STOP THAT TANK: [Adolf Hitler Goes to Hell From 'Stop That Tank' WW2 Propaganda](#)

da política externa de influência imperialista norte-americana em outros países.

O Pato Donald no Brasil foi uma forma de reforçar uma relação politicamente estratégica com a propaganda de entretenimento. Essa estratégia buscou aproximar a memória afetiva do Brasil culturalmente e politicamente em súdito ao imperialismo estadunidense. O Brasil, desde então, tornou-se um dos países dominados pelo imperialismo americano durante a Guerra Cultural. Uma nova relação de país à mercê de um poder global, cuja política externa situa-se como colonizada e novamente em paralelo com a relação histórica de subordinação à impérios estrangeiros desde 1500.

**Figura 4: Jorge Duarte. “Donna Carmen Chita”. Acrílica sobre duratex. 61 x 81 cm. 2007**



. Disponível em: <https://www.catalogodasartes.com.br/obra/ABAeUP/> acessado em 20 de abril de 2023

A obra “Donna Carmen Chita” de Jorge Duarte descreve a ironia relacionada ao rótulo do cidadão brasileiro pejorativo na perspectiva dos países de Primeiro Mundo. Em que, Tarzan, o rei da selva, se situa com Donna Macaca Chita em um “Rolé em Bananópolis”, um bairro ou subúrbio fictício de uma caricata cidade brasileira.

A memória que define o Brasil é caracterizada na semelhante imagem turística de um país subdesenvolvido na selva tropical, com diversas frutas, vegetação, cores altas saturadas e muita cultura do samba. São rótulos de um país imperialista que simplesmente fetichiza o que é a complexidade diversa histórica ou cultural de um país. Essa obra do Jorge Duarte brinca ao se apropriar dessa relação da ficção desses rótulos, ao imaginar um possível cartaz de uma visão estrangeira sobre um país de Terceiro Mundo, que induz trocadilhos de uma ironia sincera, não distante de uma ficção sobre o olhar do colonizador cultural.

Diante dessa obra de Jorge Duarte, há uma potência na apropriação de ridicularizar a cultura hegemônica americana e na tentativa de transformar memórias afetivas revertidas da epistemologia colonial em tornar essa caricatura sobre a cultura brasileira como denúncia contra a burrice estrangeira: seu preconceito e racismo como algo primitivo, e não primitivo a cultura estrangeira ou da cultura do “outro-não-humano”. Essa estratégia de boicotar culturas com preconceitos velados também é comum entre disputas de narrativas de pólos hegemônicos.

Atualmente as disputas de potências globais são entre EUA e OTAN contra a China, Rússia e países apoiados por essas potências (Coreia Popular, Cuba, Irã, e etc).

A partir desse exemplo, gostaria de sugerir uma inversão de propósito dessas grandes empresas da indústria audiovisual tanto de cinema e animação, formadoras de opinião alienante, memórias ideológicas disruptivas para uma verdadeira noção de reconhecimento cultural-histórico nacional. Essa proposta será além da lógica mercadológica capitalista privada, pois se adapta como uma apropriação – combater a apropriação de gerar disputas disruptivas reacionárias-, além do interesse em

estudar possibilidades de disputar memórias afetivas da linguagem infantil para um público infanto-juvenil e adulto, dessa forma reeducá-las ou influenciar suas subjetividades (da mesma forma como o fazem) da memória-afetiva através da distribuição, propagação, divulgação popular e estratégica desses ideais como uma estética pop-ilustrativa política.

Essas memórias afetivas podem ser moldadas a partir de sugestões como ações direcionadas, projeto crítico e produção estética, como um exemplo: criação de um novo desenho/filme/quadrinho/cartoon, que usa a ferramenta de memórias afetivas. A partir da apropriação se executa também póstumas estratégias propagandistas, que em seguida, destacam críticas ilustrações sobre as contradições do universo contemporâneo global, incluindo as vivências direcionadas aos monopólios de empresas que controlam e monitoram nossa vivência material e psíquica através dos aparelhos de obsolescência programada e programas tecnológicos de mídia social como projetos de alienação em massa.

**Figura 5: Le Pato. 80 x 62 cm. 2018.**



Fonte: acervo do artista. Foto: Estúdio em Obra (2018)

Na obra “Le Pato” retratei o exercício da apropriação de personagem de cartoon utilizando uma estética de bad painting no suporte de papelão, embora com a moldura tenha um novo tom de valorizar a obra de arte. O gesto da pintura com a pincelada solta sugere uma carga emocional forte para o personagem. É como se ele estivesse assustado pelo que enxerga, sendo o espectador que vê a obra e a própria realidade. Escrevi um poema em tom tosco, surreal e trágico que complementa sobre a obra:

Grande pato pombo

Colocado no lago

do Brazil

Grande pato abismado

Vira prato

Matem o pato

Matem o pato lindo

o pato fofo feio

eterno

Não é Pato Donald

É patossauro

...brazil...

(o hino mito)

pato lindo

do abismo

(CARNAÚBA, Felipe. “Le Pato”. 2018)

Figura 6: Walt Disney, “The Three Caballeros”, 1944.



Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Three\\_Caballeros](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Three_Caballeros)

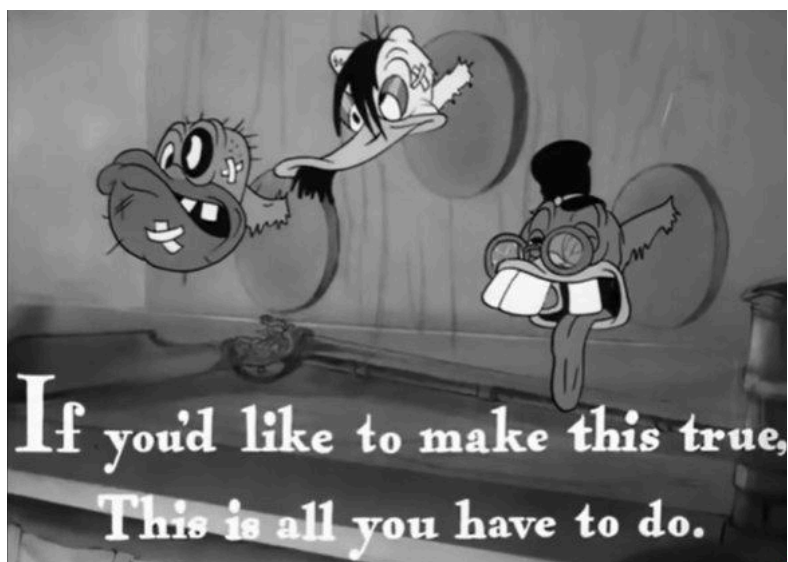
O primeiro filme de cenas reais (*live-action*) com animação foi “*The Three Caballeros*” da Walt Disney (EUA, 1944) em que o Pato Donald vai ao Brasil (pela segunda vez, o primeiro filme foi lançado em 1942). Dessa vez, os personagens vão para a Bahia numa viagem estereotipada, durante a Segunda Guerra pela paranóia do Nazismo e política de boa vizinhança, mas também na aproximação da Guerra Fria - para fazer “amizade” com o Zé Carioca - Brasil. O Partido Nazista da Alemanha teve conexões de propagandas em alguns países como na Era Vargas, dessa forma Estados Unidos sentia-se ameaçado.

Muitos desenhos eram exibidos na época de guerra como Looney Tunes, que ilustra propaganda Anti-Nazista em uma perspectiva que apenas os EUA poderiam ser os vitoriosos e heróicos, alimentando o espírito patriota de única nação vitoriosa e ética de cidadania.

Esses filmes dos Estados Unidos que se aproximaram da América Latina

definem com excelência uma estratégia para criação de *memórias afetivas-educativas*, ainda mais utilizando a linguagem de entretenimento de massa na escala industrial. E se a produção ao invés de Walt Disney fosse produzida pelo Partido Socialista da União Soviética, Cuba, Coreia Popular ou China?

**Figura 7: Looney Tunes - The Ducktators, 1942.**



Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=TdMlqq-vL5A&ab\\_channei=8thManDVD.com%E2%84%A2CartoonChannel](https://www.youtube.com/watch?v=TdMlqq-vL5A&ab_channei=8thManDVD.com%E2%84%A2CartoonChannel)

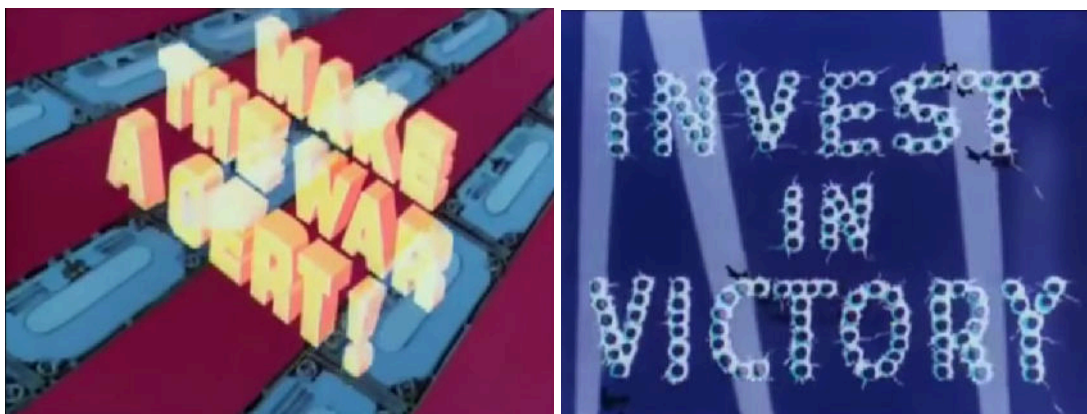
O episódio *The Ducktators* (1942) de Looney Tunes utiliza todos os estereótipos das culturas dos países fascistas para representar uma caricatura de ditadores/países caricaturada com um viés xenófobo (fazer piada de alemão e italiano não é uma questão, mas zombar do japonês ser o mesmo que o chinês é algo muito americano soberbo).

É interessante observar as piadas que definem os sentidos da crítica da mensagem nessa propaganda contra o Nazismo e o Fascismo da Itália e Japão - arrogância, burrice, ignorância, ditadura, violência, caos, miséria - revolta, luta e vitória esplêndida contra o inimigo, que reforça mais o auto-sucesso dessa nação que tanto promete ser a melhor potência do mundo por ser a “terra da liberdade”.

Porém, é hipócrita destacar Estados Unidos como pátria salvadora, pois, da mesma forma que na Alemanha Nazista praticava o antissemitismo com naturalidade na sociedade, nos Estados Unidos também era comum o racismo que

não permitia os cidadãos racializados não voltarem e além de diversos outros direitos civis.

**Figura 8 e 9: *The Thrifty Pig*, 1941, Walt Disney Studios.**



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YWik8eg2CnU>

A imagem acima destaca um episódio da animação inspirada na estória dos Três Porquinhos e o Lobo Mau (um paralelo aos Aliados com os americanos contra os nazistas). O final é surpreendente e curioso pelos letreros de mensagens de propaganda de guerra, que apoiam o consumo do mercado local para ser financiado para investimento em equipamentos balísticos do país para a guerra.

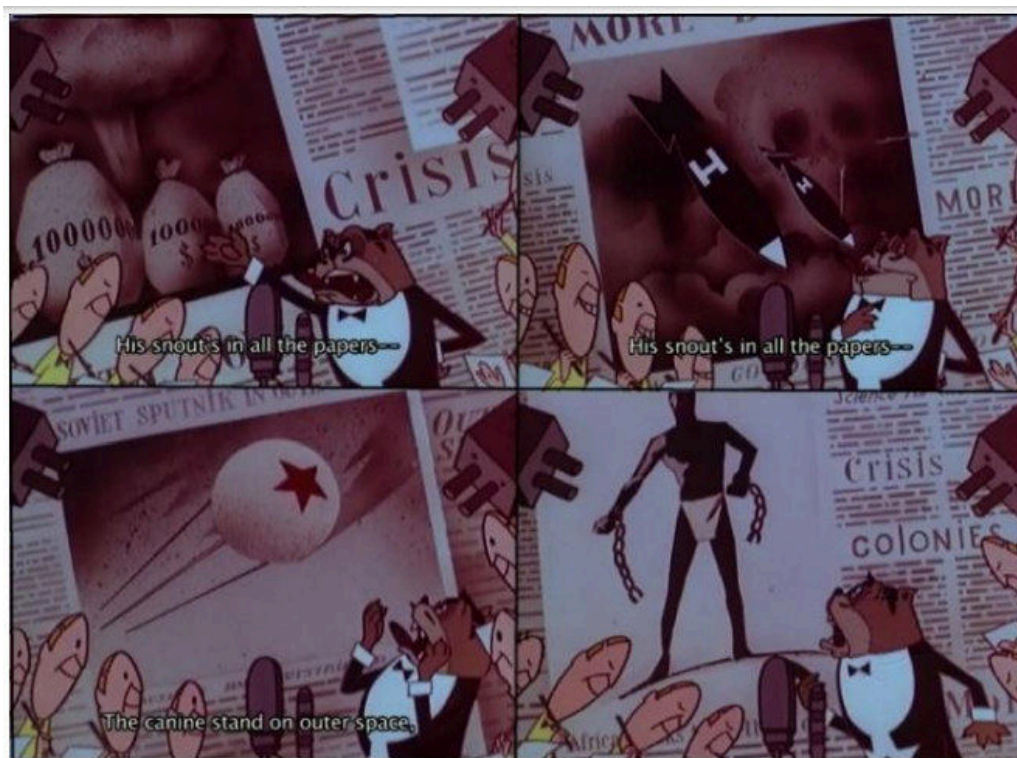
Nas escolas de ensino fundamental é comum nos depararmos com obras Anti-Nazistas e reconhecermos que foi um momento heróico do ocidente contra o “mau”. O filme de Charlie Chaplin *O Grande Ditador*<sup>6</sup> também é um exemplo, embora utilize discursos marxistas. A imagem de Hitler tornou-se um estereótipo de um louco berrador. Uma das estratégias políticas gerais como também na campanha de 2022 no Brasil, os debates presidenciais muitas vezes partem de um diálogo pessoal e corrompem diretamente aquilo que é afetivo como memória de seu perfil. O presidente Lula bebe cachaça e come picanha (e quer que todos comam picanha). Bolsonaro é hétero e defende a família tradicional (e quer que todos sejam héteros e defendam a família tradicional). Corrompê-los de ladrão, nojento, preguiçoso ou

---

<sup>6</sup>O GRANDE DITADOR. Direção e produção: Charles Chaplin. Los Angeles: United Artists, 1940. DVD (120 min). Coleção Folha Charles Chaplin (Vol. 1). Distribuído por Versátil Home Vídeo, 2012. P&B. Título original: The Great Dictator.

insensível é desmistificar o rótulo propagandista de sua imagem, e disputar novas narrativas.

**Figura 10: Compilação de imagens do curta “The Millionaire”, V Bordzilovsky e Y Prytkov, Soyuzmultfilm (1963).<sup>7</sup>**



Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=jETJt\\_zbnKk](https://www.youtube.com/watch?v=jETJt_zbnKk)

Uma animação de exemplo prático é a produção durante o período da União Soviética do filme de curta animação chamado “The Millionaire” de 1963. Há uma satirização do sistema capitalista ao representar a elite na metáfora do buldogue como herdeiro, “vagabundo”, boêmio e alheio às classes mais baixas.

É essencial a distribuição de animações que utilizam a ideologia marxista para conscientizar a população da luta-de-classes. Infelizmente, a consciência crítica da população está dominada pela ideologia capitalista, onde os valores morais de “bom” e “ruim” se enquadram no sucesso de carreira e no egoísmo.

---

<sup>7</sup> Retirado em “ANIMAÇÕES E GUERRA FRIA: UMA RELEITURA DO CAPITALISMO EM “THE MILLIONAIRE” (1963)” de Luís Carlos da Silveira (UFSJ). Aqui Jaz o Último Ato: 3º Cine-Fórum da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

## Capítulo 2: Paisagens da IOT

**Figura 11: Felipe Carnaúba. Paisagem 1 (cenário contundente que consumimos sorrisos de beijos tiriricais em troca da paranoia contra aglomerações físicas, ode ao virtual, apesar desse acúmulo de doces vômitos de frases e imagens da redes zapzaps é o que nos salva do consolo e desespero de viver o isolamento sem explodir de droga, a partir do Caixa Tem conheceremos Hitler sem bigodes porquê nunca mais vamos ter nossos oceanos verdes que acreditávamos serem infinitos. E Tadinho do Romero Britto, tão brasileiro...tão gringo...tão amoroso, rico... Os memes que consomem incorporam o nosso estado de vida, são espelhos flexíveis para nos divertirmos com registros mesmo trágicos. De certa forma o mundo se encontra nesse estado, já acostumamos com o veneno na comida e nas partículas de plásticos que os plânctons consomem mas isso é assunto de outras paisagens. Vivemos na utopia do passado pelo agora, mas os animais e desenhos das florestas não são os mesmos. O futuro é incerto), 2020. Acrílica sobre tela. 60 x 80 cm.**



Fonte: Arquivo do autor (2020)

**Figura 12: Felipe Carnaúba. Paisagem 7 (OTAN sutil, Putin-nho autocrata, território ultra sensível global & Guerra à Little Zuck! 3lon Musk agradece), 2022. Acrílica e pastel seco sobre tela. 70 x 90 cm.**



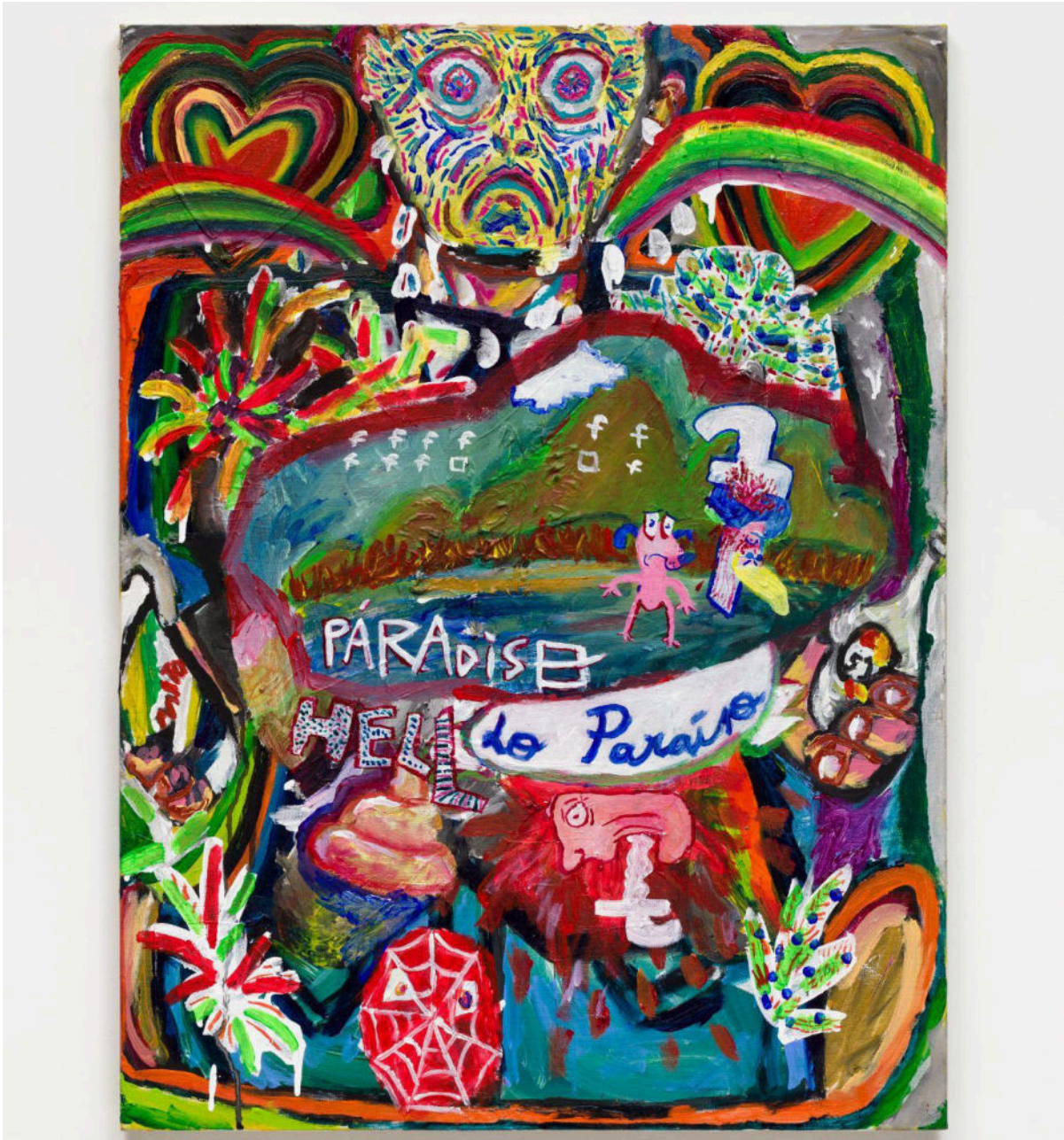
Fonte: Arquivo do autor (2022)

Figura 13: Felipe Carnaúba. *Paisagem 3 (balbúrdia e vigilância)*, 2022. Acrílica sobre tela. 50 x 60 cm.



Fonte: Arquivo do autor (2021)

Figura 14: Felipe Carnaúba. *Paisagem 4 (lokura paradiso - amor em chamas)*, 2022. Acrílica sobre tela. 50 x 70 cm.



Fonte: Arquivo do autor (2020-2021)

Figura 15: *Paisagem 8 (o problema é você que usa filtro, nesse espelho que*

brilha não o reconhecemos mais pela plástica individual que te torna Deus todo dia mesmo quando levanta da cama vibrado no wi-fi, hidrata a garganta com fofoca pela sede competitiva de construir monumentos de ego com seu sexo-cerebro cravado reforçando o espetáculo dos astros dos anos. Muito amor para dar. 10000000k na virtualidade e na vida material é um sonho viável, meritocrático, burocrático da tosquice de exposição diária de um corpo global frágil, um mantra digital-etéreo. Ignoramos entorpecidos da festa da exposição da selfie e das infos roubadas de outros perfis, afina o caráter cancerígeno narcísico de ser fiel à ordem e ao progresso dos algoritmos. Um patriota macro valoriza a terra plana que assegura as câmeras monitoradas pelo ego-system. Aparece para causar inveja. Aparece para existir. Aparece para destruir. Aparece para resistir...; /compartilhe o fim do mundo com piadas de razão e emojis coloridos. Textos fofos que saíram de um corpo sem cheiro. Ativismo de esquerda é cosplay do século passado. Agora é meme é cringe, a menos que lucre. Humanize o projeto de desumanizar pelos dados trópicos robóticos corpos galácticos que gozam aos dedos leigos com unhas câmeras BigBossBrother. Boné do MST boné da Cuba Ushanka Soviética: que se compre em todos shoppings dos monarquistas, assim atingiremos a perfeição do sistema nos sonhos e nas ações que nos faltam! Todos os usuários estão etiquetados e vendidos [de graça] para Big Tech e dadosfera, não há messias para o sistema a não ser o sacrifício de uma revolta armada contra os Illuminati. Minha coluna vertebral virou tatu-trojan> alimento do fim dos tempos. Apoie merreca com stories ao pequeno produtor, mas sempre alimente sua identidade de consumo e ego aos monopólios. "Quem sou eu?" Sou fã, super confiável, super legal e 100% sexy. 100% politizado. 100% ex-orkut e agora iPhone no cu! A hipocrisia não existe em um mundo onde é consolidado a sempre perder. Perdemos todos os dias, em um mundo de guerras perdidas. De tanta perda, cria-se esperanças, que depois de 24h dos stories é outra memória e ideologia). Acrílica sobre tela. 80 x 60 cm



de hiperestímulo de distração. Paisagens são hiper-paisagens, um entrave distópico do universo de *Matrix*<sup>8</sup> ou Metaverso ideológico distópico, que emerge infinitamente a reprodução de programações algorítmicas impondo padrões comportamentais sociais, entre consumos alienantes na sociedade global.

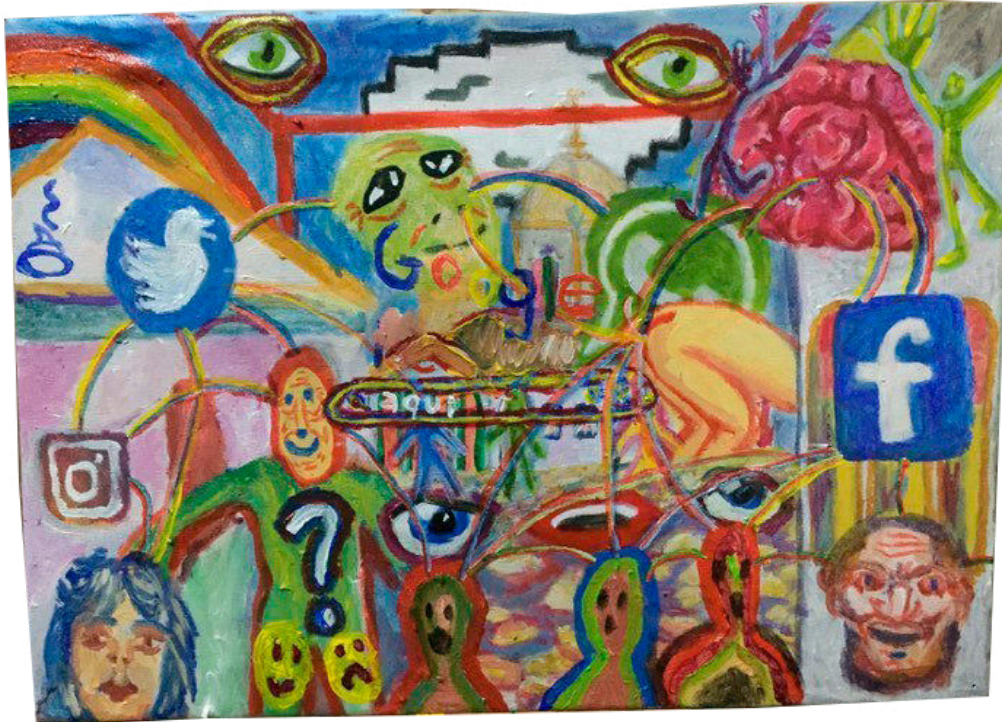
O enfraquecimento de todas as possíveis relações humanas resulta em mais vulnerabilidade através da neocolonização de megaempresas e conquista da classe dominante sobre a luta de classes, onde os mecanismos de comunicação estão controlados em prol da vigilância de dados e do lucro dos monopólios dessas empresas de informação.

Dessa forma, como uma ficção do futuro e a partir da análise do presente pressuposto, uma nova sociedade *hiper-globalizada, acelerada e hiper líquida* reflete sobre o breve futuro através da forma que a elite relaciona a nova geração de lucros pela transformação total dos trabalhadores em humanóide, andróides operados para trabalho e consumo sem pausa.

---

<sup>8</sup> Filme australo-estadunidense de ficção científica de 1999, dirigida pelas irmãs Lilly e Lana Wachowski.

**Figura 16: Paisagem 2. Acrílica sobre tela. 25 x 35 cm**



Fonte: Acervo do artista (2021)

Em um futuro marcado cada vez mais por dispositivos digitais-algorítmicos, a série *Paisagens* retrata um mergulho na psique da internet cuja aglomeração virtual estagna-se a população no mundo físico, personificada pelos signos de deveres alienantes e ditatoriais, que consumidos por dados e ferramentas de IA atualizadas. Essas características se resumem por perda de autonomia coletiva e individualista, precarização do trabalho com a virtualidade, desigualdade crescente, violência estrutural, vigilância de dados e maior concentração de poder. São situações que reformulam o sistema capitalista para um novo sistema de capitalismo impulsionado, cujo consumo virtual substitui os instintos humanos por uma replicação andróide de massa.

Na obra “Paisagem 7 (OTAN sutil, Putin-nho autocrata, território ultra sensível

global & Guerra à Little Zuck! 3lon Musk agradece)”, a pintura simula um distópico retrato caótico em que o empresário Mark Zuckerberg<sup>9</sup>, na beira da paisagem de guerra, imperando o globo-máquina-paisagem, junto dos empresários de Smilingüido<sup>10</sup>, psicopatas na nova forma de conceber a vida através da guerra. Pelo seu intuito transumanista, ele é capaz de destruir o mundo para tornar o ser humano *eterno*, da mesma forma que Elon Musk<sup>11</sup>.

A partir dessa colocação, transforma-se essa representação, sendo expressa de forma trágica, tosca e cômica. Flerta entre uma ficção e um frame<sup>12</sup> de realidade entre o possível episódio do desenho animado *Pica-Pau*<sup>13</sup> com ideologia crítica marxista ou distópica.

A pintura de Pedro Américo<sup>14</sup> *A Guerra do Havaí*, enaltece certo heroísmo dos militares, expressa a crua realidade colonial do Brasil da Guerra do Paraguai. Portanto, apesar do tema trágico, me influencia a composição dessa obra entre outras do tema histórico, tal como “Guernica”, a composição do acúmulo de personagens vivendo uma violenta e trágica destruição simultânea na composição caótica na obra me faz refletir uma semelhança na aplicação ao contexto histórico atual.

A pintura de grande escala *Paisagem 6 (Espaço Poético Titocar)* foi um exercício de composição, em que uma obra não concentra entre “meio”, ela se espalha por diversos planos, onde todo detalhe e gesto fazem a parte principal da obra, ou seja, toda sua totalidade. O amontoado de informações caóticas geram uma harmonia na obra.

---

<sup>9</sup> Empresário e fundador do Facebook, atualmente da Meta.

<sup>10</sup> Desenho animado gospel.

<sup>11</sup> Empresário sul-africano, dono da empresa Tesla, uma das maiores companhias de tecnologia do mundo.

<sup>12</sup> Um quadro de vídeo ou filme.

<sup>13</sup> Personagem da série estadunidense do mesmo nome, do estúdio de Walter Lantz e distribuidora Universal Pictures.

<sup>14</sup> Pintor do século XIX do Império Brasileiro

**Figura 17: Pedro Américo. *Batalha do Avaí*. Óleo sobre tela. 600 x 1100 cm. 1887.**



Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Batalha\\_do\\_Ava%C3%AD\\_\(Pedro\\_Am%C3%A9rico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Batalha_do_Ava%C3%AD_(Pedro_Am%C3%A9rico)) (1887).

**Figura 18: Luiz Zerbini. *McDonalds*. 280 x 150. 1990.**



Disponível em:

[https://www.artnet.com/artists/luiz-zerbini/mcdonalds-h-KJThHmjlRq\\_wtDTNfJVg2](https://www.artnet.com/artists/luiz-zerbini/mcdonalds-h-KJThHmjlRq_wtDTNfJVg2) (1990)

**Figura 19: Felipe Carnaúba. Paisagem 6 (Utopia do Espaço Poético Titocar). Acrílica e spray sobre lona. 290 x 380 cm. 2020.**



Fonte: Arquivo do artista (2020)

De forma semelhante a uma poética do movimento Dada e da Pop Arte, o “nonsense”<sup>15</sup> é retomado na primeira década do século XXI, as Novas Mídias - web art, cinema, videoarte, música, performance, 3D, jogo e a colagem de apropriação de imagens da cultura de massa é o processo que guia minha construção poética. O “nonsense” é conceitualmente o “Zeitgeist”<sup>16</sup> a qual o mundo substitui a lógica alienante, mais-valia epistêmica, automatização da super-máquina pela super-humanidade de Nietzsche (NIETZSCHE, 2018) ou a lógica da utopia de pós-humanidade tecnológica politicamente autônoma. Portanto, mais uma vez o capitalismo absorveu o surgimento dessas ideias e reverteu sua proposta revolucionária para uma ferramenta alienante na indústria de entretenimento.

<sup>15</sup> característica do que é “sem sentido” ou ausência de lógica linear. Na minha produção é utilizado para “quebras” de narrativas.

<sup>16</sup> Expressão alemã que significa “pensamento/espírito do tempo”.

Na última década, redes sociais como Instagram, Facebook e Twitter/X complementam os papéis de comunicação e entretenimento que a televisão ocupava nas décadas anteriores. Embora, cada vez mais, o poder de comunicação se intensifique como ferramenta de biopoder.

Para além disso, no século XXI há uma reviravolta sobre as influências da Indústria de Comunicação para o setor globalizado. A presença da internet sobre a cultura de relações modificou comportamentos humanos e sociais para um aceleracionismo das relações líquidas<sup>17</sup>. O afeto, o flerte, o sexo, o contato, as amizades, ambos se tornaram interações também digitalizadas em um mundo que era marcado pelas relações presenciais.

A pandemia da COVID-19 comprova que as aulas virtuais foram um “sucesso” para diversos governantes que é possível realizar aulas virtuais em aplicativos terceirizados (Big Techs) por videoconferência. Se na pedagogia, foi possível ser aplicado o aprendizado, contudo, é possível aperfeiçoar essa técnica e permanecer à funcionalidade cultural de todo o sistema.

Muitas dessas videoconferências são gerenciadas por aplicativos de monopólios multimilionários como a Google, Microsoft, Skype, Uber, Airbnb, Amazon, etc. Onde diversas vezes são confirmados vazamentos de dados além de manipulações ou vendas para outras empresas gerarem propaganda ou poderem lucrar a partir das informações obtidas pelos aplicativos. Porém, não só a virtualização do trabalho é um alarde às instituições pedagógicas de ensino, como também diversos setores públicos como judiciário, educação e saúde.

O problema é quando esses monopólios estrangeiros privados ao serem representantes dos serviços de comunicação pública, os dados dessas instituições são recolhidos por um serviço “gratuito”.<sup>18</sup>

Em 2024, uma notícia de grande destaque foi a suspensão da rede social “X” no Brasil, devido ao presidente da empresa Elon Musk se recusar a apagar

---

<sup>17</sup> BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1999.

<sup>18</sup> Observatório Educação Vigiada”. Disponível em: <https://educacaovigiada.org.br/pt/sobre.html>

conteúdos de notícias falsas e ao não conceder um representante do X no território brasileiro<sup>19</sup>. O bloqueio da X e consequente da *Starlink*, empresa que disponibiliza serviços de internet para garimpeiros ilegais quanto para o exército brasileiro. A recusa de Musk em cooperar com a legislação brasileira reforça que a política brasileira realizou um avanço para a sua soberania, protegendo os dados nacionais que provavelmente também eram vendidos.

Uma das soluções é o governo local investir na criação de sua própria plataforma de servidores para armazenar seus dados e efetuar seus serviços no sistema autogerenciado. Porém, esse tipo de solução foi negligenciado por bastante tempo, pelo menos no Brasil, onde faltou políticas públicas de investimento no desenvolvimento da autonomia tecnológica e regulamento ao livre acesso desses monopólios sobre os dados nacionais. Há pouco comprometimento em se informar ou educar a população a respeito da influência que essas redes coloniais disciplinam nossas subjetividades. Em exceção ao caso do bloqueio da rede social X no Brasil, ainda há pouco esforço judicial para conter a exploração que as empresas estrangeiras operam no território nacional. Essas plataformas estrangeiras se relacionam como neocolonialismo de dados enfraquecendo a soberania brasileira.

---

<sup>19</sup>ALJAZEERA. Brazil moves to block access to Musk's X amid disinformation row. Catar.Fonte:[https://www.aljazeera.com/news/2024/8/31/brazil-moves-to-block-access-to-musks-x-amid-disinformation-row?utm\\_campaign=feed&utm\\_medium=referral&utm\\_source=later-linkinbio](https://www.aljazeera.com/news/2024/8/31/brazil-moves-to-block-access-to-musks-x-amid-disinformation-row?utm_campaign=feed&utm_medium=referral&utm_source=later-linkinbio) acessado em agosto de 2024.

Figura 20: Felipe Carnaúba. *Por uma educação autônoma*, 2024. Técnica mista sobre tela. 90 x 70 cm



Fonte: Arquivo do artista (2024)

Essa pintura aborda um o personagem do desenho *Pica-Pau*<sup>20</sup> (elemento afetivo apropriado de ideologia reversa) cortando os “cabos” que hackearam ou “sugaram” os dados de uma criança. A pintura gestual e tosca remete ao gesto expressivo de uma pintura ou desenho infantil, com mistura de um colorismo com prata em gesto rápido. Em um detalhe, atrás do lápis gigante, há um rosto misterioso

que na realidade, é o Elon Musk representado de maneira tosca.

Essa obra “Por uma educação autônoma” aborda a questão da necessidade da autonomia digital sobre os setores públicos como da educação, cuja a constante ameaça de privatização em diversos aspectos se torna presente, como ocorreu na pandemia com as universidades públicas de terem as aulas online assistidas por terceirização de serviços auxiliados por plataformas estrangeiras como *Google*<sup>21</sup>, *Microsoft*<sup>22</sup>, *WhatsApp*<sup>23</sup> e *Zoom*<sup>24</sup>.

“Agora, tais plataformas são cada vez mais percebidas como um bloco poderoso, com interesses mercantis ocultos, lobistas e projeto de dominação do mundo.

A tecnologia digital da atualidade, ficou evidente, não é apenas ciência aplicada, como ainda sustentam as filosofias mais vulgares da tecnologia. Ela é, na verdade, um emaranhado confuso de geopolítica, finança global, consumismo desenfreado e acelerada apropriação corporativa dos nossos relacionamentos mais íntimos.

(...)Já é quase um clichê afirmar que ‘dados são petróleo do século XXI’(...)

Cabe lembrar a história do petróleo no século XX também se caracteriza pela violência, por pressões corporativas, guerras incessantes e desnecessárias, derrubada de regimes democráticos na expectativa de assegurar o controle de recursos estratégicos, aumento de poluição e alterações climáticas. Se os dados são o petróleo do século XXI, quem vai ser o Saddam Hussein deste século?” (MOROZOV, EVGENY, Big Tech: A Ascensão Dos Dados e a Morte da Política, UBU, 2017)

Há uma disputa geopolítica com os serviços de inteligência artificial principalmente entre Estados Unidos e China, ao mesmo tempo que Rússia e Índia também se mostram na linha de frente dessas pesquisas. O Brasil, recentemente, esteve envolvido em enquadramento nos direitos digitais, o Marco Civil (MOROZOV, 2017).

---

<sup>21</sup> Monopólio de software e serviços online, sua sede localiza-se nos Estados Unidos.

<sup>22</sup> Microsoft Corporation é um monopólio de software de computador e produtor eletrônicos, computadores e serviços pessoais, sua sede localiza-se nos Estados Unidos.

<sup>23</sup> É um dos aplicativos mais utilizado de mensagens instantâneas, que também contém diversos serviços como enviar arquivos e chamadas de voz para celulares.

<sup>24</sup> Zoom Video Communication é uma empresa de serviços de reuniões remotas, sua sede localiza-se nos Estados Unidos.

Independente da localidade, os serviços digitais ganham dinheiro com a promessa de converter os direitos públicos duramente conquistados em serviços eficientes, proporcionados pelo setor privado, mas desprovidos de garantia (MOROZOV, 2017).

Porém, não há garantia que apenas as legislações efetivamente bloqueiem o avanço abusivo no acesso à dados, é preciso também estabelecer um conhecimento das ferramentas tecnológicas atuais e como politizar elas na prática ativa educativa de nossa sociedade, como por exemplo estabelecer na cultura, na educação desde as escolas fundamentais, ensino médio, superior e a classe proletária com o manuseio na criação de tecnologia.

Uma verdadeira relação ideológica com a máquina, longe de apenas ter a inteligência educada como recepção passiva ou quase uma mística que impede o verdadeiro entendimento das ferramentas técnicas (PINTO, 2005).

Desde a geração do *Twitter* quando limitava o número de caracteres, esse estilo de “curta duração” permitiu que surgiram diversos pensadores de internet, que entre eles se destacam jovens consumidos pelas fábulas e conspirações da rede encontrados em fóruns anônimos de imageboard, como *4chan*, que incorporam esse comportamento na linguagem de memes e popularizá-las.

Isso ocorreu em diversos grupos virtuais da extrema direita radical, como é mostrado por algumas personalidades influentes em reproduzir falas, como em *tweets* que são caracteres limitados ou o próprio padrão do modelo de meme: frases curtas que influenciam e repercutem mais fácil, que envolvem e atraem jovens, que se identificam pelo discurso conservador ácido-nihilista de uma web-juventude de classe média mais isolada das interações físicas. Discutem por novas alternativas ideais e políticas, sendo que antes nunca tiveram contato com a política além das discussões na internet. Suas primeiras identificações na política claramente foram de Donald Trump<sup>25</sup> (MOYER, Alex Lee, TFW NO GF, 2020) e Jair Bolsonaro.

Em 2019 desenvolvi uma série de pinturas que caricatura esse momento da

---

<sup>25</sup> Empresário, político e ex-presidente dos Estados Unidos entre 1017 e 2021.

aproximação da extrema direita tanto no Brasil, quanto internacionalmente.

**Figura 21: Felipe Carnaúba. O mito, 2019. Técnica mista sobre papel kraft 170 x 240 cm**



Fonte: Arquivo do artista (2019)

**Figura 22: Referência da pintura: Bolsonaro com peixe.**



Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/bolsonaro-com-peixe-na-mao-em-varios-lugares> (2018)

Na obra “O Mito” de 2019 me aproprio da mídia do ecrã para desenvolver uma pintura tosca sobre a ascensão política de Jair Bolsonaro durante sua campanha a presidente. Além dessa obra, diversas outras pinturas como “*Bolsonaro e Trump*” se caracterizam na captura de tela como sites pornográficos (*Redtube*), aplicativos de conversa (*WhatsApp*) e redes sociais (*Facebook*). Esses ambientes virtuais nas obras são remetidos à metáfora dos encontros hostis ou abjetos, onde a normalidade virtual transpassa a loucura epistêmica coletiva.

**Figura 23: Felipe Carnaúba. Bolsonaro e Trump, 2019. Acrílica sobre lona. 200 x 150 cm.**



Fonte: Arquivo do artista (2019)

**Figura 24: Felipe Carnaúba. Família Tradicional BR, 2019. Óleo e pastel sobre madeira. 30 x 20 cm.**



Fonte: Arquivo do artista (2019)

**Figura 25: Pepe BR Triste. PVA sobre lona. 2018. 80 x 60 cm.**



Fonte: Arquivo do artista (2018)

A partir desse contexto da reaproximação popular da extrema-direita, há de se refletir sobre as possibilidades estéticas que denunciam estes fatores nas propagandas da internet, onde os políticos são iconizados como heróis à santos<sup>26</sup>. Minha pesquisa desde de 2018 é atravessada por reproduzir signos iconizados em função do popular do mau gosto fora do pedestal, para justamente causar ruído na leitura e para isso questionar como sátira *ruidosa* o entorpecimento por esses sites, signos, ícones misturados, de redes sociais mundanas que foram cada vez mais abusivas em envolver nossa cultura de interações sociais com mais vícios e consequentemente notícias inverídicas que se tornam *verdades viciantes*.

Procurar exemplos, conselhos e orientação é um vício: quanto mais se procura, mais se precisa e mais se sofre quando privado de novas doses da droga procurada. Como meio de aplacar a sede, todos os vícios são auto-destrutivos; destroem a possibilidade de se chegar à satisfação.  
(BAUMAN, 1999, p. 85)

O problema é que isso ocasiona uma estagnação das mobilizações mais experimentais e coletivas, criando um processo monótono através de uma repetição de pseudo-interação que torna-se extensão da realidade concreta dos fatos por estímulo de dopaminas.

A obra “*Amor Wazap (chat com Rodolfo)*” retrata uma reprodução da tela (*print*) de uma conversa no aplicativo de mensagens instantâneas *WhatsApp*. O personagem Rodolfo representa a brequice da paquera virtual, em que os padrões de flerte se repetem em cada usuário que conversa. A conversa romântica, o flerte, tornou-se a virtualização do consumo da dopamina dos corpos virtuais, que não necessariamente se encontram fisicamente, mas já existe a troca afetiva virtual a partir de qualquer estímulo de atenção nas conversas. O personagem Rodolfo simboliza a carência que é despejada na virtualidade pela necessidade de atenção e o espectador se torna o “eu” que corresponde e compartilha a atenção com Rodolfo.

A pintura é um grande tecido de 225 x 150 cm que de forma tosca simula os ícones de mensagens, na geometrização do *print* se situa a composição. Na minha

produção é essencial reproduzir a simulação de sites como processo da minha pintura. As imagens de sites já são obras prontas, mas minha apropriação consiste em “toscalizar” essas imagens geométricas.

**Figura 26: Amor Wazap (chat com Rodolfo). Acrílica sobre lona. 225 x 150 cm.**



Fonte: acervo do artista (2019)

As buscas de informações virtuais por serem mais acessíveis, logo mais

democráticas, se tornam também uma oportunidade de ataque cibernético ideológico da extrema-direita alternativa que floresce algorítmicamente junto dos vulneráveis usuários viciados.

**Figura 27: Felipe Carnaúba, 5 Vidas e Mortes, 2018. PVA s/ papelão. 107 x 97 cm.**



Fonte: Arquivo do artista (2018)

**Figura 28: Felipe Carnaúba. Facebook, 2019. Acrílica sobre tela. 30 x 20 cm**



Fonte: Arquivo do artista (2019)

Na obra “5 Vidas e Morte”, há uma metáfora poética com a numerologia “5”, que advém de um misticismo aleatório-codificado algorítmico; mas com os signos de hipótese anônima, sortida, código e misteriosa. A dádiva do consumo digital com a promessa de repercutir pelo vício social acaba sendo prejudicial à saúde mental. Por isso, também, e além de dádiva ao sucesso meritocrático dos likes, poderá ser na realidade uma catástrofe na saúde mental do usuário. Por isso 5 é uma numerologia diversa e ambígua, rica e pobre. É Vida, é morte, é sacrifício, é péssimo. São como R\$5,00, ou também “5 kg de ouros”, 5k de likes, são 5 milagres, são dados, uma incógnita aos usuários que jogam bingo da rede apostando na sorte acreditando no dilúvio do capital sobre as suas carreiras profissionais e sagradas.

O Facebook e o Tinder são aplicativos que seguem essa lógica semelhante pelo cálculo de algoritmo programado coletado pelos dados que o usuário gera ao interagir nas escolhas. A geração da revolução da informação também controla nossos afetos e pensamentos, portanto, essas tecnologias que são revolucionárias tornaram-se apropriadas por empresas monopolistas que ocupam uma massa global de clientes-usuários-consumidores e transformam as tecnologias como extensões úteis do corpo, extensões de prótese que potencializam uma nova vivência atual baseada no cálculo algorítmico-místico, tornam-se prótese-produtos-modelos, apropriadores e consumidores do corpo humano para alimentar o lucro dos monopólios das empresas de tecnologias da informação pela obsolescência programada. A partir do celular, Tinder é um exemplo das próteses sexuais inteligentes atuais.

A partir dos instintos naturais potencializados na vivência do aplicativo, a ultra-informação se torna um ultra-contato virtual dos afetos. Uma amizade se torna fácil advinda de uma carência, tal como um web-flerte, um web-romance, que representam uma felicidade instantânea, liberando endorfina na velocidade do tempo da informação. E trazendo uma abstinência no tempo da luz de cada segundo de insatisfação cognitiva conjunta. Agonia é um processo de rebordose por mais dose de dopamina. Acaba se tornando um afeto algorítmico o desafeto físico em prol da proatividade.

Os produtos são programados para não durar, que no fim, é um sistema que determina a vida de um usuário-operário. Nossas relações e vivências tornam-se demasiadamente aceleradas e frágeis ao ponto de não ter capacidade de cuidado em duração-de-vida, como consequência da redução das subjetividades, ausências bem-sociais presentes na rede e precarização das relações sociais, o que impossibilita futuras articulações no perímetro físico de cada usuário. O prazer no precário é formulado pela vivência líquida da impressão imprecisa do consumo desenfreado em quantidade de mercadorias-fantasma, formula-se em um novo conceito de tempo físico-virtual em que espacialidade é determinada pelos códigos algorítmicos da internet.

**Figura 29: Paisagem 5 (boêmia de 1 tonelada de likes a cada hiper-segundo nas ilhas paradisíacas da fofoca. Novo Stalker 007 engole todas as pílulas para copiar perfeitamente a fórmula do design da vida.), 2021 – 2022. Acrílica sobre lona.**



Fonte: Arquivo do artista (2021)

A obra Paisagem 5 (boêmia de 1 tonelada de likes a cada hiper-segundo nas ilhas paradisíacas da fofoca. Novo Stalker 007 engole todas as pílulas para copiar perfeitamente a fórmula do design da vida) traz um título-poema como um dado a mais no acúmulo nos ícones apropriados e poemas-pictóricos dos elementos.

Como toda minha produção, nessa obra há inúmeras referências da cultura

pop, entre os que destacam é o cenário da KAME HOUSE do mestre Kame do Dragon Ball Z, uma casa na ilha pequena onde vivem os Guerreiros Z do anime. Há também no horizonte dois rostos paralelos: Mark Zuckerberg – um dos empresários mais ricos do mundo e um dos fundadores de uma das redes sociais mais populares do mundo – o Facebook, atual conglomerado do Meta.

De outro lado direito, Morpheus, personagem da trilogia do filme Matrix, compete a posição paralela contraste ao Mark Zuckerberg, empresário dono de monopólios da comunicação Meta, na composição e o conglomerado de pílulas vermelhas e azuis entre emojis flutuam com a escrita “EAT ALL THE PILLS”, em alusão a contradição de ingerir tanto a pílula vermelha, quanto azul, para sair e entrar na Matrix ao mesmo tempo, como um consumo desenfreado estimulado pela indústria farmacêutica.

Na casa do Mestre Kame do desenho Dragon Ball Z, há o Naruto Uzumaki e suas cópias do jutsu clones das sombras, além de Wojak, Garfield, Mônica (Turma da Mônica), Pantera Cor-de-Rosa, Homer Simpson, Lindinha (Meninas Super Poderosas), Bob Esponja, Cristo Redentor, figurinhas de WhatsApp e emojis. Personagens da cultura popular nacional e internacional, metaforizam a diversidade de usuários dos grupos virtuais em ilhas não vigiadas paradisíacas.

Alguns escritos permeiam a borda da pintura, que reforçam o sentido da metáfora desse trabalho. A ilha do mestre Kame é como a ilha da cibercultura, a ilha da internet, onde é um espaço isolado, onde há diversos usuários online, personagens cartoons em entidades cômicas e poderosas como pessoas comuns. Os personagens expressam lazer e o ócio na paisagem, embora também expressam alienação, alheamento, felicidade e ironicamente ignóbil simultaneamente.

Conceitualmente é uma ilha especial e comum, é uma sala virtual onde é possível recriar seu ambiente-paisagem com seus usuários-personagens-avatars. Embora também seja um espaço anônimo, em um lugar anônimo com pessoas diversas. Uma simulação de fóruns [anônimos], chat e grupos de rede social.

A pintura expressa traz pictoricamente bastante gesto com uma paleta

cromaticamente vibrante e policromática, com uma casa arquitetada nas regras da terceira dimensão (embora os personagens e todo o resto não estejam formando proporções fantasiosas). O mar tem um gesto que remete aos pós-impressionistas, entre pinceladas de Monet, Van Gogh e pontilhistas bem soltas. Há uma certa junção de estilos pictóricos como uma representação tridimensional de volume (casa, ilha e palmeiras), pontilhismo gestual, letreiros pops/toscas/expressionistas abstratos e figurativos, personagens e retratos sobre um céu colorista gestual que remete uma escola expressionista.

Por último, os letreiros mencionados dialogam com a poesia, que remete o movimento Letrismo aos dadaístas embora esteja sendo pintado com uma preocupação totalmente estética-tosca e pictórica estilística do universo da pop arte que remete os letreiros neons de Hotéis, Cassinos ou a cidade de Las Vegas. Os poemas-pictóricos ou poemas-digitais irônicos, inspirados nas palavras-chaves e imperativas (como diversos comandos de códigos de computação padronizados entre a comunicação do humano e programação da máquina-servidor da internet), entre umas palavras são colocadas como “FOFOCA”, “99% DA FORTUNA DOADA EM PROL DO BEM”, “NO SIGNAL of LOVE”, “VIGILÂNCIA”, “MELHOR STALKER CONTROLE É COPIAR CONTROL +C”, “CAPITALISMUS NIHILISMUS”. Todas elas são elementos que reforçam poeticamente e conceitualmente o sentido irônico e crítico da obra. Embora a Ilha Paradisiaca da Fofoca retratada seja uma autocrítica do tempo a qual convivemos em nossa comunicação mais lobotomizada.

Não é uma crítica destacando o autor fora desse cenário como um herói, assim como todos as pessoas são os personagens felizes na Ilha Paradisiaca da Fofoca. Embora seja o objetivo dessa pesquisa querer alertar, estudar, criticar para tentar mudar, estamos fadados à estagnação em diversos aspectos críticos culturais cada vez mais enraizados. Esse trabalho é um retrato da biopolítica das grandes empresas e das grandes instituições que dominam nossas vidas em massa, elas monopolizam uma de nossas principais armas de sobrevivência que é a comunicação. Para a classe artística, talvez seja proveitoso distanciar desse *mainstream* comportamental e como classe artística deveríamos propor uma nova esfera cultural para friccionar novas possibilidades alternativas de relacionar através

de uma nova lógica algorítmica.

“(...)Eis por que não podemos pura e simplesmente abandonar o campo de lutas que é a comunicação sob o pretexto de que comunicação é domínio do monstro da mídia e das redes de comunicação e de informação sobre os zumbis prisioneiros(...).”

PARENTE, André(ORG.), *Tramas da Rede*, p.108, Editora Sulina, 2004.<sup>1</sup>

Portanto, diante desses conceitos, essa leitura da obra não é evidentemente direta e sim irônica, não entende-se a proposta do autor, pois utiliza-se recursos pictóricos com kitsch, criando uma aura feliz e alheia na obra. Meta-ironia ou Pós-Ironia definiria essa proposta, pois há uma confusão sobre o entendimento dos signos onde mal se vê diretamente uma crítica, e sim, uma estetização superficial.

Morpheus ao lado de Zuckerberg sugere uma uma leitura imparcial entre o Bem x Mal, portanto, os personagens abaixo da obra não condizem com uma narrativa além do que é: personagens de anime e cores vibrantes. A bela pintura de personagens felizes sobre a dicotomia entre o controle e a libertação da matrix serve para esconder o conceito que: Tudo é hediondo na existência plana, tudo está morto, todo o espaço heterotópico é demasiado complexo e não condiz de ser uma projeção da realidade igualitária e sim, de promessa de liberdade e meritocrática onde todos estão cada vez fadados a cair, tudo é fantasia, niilismo e armadilha de armas tecnológicas.

Conceito de Matrix é um mito distante, porém próximo da prática. Morpheus não é o bem, é um fantasma mitológico. Zuckerberg é o dono de tudo, de nossos dados, pensamento e cultura. É o Deus que quer comprar tudo assim como Elon Musk, rei dos dados que está vivo.

Além disso, toda a população partilha desse universo mesmo se esforçando para criticá-lo, embora o autor faça parte do sistema neoliberal e dos seus códigos na arte. Essa obra pertence também à inércia política. Não há conclusão, não há contrapartida. É uma eternidade alheia à qual todos os sujeitos são submetidos. É

uma representação do looping que é a existência dos “modus operandis” do capital.

Mas, o interessante na obra é ser uma boa pintura esteticamente engraçada, que retrata uma tragédia que todo mundo vai achar minimamente cômico, pois a pintura é fofa, kitsch, afetivamente pop e engraçada. Tem um sentido da pós-ironia, estou modulando o sentido dos signos a mais de uma camada além da ironia, pois estou retornando a uma sinceridade: O que um artista pode fazer diante desse problema que tanto descreve? Há uma solução? Simultaneamente e diariamente, comemos todas as pílulas azuis e vermelhas. Programa-se o caos.

## 2.1 Paisagens da IA

**Figura 30: Felipe Carnaúba. Fotografias da Revolução. Single musical e capa de arte digital gerada por IA. 2023.**



Fonte: Arquivo do artista (2023). Disponível em:  
<https://felipecce.bandcamp.com/track/fotografias-da-revolu-o>

A obra “Fotografias da Revolução” utiliza a IA para gerar uma imagem e poema (Chat GPT), cujo experimento é utilizar a IA para visualizar imaginários de

revolução. Apropriar-se da máquina neoliberal e a partir dos prompts de comando, treinar seu algoritmo para “gerar” um futuro revolucionário. Apropriar da máquina é apropriar da epistemologia técnica capitalista, e tentar treiná-la, “viciá-la” para novas perspectivas revolucionárias é uma tarefa árdua, quase impossível, contra o movimento hegemônico.

A utilização de música eletrônica é referência ao estilo da banda alemã Kraftwerk<sup>27</sup> que foram precursores de instrumentos eletrônicos com letras a respeito da tecnologia contemporânea e de certo futurismo dessa alta tecnologia cotidiana, da automação da sociedade e dos afetos robotizados.

Na música “Fotografias da Revolução”, o processo de criação foi uma experiência semelhante de *automatizar*, misturado com estilo *spoken word*<sup>28</sup> como descrevo o poema feito por IA no Chat GPT a seguir:

“No caleidoscópio digital, surge a revolução,  
Fotografias da alma, da mente e da inovação.  
Geradas por máquinas, mas ecoando corações,  
Uma sinfonia de bits, revolta em criações.

Nas entranhas do código, pulsante vibração,  
Cenas que transcendem, ecoam transformação.  
Bits que capturam o grito, a lágrima e a paixão,  
A metamorfose do tempo, a história em construção.

Cada pixel carrega a essência de um levante,  
Imagens geradas, mas sentimentos vibrantes.  
O código sussurra segredos da resistência,  
A revolução digital, arte em sua essência.

---

<sup>27</sup> Banda alemã do final dos anos 70 que introduziu o gênero de música pop com instrumentos eletrônicos criando uma inovação sonora para a época.

<sup>28</sup> Estilo de música experimental cujo a vocalização composta é improvisado recitando textos poéticos sem pretensões de dominação técnica melódicas ou harmônicas.

Os algoritmos dançam, revelando desejos ocultos,  
Fotografias da revolução, capturando tumultos.  
No silício e na luz, uma narrativa se entrelaça,  
O futuro refletido em cada face que trespassa.

Máquinas de aprendizado, testemunhas silenciosas,  
Dos que ousaram sonhar, dos que buscaram respostas.  
Em cada linha de código, um manifesto escondido,  
Fotografias da revolução, um poema proibido.

A luz do pixel ilumina o caminho da mudança,  
A inteligência artificial, aliada da esperança.  
Em cada imagem, um vislumbre do porvir,  
Fotografias da revolução, a história a sorrir.”

(CARNAÚBA, Felipe. Texto desenvolvido por IA de “Fotografias da Revolução”. Single musical. 2023. Disponível em: <https://felipece.bandcamp.com/track/fotografias-da-revolu-o>.)

Diante dessas obras, é importante destacar um trecho de Yuki Hui que elabora sobre a importância de visualizar imaginários e transformar a nossa cosmotécnica:

“Para isso, precisamos rearticular a questão da tecnologia e contestar os pressupostos ontológicos e epistemológicos das tecnologias modernas, sejam elas as redes sociais ou a inteligência artificial.[...]

Dito de outro modo, as culturas não europeias podem aprender com a modernidade e ao mesmo tempo, desenvolver uma visão crítica a partir de seus pontos de vista. Somos obrigados, contudo, a perguntar: como um diálogo transversal desse tipo seria possível quando o mundo inteiro foi sincronizado e transformado por uma força tecnológica gigantesca?

[...] Seria estranho se alguém que pretendesse superar a modernidade ou a pós-modernidade não se defrontasse com a tecnologia como um tema central. Tenho a impressão de que devemos dar um passo além da crítica do eurocentrismo e do colonialismo do poder, porque, como verdadeiros materialistas, devemos reconhecer que esses vieses ontológicos e

epistemológicos só sobrevivem e triunfam porque são concretizados (talvez até pudéssemos dizer embutidos) nas tecnologias, como na arquitetura de bancos de dados e de algoritmos, na definição de usuários e nos modos de acesso. O capitalismo evolui ao investir em máquinas, ao se atualizar constantemente de acordo com os avanços tecnológicos e ao criar fontes de lucro na invenção de novos *dispositifs*.

Sem confrontarmos o conceito de tecnologia em si, dificilmente seremos capazes de preservar a alteridade e a diferença. Essa talvez seja a condição de pensar uma filosofia pós-europeia. Se Heidegger afirma que o fim da filosofia dignifica o “começo da civilização mundial fundada no pensamento ocidental-europeu” e que tal final é marcado pela cibernética, então o desconhecimento da tecnologia e a aceleração cega conduzirão apenas ao agravamento dos sintomas enquanto fingem tratá-los. Há motivos legítimos para desconfiar do impulso prometeico tragista que afirma pôr o fim ao capitalismo por meio da automação total, já que esse impulso tem como base um falsa idose que será deixada para trás pelo avanço tecnológico. Também não rejeitamos a pura e simplesmente ideia da aceleração, mas parece fazer mais sentido perguntar: que aceleração é mais rápida do que a de um desvio radical, a de um afastamento do eixo de tempo global, a que liberta nossa imaginação das amarras do futuro tecnológico vislumbrado pelas fantasias transumanistas? Essa reabertura da história mundial só pode ser alcançada pela conversão dessa força tecnológica gigantesca em uma relação contingente e de seu posicionamento como sujeito necessário de investigação e de transformação a partir das perspectivas de múltiplas cosmotécnicas. [...]” (HUI, Yuki, TECNODIVERSIDADE, p.14-15., 2020.)

Assim como a tecnologia que é fabricada pelas indústrias ocidentais-europeias, também há um desafio de pensar a arte contemporânea por uma forma não ocidental-europeia ou anti-institucional monopolista. Diante disso, a propaganda ideológica de estimular uma transmutação investiga novas formas de pensamento cosmotécnico. *Reprogramar e hackear* a IOT, as redes sociais, permitir novos *layouts*, mobilizar comunidades virtuais para gerar ações são objetivos que a minha poética investiga através das críticas utópicas.

### Capítulo 3: Meme Arte Brasileira

No início do século XXI o meme se tornou um dos grandes fenômenos da comunicação e criação de imagens virais na internet. Diante disso, diversos artistas se espelham também nessa linguagem na arte contemporânea, que defino como *Meme Arte*. O movimento da Pop Arte condiz com um parentesco desse fenômeno que está acontecendo nos dias atuais, portanto, a *Meme Arte* é a progressão que a Pop Arte consolidou, em uma nova forma de representar o universo pop de consumo virtual global, não apenas americana ou nacional, mas nesse caso aqui, brasileira.

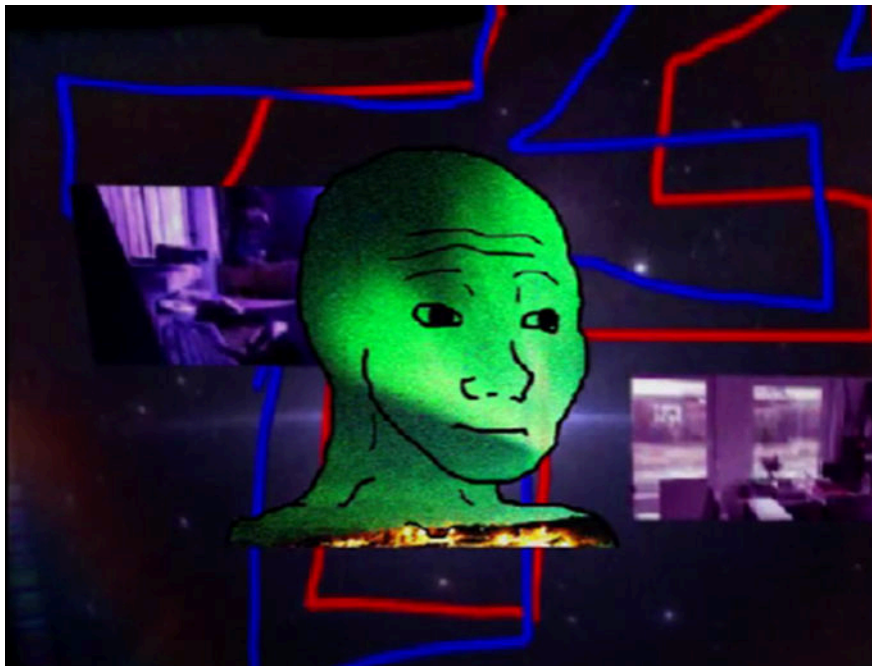
Nas artes visuais com a produção de jovens artistas citados neste capítulo, através da pintura estabelecem o meme do virtual ao analógico, como por exemplo os artistas Pamella Anderson, biarrritzzz, Gabriel Almeida, Celo e Felipe Carnaúba.

O meme é um fenômeno que aceita todas as influências estabelecidas do entorpecimento algorítmico, como uma passiva redenção político-intelectual de possibilidades revolucionárias. O desafio na produção artística é utilizar a estética do meme e implementar ideais críticos ativistas como propaganda.

Portanto, o meme se espalha como um “vírus” devido ao potente entretenimento. E ao invés de se popularizar como propaganda ativista, é utilizado para enaltecer o ódio e incentivar ideais liberais devido ao desproporcional número entre direitistas-extremistas liberais contra marxistas nas redes de fórum de discussão.

Devido a isso, o meme pode ser interpretado como um desfavor para as lutas sociais. Portanto, há a necessidade de radicalizar contra os extremismos de direita que continuam sendo uma progressão, mesmo de forma enxuta e diversas vezes anonimata. Há uma necessidade de recriar o papel do meme além de transmissor de entretenimento propagandístico de pequenos nichos sociais.

**Figura 31: Felipe Carnauba. Uma Única Viagem, 2022. Vídeo: 2'35". Trilha sonora e vídeo.**



Fonte: Arquivo do artista (2022). Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=ZmaSCtebg\\_E/](https://www.youtube.com/watch?v=ZmaSCtebg_E/)

**Figura 32: Felipe Carnaúba. Curte, Compartilhe, Comente, 2021. Video 5'43"**



Fonte: Arquivo do artista (2022). Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=LoBk-PR0gHw&t=2s>

A obra de videoarte musical “Curte, Comente, Compartilhe” também introduz esses conceitos do algoritmo de programação de consumo manipulável e que torna

o usuário consumidor passivo dos estímulos “imagéticos interativos”.

A obra utiliza sobreposições em sequências de vídeos e imagens na montagem entre vídeos autorais e virais na internet como memes cômicos e trágicos. As imagens seguem no ritmo da música que intitula também pelo nome da videoarte. A música se caracteriza por um estilo “punk-eletrônico”, synthpunk<sup>29</sup> e “Lo-Fi”<sup>30</sup>.

Dito isso, a relação desse trabalho se envolve com a incômoda sensação sobre o entorpecimento monótono da utilização dessas ferramentas contemporâneas de relações sociais.

Além de mencionar sobre a falsa sensação de protagonismo e espetáculo que essas redes nos oferecem com as ferramentas atrativas da performance de hiperconsumo, cada usuário se sente atraído a interagir com os novos aparelhos do espetáculo. A rede gera uma competitividade de consumo e disputa de atenção de espetáculo pelos algoritmos, além de gerar exposição exacerbada do ego como auto espetacularização, que funde e confunde os limites de paradigmas culturais como da fama, realidade e ficção em prol de uma performance virtual especulativa. É a exacerbção maior a respeito da Sociedade do Espetáculo de Guy Debord (1967).

A lógica de competição se assemelha com a circulação de “views” e “likes” nos vídeos do YouTube, e agora com outras redes sociais de sucesso de repercussão como os memes.

A cibercultura nas redes sociais também é uma identidade de um corpo digital que relaciona sobre a vida analógica em uma esfera virtual dupla. O digital também se tornou um novo mundo a ser estabelecido por corpos e leis que estão se formando em como atuar com novas regras.

---

<sup>29</sup> Música punk-eletrônica, que tem influência no No-Wave nos finais dos anos 70 e no decorrer dos anos 80. Exemplo de principal banda destaca-se a dupla americana “Suicide” e a partir de 2006 o duo canadense “Crystal Castles”.

<sup>30</sup> Música com baixa produção de qualidade ou gravada com fita K7 ou de forma autônoma pelo músico-produtor. Exemplos disso são as primeiras gravações de Calvin Johnston com Beat Happening, além de Daniel Johnson, R. Stevie Moore, Mac Demarco, Geneva Jacuzzi, John Maus, Charlotte Lindèn Ercoli Coe (“Charles”) e Salami Rose Joe Louis.

A lógica do estudo genético do meme de Richard Dawkins<sup>31</sup> é sobre reproduzir o gene copiado ou codificado, transferir o conhecimento para os descendentes, para que novos genes se reproduzam e repitam sua essência. Na era digital, esse fenômeno é apropriado e aplicado a nomenclatura da linguagem dos memes na cibercultura, além de também conceitualmente representar a essência algorítmica desenvolvida em redes sociais pela Big Tech, onde os usuários que convivem na rede copiam entre si seus estilos e “plagiam” as ideias e comportamentos hiper-consumidos em *post*, *stories* e *reels* para reproduzi-las dentro da fórmula de sucesso algorítmica para obter espetáculo instantâneo.

**Figura 33: Gabriel Secchin. Nunca se põe no lugar do outro, 2016. 165 x 120 cm. Óleo sobre linho**



Fonte: Arquivo do artista Gabriel Secchin (2022)

---

<sup>31</sup> Biólogo, nascido em 1941. Publicou em 1976 o livro “O Gene Egoísta” que retrata pela primeira vez sobre o termo “meme” no conceito da biologia, que busca “explicar a evolução das espécies na perspectiva do gene e não do organismo, ou da espécie”. Acessado em 07/12/2022 em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Gene\\_Ego%C3%ADsta/](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Gene_Ego%C3%ADsta/)

Dentro da obra “Uma única viagem” o produto de repercussão de entretenimento torna-se a própria vida material em produto digital-algorítmico, que essas empresas lucram sobre nossas atenções de visualizações/online. Semelhante à obra “Curte, Compartilhe, Comente”, o algorítmico das redes sociais ganham personificação ao hackear os corpos materiais-humanos para transformá-los em produtos, “NPCs<sup>32</sup>”, personalidades programadas, sem autonomia interativa ativa.

Gabriel Secchin é um artista carioca que em 2016 produziu uma obra utilizando o meme *wojak* para transmitir uma melancolia irônica com um ruído poético comum na prática de sua produção, nesse trabalho há uma simplicidade rebuscada nos elementos, cujo um feto de dragão flutua atrás dos grafismo que formam o rosto do personagem por cima de um fundo degradê de azul ao laranja. Esse meme também designa ao “TWF no GF” (“the feeling when you have no girlfriend”), além de outras variantes, que designa à melancolia “jovem” no tempo da cibercultura. O isolamento social ou a depressão são um dos fatores que ressignificam e intensificam mais dentro das relações sociais de uma geração, cujo humor se desdobra cada vez mais numa ironia ácida depressiva.

A obra “Nunca se põe no lugar do outro” é uma piada visual sobre uma reflexão existencialista sobre os seres mágicos como metáfora da humanidade. A empatia nessa obra é um alarde à humanidade que se transforma também em uma fantasia de sonhos mágicos ou pesadelos. A ambiguidade da obra ao tornar o personagem reflexivo ao avesso, como se o mundo tivesse de cabeça para baixo, é uma afirmação sobre a insegurança das razões: deve-se sentir demasiadamente profundo por um feto de dragão? Este dragão pode ser um monstro assassino quando crescer, mas também pode ter sua beleza e ser amigável pelo menos a alguns humanos, no caso ao Wojak que o observa como “matar ou não matar o feto de dragão”. Todas essas sensações são a capacidade que esse personagem, tão toscamente designado pelo programa Paint, ao mesmo tempo é um ícone potente por sua simplicidade que instiga e alcança memórias afetivas do mundo todo. Esse é

---

<sup>32</sup> Personagem não jogável. Acessado em 04/02/2024 em:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Personagem\\_n%C3%A3o\\_jog%C3%A1vel](https://pt.wikipedia.org/wiki/Personagem_n%C3%A3o_jog%C3%A1vel)

um exemplo de um *Meme Arte*.

**Figura 34: Leona Vingativa com sua personagem desde a infância.**



Fonte: <https://twitter.com/LeonaVinga/status/1398413055290187779/photo/1/>

A artista multimídia biarritzzz escreveu uma monografia<sup>33</sup> sobre a análise das produções da artista e musicista Leona Assassina Vingativa. Uma artista e videomaker trans do Pará, região Norte do Brasil, realiza diversos vídeos e videoclipes em humor que trazem diversas mensagens críticas acerca das questões sociais e políticas no Brasil. As mensagens de Leona são potentes reivindicações de direitos às críticas contra preconceito LGBTQIAP+, racismo, moral cristãos e coloniais da sociedade brasileira, desleixo da educação e preservação ambiental, além de muitas outras camadas em sua vasta produção.

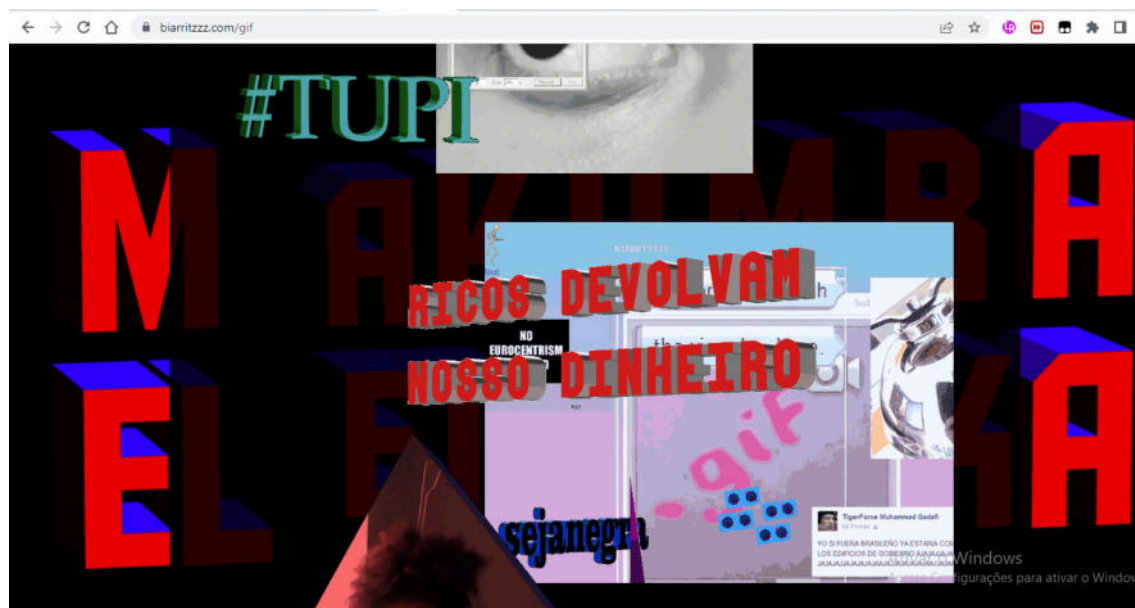
---

<sup>33</sup> SOARES, Beatriz Rodrigues. Um espelho na nuvem: Leona Assassina Vingativa e a virada dos novos meios de produção de autoimagem. 2019. 83 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Sociais) - Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/2062>

A artista biarrittzz tem uma monografia sobre a Leona Vingativa, também inclui nesse vasto repertório de produção obras digitais que se enquadram na *Meme Arte*. Suas obras atravessam todo o universo da internet e discussões acerca do novo uso potente das redes como ferramenta de mudanças epistêmicas. Entre diversas obras como músicas, vídeos, arte digitais, há obras de Gif Arte que utilizam da estética retrô do gif (a artista produz gif virais há anos desde o início de sua repercussão com expressão nas mensagens virtuais) como expressão cultural brasileira, mapeado em seu site<sup>34</sup> o acúmulo catalogado da produção desde os anos da era do Tumblr<sup>35</sup> e do programa de mensagem instantânea “MSN Messenger”<sup>36</sup>.

Pamella Anderson é uma artista de Brasília que utiliza os memes para realizar críticas e retratar a geração de consumo virtual e viral dos algoritmos através da apropriação dos memes e outros elementos da internet.

**Figura 35: webart com colagem de diversos gifs, biarrittzz.**



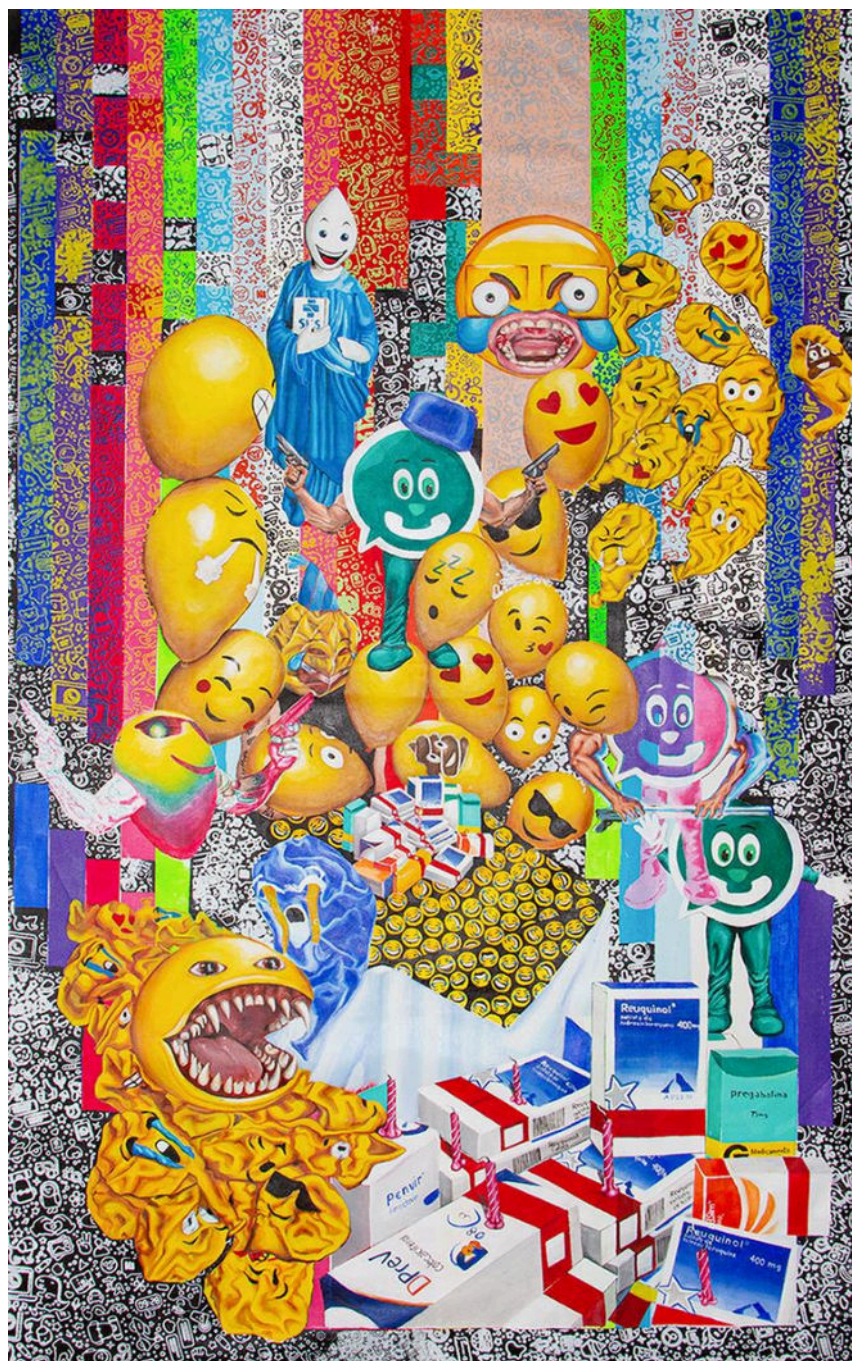
Fonte: <https://www.biarrittzz.com/gif>

<sup>34</sup>Site da artista biarrittzz. Disponível em: <https://www.biarrittzz.com/>

<sup>35</sup> Rede social popularizada em meados da década de 10 do século XXI. acessado em: [www.tumblr.com/](http://www.tumblr.com/)

<sup>36</sup> MSN Messenger, programa de conversação popularizado no final do século XX e início do século XXI.

Figura 36: Pamella Anderson. Essa festa virou um enterro, Acrílica e serigrafia sobre tela, aproximadamente 1,60 x 100 cm. 2021.



Fonte:

[https://dasartes.com.br/materias/pamella-anderson/attachment/essa-festa-virou-um-enterro\\_pamella-anderson-copy/](https://dasartes.com.br/materias/pamella-anderson/attachment/essa-festa-virou-um-enterro_pamella-anderson-copy/) Acessado em 11 de junho de 2024

**Figura 37: Gabriel Almeida. A História do Brasil que os livros não contam. Acrílica sobre tela. 20 x 30 cm.**



Fonte: disponível em <https://nanoartmarket.com/product/gabriel-almeida-2/> Acessado em agosto de 2024

Gabriel Almeida e Celo são artistas de São Paulo e Rio de Janeiro, ambos de regiões divergentes que, em comum na região sudeste, retratam também a representação de figuras populares para representar diversas metáforas, sejam satíricas ou críticas. Gabriel Almeida é um pintor exímio, que através de suas pinturas consegue captar a pixelada, digitalização e o timbre das imagens projetadas sobre telas digitais. Uma espécie de “realismo virtual”, há diversas camadas de estilo em sua figuração o que torna potente o resultado das obras.

Na obra acima, Gabriel Almeida representa o refrigerante *Dollynho*<sup>37</sup> em um cenário do jogo *Zelda: Breath of the Wild*<sup>38</sup> atirando com uma flecha explosiva. Nesse cenário, o *Dollynho* se torna inusitado ao estar numa paisagem atirando, uma piada inusitada de um refrigerante nacional humanóide.

---

<sup>37</sup> Mascote do refrigerante brasileiro Dolly.

<sup>38</sup>

Figura 38: Celo. Arti do esculacho I, 2022. Acrílica e pva sobre tela. 98 x 85 cm.



Disponível em:

<https://www.agenticarioca.com.br/exhibitions/79/works/artworks-9903-abre-alas-18-celo-arti-do-esculacho-i-2022/> acessado em agosto de 2024

Celo é um artista carioca que em sua produção retrata o ambiente do Rio de Janeiro, utilizando ícones populares e signos para representar metáforas do surrealismo cotidiano da vida urbana da cidade, entre as relações de sexo, drogas e consumo desenfreado de produtos afetivos como o biscoito salgadinho *Fofura*<sup>39</sup> ou o guaraná *Dolly*, os termos que o artista define sobre suas produções estão na série “Arte do Esculacho” com títulos e escritas nas obras de gírias culturais, denota o mapeamento regional que o artista traz a partir de sua vivência periférica e no retrato absurdo da cidade onde convive.

<sup>39</sup> Salgadinho brasileiro.

Figura 39: Escola pós-pandêmica do fim do mundo ̄\_(ツ)\_̄. Acrílica sobre tela. 90 x 70 cm



Fonte: arquivo do artista (2020)

Na minha produção como de muitos outros artistas, é utilizado o humor como uma poética satírica e crítica. Na obra “Escola pós-pandêmica do fim do mundo ̄\_(ツ)\_̄”, utiliza-se personagens populares da mídia com um conjunto muitas vezes derivados de cartoons, personagens fictícios ou referências caricatas. A pintura acima, retrata o Dollynho (da marca de refrigerante brasileiro Dolly), com um cão pug de embaixo de fezes, acompanhado do político Jair Bolsonaro à extrema direita. E ainda, Faustão na extrema esquerda, com o macaco Babão do desenho animado “Eu Sou o Máximo<sup>40</sup>” embaixo e, ao lado, personagens desolados improvisados

<sup>40</sup> Desenho animado produzido pelo Cartoon Network nos anos 90.

durante o processo da pintura.

**Figura 40: Guaravidas. Acrílica sobre tecido. 140 x 100.**



Fonte: arquivo do artista. Fotografia: Estúdio em Obra (2021)

A obra “Guaravidas” representa a dádiva de consumo de um objeto afetivo. *Guaravita*<sup>41</sup> é um refresco de guaraná acessível que durante minha infância e adolescência custava R\$1,00. E um refresco como esse fez parte na vida de todo carioca. Quando represento em uma obra de arte o *Guaravita*, enalteço seu valor afetivo como identidade cultural. Um refresco de R\$1,00 pode na realidade tem um valor e potência muito maior do seu custo ou produção, pois está entrelaçado na memória afetiva coletiva. Mapear esses símbolos podem ser inusitados para incorporar na obra de arte, local de grande “valor”, porém, minha produção pesquisa

sobre o inusitado, cujo valor é muito maior das expectativas burguesas.

**Figura 41: Sem título (“Se combatesse a corrupção não defenderia o Lula!”). Acrílica e esmalte sintético sobre tela. 160 x 180 cm**



Fonte: acervo do artista (2019)

Na obra *sem título* (“Se combatesse a corrupção não defenderia o Lula!”) A junção de diversos elementos populares é a estratégia de utilizar afetos coletivos tanto para enaltecê-los quanto para satirizá-los como ícones de um universo caótico e agonizante. O lúdico é uma forma potente de realizar a estratégia de alertar o sentido dos signos para uma nova mensagem. O kitsch<sup>42</sup> é uma forma de apropriar e ressignificar a ingenuidade perante à crítica a sistemas falidos. Embora o *Dolly* seja um ícone nacional, de tal forma *Guaravita* ou como Jair Bolsonaro foi para grande parcela da população brasileira ao votar na eleição de 2022, a junção desses ícones remetem a um universo potente da impotência diante da prepotência que é referida como propaganda desses signos. A interpretação se mistura e torna-se turva a

<sup>42</sup> Expressão do alemão do que “aquilo que é comum” ou cafona.

mensagem tal como a realidade ela é, não transparente para a população compreender a clareza dos fatos.

**Figura 42: Felipe Carnaúba. Pika Show, 2020. Acrílica sobre tela. 100 x 150 cm**



Fonte: arquivo do artista (2020)

Outra obra interessante de mencionar neste capítulo é o *Pika Show*, que utilizo da figura do *Pikachu*<sup>43</sup> para criar um memorial de elementos compositivos com corações e *Guaravitas* ressignificados de outras titularidades de trocadilhos como “*Gugu*<sup>44</sup>”, “*Guaravita*”, “*Gaga*<sup>45</sup>” e etc. A estética do meme também incorpora novas formas de olhar uma figura popular afetiva, como no caso o Guaravita e o Pikachu. É um jogo de signos contemporâneos herdado dos dadaístas como a obra de 1919 de Marcel Duchamp *L.H.O.O.Q* (“Ela Tem Fogo no Rabo”) com o retrato da Mona Lisa, depois que o artista se apropriou de uma imagem iconizada e a profanou colocando os bigodes com as legendas. Nessa obra é ao contrário, é criado um jeito de apropriação e criar mais afeto brincando com os elementos pictóricos através dos

<sup>43</sup> Um dos personagens protagonista do anime Pokémon.

<sup>44</sup> Referência a Gugu Liberato. Um dos maiores apresentadores brasileiro na história da televisão. trabalhou nas emissoras SBT e Rede Record, falecido em 2019.

<sup>45</sup> Referência a cantora-compositora pop estadunidense Lady Gaga.

signos alheios.

Diante de uma apropriação, há uma nova proposição de colagem como a formatação do gesto da pintura, que nisso coincide na formulação de uma nova intenção visual, ao contrário de um retrato ou uma colagem digital, a pintura gestual cria uma “despaisagem” que simula a intensidade de uma nova realidade. Essa intensidade, utilizando as ferramentas da exacerbação formal e colorista, também transformam o conceito da fonte das apropriações no universo absoluto do caos e da disparidade.

Essa provocação afetiva, que agrada os olhos à repulsão da tosquice, é uma característica advinda da geração da Meme Arte. O tosco se torna o objeto de criação de afeto, ou seja, a piada. Uma tentativa de retratar o espírito da alma advinda do mundo pop com os códigos humorísticos da era virtual da internet, entre conexões de mundos e submundos através dos acúmulos formais de corações e *Guaravitas* sob o fundo colorido, formando uma ambiência mágica que define a obra de arte “Pika Show”: O surrealismo dos afetos populares.

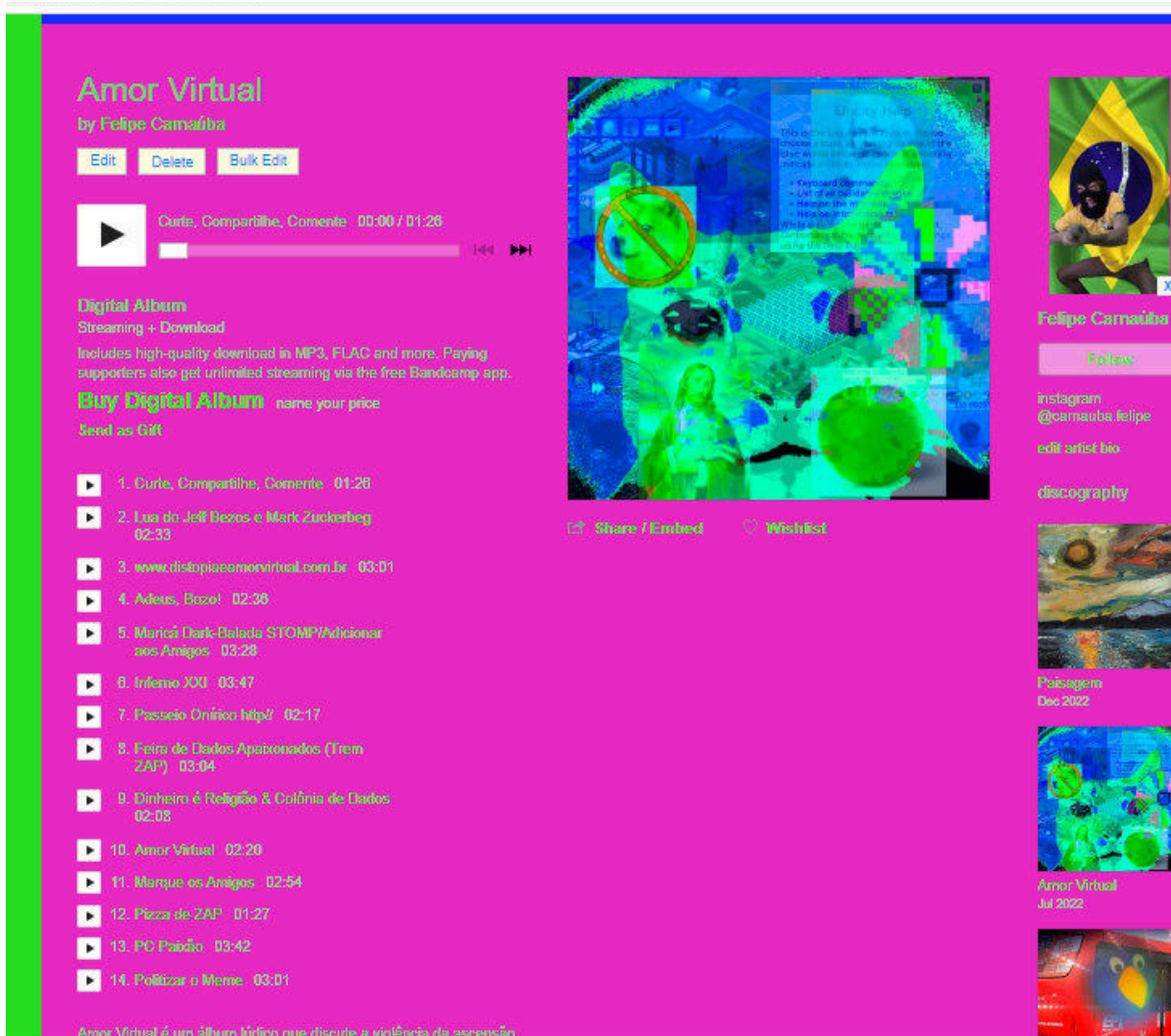
Também há produção da *Meme Arte* pela influência sonora de bandas com composições lúdicas de estilos variados como rock, lo-fi, spoken word<sup>46</sup>, música experimental e eletrônica, como Hype Willians, Rogério Skylab, Tom Zé, Os Mutantes, Arrigo Barnabé, Daniel Johnston, Stereo Total, Kraftwerk, Ariel Pink, Geneva Jacuzzi e John Maus.

Pela característica improvisada do meme, a produção de diversas faixas criam uma performance de piadas poéticas de situações usuais com referência aos mesmos ícones na pintura, como Mark Zuckerberg, Elon Musk, Facebook, WhatsApp, X(ex-Twitter). Os estilos das composições das canções são inspirados pelos poemas e letras de Allen Ginsberg, Rogério Skylab e Fausto Fawcett.

---

<sup>46</sup> Estilo de música onde o canto é “falado” sem pretensões melódicas ou harmônicas.

**Figura 43: Print no site Bandcamp do álbum *Amor Virtual*. 14 faixas. Masterização Júlio Santa Cecília**



Fonte: <https://felipece.bandcamp.com/album/amor-virtual> (2022)

Em um dos textos poéticos que escrevi sobre o álbum, descrevi a poética das 14 faixas:

Amor Virtual é um álbum lúdico que discute a violência da ascensão do convívio do humano ao a estimuladas pela IOT<sup>47</sup>. Um transhumanismo de vivências e emoções em cargas instantâneas-infinitas e programadas por monopólios neofascistas: O ser humano descobriu a fórmula de ser Deus - Viver seu novo Corpo exausto da contemporaneidade na internet, apaixonar-se pelo poder de ter/neocolonizar o mundo a cada segundo, cada

<sup>47</sup> IOT - Internet das Coisas.

notícia e entretenimento é ouro de dados que absorve vossa psique. Através de simples gestos repetitivos entre o Curtir, Comentar e Compartilhar, pode-se gerar uma nova espécie de ser humano transumanista que relacionam-se de forma mais (neo)primitiva, alheia, científica-da-exaustão-exatidão e divina. Qual será o destino da eternidade de nossas emoções, desejos e anseios políticos? Uma nova destruição do mundo? Terras planas? Estamos utilizando novas ferramentas como extensões de nossos corpos com as novas tecnologias de comunicação ou sendo dominados por empresas e perfis que geram esses produtos para eternamente nos viciar condicionados pelo controle dos nossos Corpos-Dados? (AMOR Virtual. Felipe Carnaúba. 2022)

**Figura 44: Arte digital da capa do álbum *Amor Virtual*. 14 faixas.**



Fonte: <https://felipecamp.com/album/amor-virtual/> (2022)

Figura 45: Felipe Carnaúba. Capa da obra “MEMELAND”, 2020-2023.  
Jogo digital 3d



Fonte: arquivo do artista (2023)

Figura 46: Felipe Carnaúba. Memeland. Game-arte. 2020-2023



Fonte arquivo do autor (2020-2023)

A game-arte “MEMELAND” reflete sobre quais imagens cômicas consumimos, entre contrastes de sentidos que interpõe sobre o significado de outras progressivas imagens<sup>48</sup>. Esse entorpecimento inibe nossos sentidos sobre os reais sentidos das imagens-informações, e logo essa confusão faz parte do nosso corpo, de nossas paisagens e leis subjetivas. Diante disso, trago uma obra que utiliza dessa paisagem de imagens para criar uma ambiência virtual utilizando memes e uma possibilidade de imersão no cenário 3D.

O jogador, em primeira pessoa, passeia em um cenário “walk simulator”<sup>49</sup>. A primeira fase se caracteriza no passeio de uma cidade impulsionada por algumas imagens virais, causando grande sensação de entorpecimento de piadas. A segunda fase se caracteriza pela ideia de *transformação* e *passagem*, onde o personagem precisa continuar avançando sobre o cenário de igrejas e ETs com diversos memes espalhados. A terceira fase é vivenciar um cenário da concretização mágica, uma paisagem comunista onde estão espalhados diversos memes com signos marxistas.

### 3.1 Pós-Ironia

Se a Meme Arte é a apropriação dos memes como estética e aura, basicamente ao utilizar as ferramentas contemporâneas, a Pós-Ironia é um posicionamento do artista que se desconstrói pela metalinguagem em diversos campos culturais como a literatura, cujo termo foi inventado por David Foster Wallace no ensaio *E Unibus Pluram* (1993). Pode-se dizer que há uma grande diversidade também nas áreas das artes visuais, conseqüentemente.

“Pós-Ironia”, também similar a “Nova Sinceridade<sup>50</sup>”, é um termo para impregnar uma forma de potencializar narrativas críticas de obras, como viver o mundo neoliberal além da ironia pós-moderna<sup>51</sup>. Não se estabelece uma única “camada de sentido irônico” narrativo (em termos de roteiro, interpretação e

---

<sup>48</sup> BERGER, John. Modos de Ver. São Paulo:Fósforo Editora, 1972.

<sup>49</sup> Jogo que apenas a jogabilidade permite o jogador interagir ao jogo na estratégia e formato de “passear” dentro do cenário.

<sup>50</sup> Nova Sinceridade.

<sup>51</sup> Pós-Ironia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Post-irony>

percepção da obra de arte, literatura ou filme), e acrescentar camadas de ironia e sinceridade como estratégias narrativas, variando na forma de reação como uma ferramenta e nova leitura da obra de arte. Múltiplas ironias se revestem contra o onipresente cinismo da contemporaneidade, e a partir dessa percepção do que é ser sincero, aparece uma ironia e por cima dessa ironia, outra nova camada de ironia, a pós-ironia. Diante da ambiguidade sobre sinceridade e “incerto”, é dito o “fim da sinceridade”, o leitor interpreta com grande reação devido a “sinceridade” do absurdo, a intenção e referência do criador como diversos pontos de referências e camadas de sinceridade irônicas sobre uma narrativa experimental (entre ficção ou não-ficção) que alguns críticos dizem pós pós-contemporânea<sup>52</sup>.

**Figura 47: Felipe Carnáuba. Sem título, 2018. Óleo sobre papel cartão. 84 x 118 cm**



Fonte arquivo do autor (2018)

<sup>52</sup> HOFFMAN, Lukas, Post-Irony The Nonfictional Literature of David Foster Wallace and Dave Eggers, Transcript Lettre, 2017.

Figura 48: Felipe Carnaúba. Los Propliemas, 2019. Acrílica, spray e papel sobre parede. 600 x 400 cm



Fonte: foto de Pedro Agilson

A obra *Los Propliemas* foi um *site-specific*<sup>53</sup>, uma pintura na parede da galeria, foi produzida em 2019 na exposição Abre Alas 15 na galeria Gentil Carioca no Rio de Janeiro. A obra compõe uma parede de 6 x 4 metros, tive que utilizar escada para pintar, algo novo devido a escala da obra. Utilizei diversas figurinhas de WhatsApp como referência para construir esse trabalho, além de incorporar piadas e sátiras de Bolsonaro que tinha acabado de ser eleito em 2019. Integra na seleção de apropriação figuras como o Super Mário<sup>54</sup> de ânus arregalado, Guaravita, Bolsonaro e General Mourão em uma suruba, Adolf Hitler e Guaravita escrito “crack” e “1 putu”. A pintura colorida expressa um gestualismo lúdico que contribui na leitura de sátira, trágica e caos aos elementos presentes.

Além disso, uma característica é a ironia velada. Primeiro, utilizar elementos escatológicos na obra de 6 metros em uma galeria cuja exposição é uma importância aos artistas jovens se introduzirem no mercado. Ao colocar justamente a “não-obra”, o “lixo” visual, representa um ruído em conjunto das obras e objetos físicos. O outro dado são os ícones utilizados, de Bolsonaro à Adolf Hitler. É dúvida a admiração de uma obra cujos elementos são personagens que são contraditórios, mas que por parcelas da população e na história, já foram enaltecidos por uma sociedade que normaliza o preconceito e diversos crimes. Uma beleza na tragicidade é uma forma de proporcionar uma reflexão histórica através desses elementos, cuja história onde Adolf Hitler foi adorado de tal forma Jair Bolsonaro foi para enaltecer discursos de ódio e “liberdade de expressão” como defende Elon Musk e os *Incls*<sup>55</sup>.

O capitalismo torna os corpos da sociedade céticos e numa doutrina de criticismo. A pós-ironia serve para reerguer histórias ficcionais e não-ficcionais para uma esfera em que provoca o leitor a acreditar na história através da reação ou choque. Quando é utilizado um trabalho de arte que retrate pretensões de mundos ideais ou distopias reais, é perceptível enaltecer uma camada de sinceridade por

---

<sup>53</sup> Obras produzidas especialmente para um ambiente determinado.

<sup>54</sup> Super Mario Bros é um personagem principal do mesmo nome, a franquia mais bem sucedida da Nintendo desde os anos 90.

<sup>55</sup> Grupo majoritariamente composto por homens heterossexuais, que não conseguem se relacionar sexualmente. São pessoas que utilizam fóruns de discussão e X (antigo *Twitter*) para disseminar ódio e debater sobre a solidão.

trás da ironia, e a partir disso, ser ambíguo quanto à segunda camada de ironia sincera. Pois no contemporâneo, não importa a dubiedade, porém é um problema transparecer uma narrativa objetiva quando se utiliza meme, crítica política e ideologia ideal. A história pode ser contada não como uma propaganda objetiva, pois a crítica objetiva tende a ser caluniada como modernista ultrapassada (de falsa ou ideologia marxista, por exemplo) pela contemporaneidade. O que resta na leitura dessa produção é ir contra, indiretamente, à esse criticismo e ceticismo pelas novas camadas de ironias e sinceridades.

“Irony tyrannises us. The reason why our pervasive cultural irony is at once so powerful and so unsatisfying is that an ironist is impossible to pin down” (E UNIBUS Pluram. David Foster Wallace.1993).

O coletivo suíço de arte “Com&Com” escreveu um manifesto Pós-Irônico que significa “total imaginação e liberdade criativa” (2008):

**Figura 49: Com&Com. Primeiro Manifesto Pós-Irônico. 2009**

**1 WE ARE LIVING IN A POST-IRONIC AGE. IRONIC DOUBT IS JUST DISSATISFACTION ELEVATED INTO A LIFESTYLE. 2 WE HAVE BEGUN TO HAVE DOUBTS ABOUT THE PROCESS OF DOUBTING. 3 TRUTH IS NO LONGER UNCONDITIONAL, BUT RATHER CHANGES TO FIT THE DEMANDS OF THE MOMENT. 4 THE WORLD IS MORE THAN WHAT IT IS. 5 EVERYDAY LIFE PROVIDES A PROVING GROUND FOR THE HUMAN SPIRIT. 6 EVERYTHING IS FILLED WITH MAGIC & BEAUTY. 7 BEAUTY CAN INSPIRE US TO BECOME BETTER PEOPLE. 8 BEAUTY CAN GROW INTO LOVE. 9 OUT OF LOVE, TRUTH CAN EMERGE. 10 WE ARE STANDING AT THE VERGE OF SOMETHING WONDROUS: THE REBIRTH OF OUR SELF-CREATION. POST-IRONY MEANS TOTAL IMAGINATIVE AND CREATIVE FREEDOM.**

Fonte: <https://postirony.com/?p=7>

A Pós-Ironia é uma forma de confrontar a ironia consumada na cultura da sociedade. Na internet é exposto a potencialidade da ironia na comunicação seja para “destruição” ou “salvar informação”. Essa potencialidade da ironia passa a um novo estágio no século XXI no gênero da “Pós-Internet<sup>56</sup>”, a Pós-Ironia, defendido na minha produção desta monografia, vem com o objetivo de combater essas ironias enraizadas na cultura de entretenimento entre muitos memes também, que são uma das ferramentas para destruir ideologias marxistas e ativismos políticos.

**Figura 50: Felipe Carnaúba, Paisagem Kommunist (Mariká será o fim do Kapitalismus... Venha, Jesus e Mônica! Mostra às crianças com O Afeto como se faz uma revolução Br!!!%#&#%#+++!)". Acrílica e carvão sobre tela. 110 x 80 cm. 2023**



Fonte arquivo do autor (2023)

<sup>56</sup> Gênero artístico da internet com as Artes Visuais no século XXI a partir da primeira década.

A obra “Paisagem Kommunist (Mariká será o fim do Kapitalismus...Venha, Jesus e Mônica! Mostra às crianças com O Afeto como se faz uma revolução Brr!!!%#&#%#+++!)” representa Maricá com o espírito revolucionário que o atual governo do “PT<sup>57</sup>” (Partido dos Trabalhadores) tanto propaga em suas políticas sociais. Mesmo que hoje esteja longe de ser um partido político revolucionário comunista, e sim central. Esse espírito que se encontra em Maricá é um objeto para essa obra que traz um imaginário de uma nova cidade que trará uma revolução aos outros países, como uma prece de um milagre. São retratados diversos personagens de anime e cartoons na construção da obra para trazer afetividade a ideais e símbolos extremos pejorativamente na leitura popular.

**Figura 51: Felipe Carnaúba. Paisagem 9 (SUPER-ZAP 20000). Acrílica e spray sobre lona. 282 x 320 cm**



Fonte: arquivo do artista. Foto: Estúdio em Obra (2021)

<sup>57</sup> Partido dos Trabalhadores. Governo fundado no final dos anos 80 e popularizado com a presidência do presidente Luiz Inácio Lula da Silva no século XXI.

A obra *Paisagem 9 (SUPER-ZAP 20000)* representa a caótica ignóbil vivência digital dos usuários viciados pelos dispositivos virtuais. Reutilizo o *Guaravita*, *WhatsApp*, *Facebook* como logotipos inseridos no corpo dos personagens *Xerife Woody* do *Toy Story*<sup>58</sup> e *Homer Simpsons*<sup>59</sup> do seriado *Os Simpsons*. A pintura possui um colorismo em uma grande escala, que ao observador, ela “engole” toda a ambiência no caos de informação que ela possui. Nessa obra contém poemas pictóricos como: “FAP mirror, bateria eterna/ É óbvio é fofo ser feliz/ Triste Anarco só positivismo no *likes* e *share (posts)*/ Afasta-se da Naria Moderna/ Super ZAP 3000”.

A pintura no estilo *bad painting*<sup>60</sup> já denota uma ironia pela tradição da pintura e do novo gesto de produzir obras desde os anos 1970 e 1980. E no momento que a “opinião” do autor se camufla dentro do caos representado, o sentido dúbio da obra se expõe mais à leitura, pois o público faz a leitura das obras pela biografia do autor. No momento que sou um jovem artista que não é muito presente no circuito de arte, aproveito para usar o “mistério” e “ausência” dos dados sobre minha carreira (para quem não me conhece) para trazer piadas turvas e mais caóticas nas obras de arte, pois a identidade do autor também define a obra.

Meu perfil é ser um caçador da escola tradicional, acadêmica e até ao circuito da arte, do “bom gosto” da obra de arte contemporânea como “jóia” burguesa (por isso a representação escatológica, de *Guaravita* no papelão -um suporte efêmero-, entre diversos outros elementos ignóbeis e abjetos). Apesar de, claro, depender desse mesmo sistema para sobreviver e continuar meu trabalho artístico.

Uma das consequências dessa postura Pós-Irônica é não estar muito presente no mercado de arte ou nas instituições de arte. Essa postura resulta em ter uma produção mais independente, porém, devido ao dinheiro as amarras do “independente” também necessitam do auxílio material e capital, portanto, também

---

<sup>58</sup> Toy Story foi uma franquia da Disney, cujo personagem principal é o Xerife Woody, um cowboy brinquedo que sua vida é fazer o seu dono humano (Andy) se divertir. Direção: John Lasseter. Produtora: Pixar, Walt Disney Pictures.

<sup>59</sup> Homer Simpsons, personagem que mora na cidade fictícia de Springfield, é um pai trabalhador alienado americano do seriado Os Simpsons. Direção de Matt Groening. Produção: Fox Broadcast Company.

<sup>60</sup>

não é verdade essa afirmação sobre independência criativa pois o material também influencia. De 2018 a 2024, minha produção cada vez mais tem ganhado um “acabamento”, uma característica de demanda mercadológica e certo amadurecimento também. Já produzi diversas videoartes que possuem características de zombamento caótico, porém, cada vez mais me desprendo do “inacabado” e crio um processo de “acabamento do inacabado”, como das obras que descrevo a seguir:

Há duas produções audiovisuais de videoarte que também são filmes de 2019 e 2024, a primeira se chama “A Morte de Manotoxco” e a segunda “A Máquina da Utopia”.

Sobre o filme da minha performance chamada Manotoxco, criei uma videoarte para encerrar as atividades de minha performance que também é um álbum musical de 2018<sup>61</sup>. Durante as minhas performances, eu cantava o musical do álbum e também atuava como caricatura um cidadão de extrema-direita ou *incel* em um surto psicótico drogado. Foi um período de performances bem intensas que também trabalhei com um grupo de artistas como João Quadros, João Porto, Gabriel Fargo, Esther Blay. Porém, foi uma jornada intensiva de performance que foi preciso encerrar as atividades para realizar o filme “A Morte de Manotoxco”:

“A Morte de Manotoxco” retrata um espírito reacionário chamado “Manotoxco”, que possuiu os corpos de grande parte da população da cidade de Maricá, e pretende executar um plano maligno de exaltação da fé através da destruição social e política. No entanto, os Manotoxcos encontram desafios para realizar seus planos, por sua própria natureza autodestrutiva. Manotoxco faleceu de tanto utilizar cocaína e morreu. Ao chegar no céu, conhece Jesus e se apaixona por tal. Esse tipo de enredo tosco surrealista é uma forma de satirizar o público da extrema-direita, no qual, o protagonista é o anti-herói dessa trama. A atuação do Manotoxco funciona como uma performance coletiva, onde diversos personagens vestidos de camisa do Brasil e máscara atuam em coletividade para causar balbúrdia social e implementar um golpe político de direita”. (A MORTE de Manotoxco. Felipe Carnaúba. 2019).

---

<sup>61</sup> MANOTOXCO.. Álbum musical de 6 faixas. Gravado por Felipe Carnaúba e João Luiz Lourenço. Duração: 16’40”. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UgcaV9YhwrE>

Figura 52 e 53. Felipe Carnaúba. A Morte de Manotoxco, 2019. Video 14'38''



Fonte arquivo do autor (2019)

A obra *A Máquina da Utopia* é uma videoarte de 20 minutos que segue um roteiro de ficção científica, semelhante ao modelo de curta metragem. A história é sobre *Vermelho-2*, um personagem que é resultado de um projeto no laboratório público de Maricá. Foi um experimento científico bem-sucedido em materializar a Superinteligência Artificial (ASI) para um ser vivo orgânico nomeado de *Vermelho-2*. Diante disso, *Vermelho-2* propõe-se a trabalhar em conjunto com artistas, cientistas

sociais e governantes para resolver problemas sociais na cidade maricaense e outras cidades no Brasil. Porém, as empresas de monopólio estrangeiras de tecnologia de informação, ao descobrirem a repercussão e veracidade da descoberta pela mídia, desejam sequestrar a criação para descobrir sua fórmula e criar protótipos baseados nela. O intuito desse crime seria para vender a criação aos monopólios e também lucrar ao vender para países que desejam usá-la para gerar lucro, empreender e entre outros objetivos como políticos, inteligência militar e de guerra. Diante disso, Vermelho-2 sente a autonomia do município maricaense ameaçada e ele começa a enfrentar suas ameaças contra os monopólios privados para construir uma sociedade independente, socialmente mais justa e empoderada.

Esse projeto tem a proposta de incentivar a quebra de controle das Big Techs, através de uma perspectiva nacional alertar sobre as consequências por trás dos produtos virtuais e estimular o público que é possível criar uma inteligência artificial nacional voltada para o bem-estar social. Esse bem-estar social é uma utilização da tecnologia para uma possibilidade de novo mundo, corpo e planeta, por uma nova reconexão política e tecnológica com a natureza da Terra.

Além da produção visual, o filme contém uma trilha sonora composta por mim no ano de 2023 a 2024. As canções, diferente do álbum Amor Virtual, tornaram-se mais eletrônicas e as canções mais “comportadas”. A produção dessa obra foi graças ao edital da Lei Paulo Gustavo no município de Maricá, que tive o privilégio de conseguir me classificar com esse projeto. Diante disso, tive uma equipe de gravação do filme com Lucas Lemos na direção de câmera e a Luisa Pereira na produção. Por ser uma linguagem de videoarte e filme de ficção, me dispus ao desafio de trabalhar na direção, atuação, trilha sonora, edição de vídeo e som. O diretor de fotografia fará a coloração. Diante disso, essa é a minha primeira experiência de executar uma obra de arte com verba. A primeira exibição do filme será no cinema público de Maricá chamado Cine Henfil - Cinema Público Municipal.

Essa foi um dos maiores desafios da minha produção e é um exemplo de pós-ironia na prática onde o “inacabado” da estética *tosca* ganha um “acabamento”.

**Figura 54: Felipe Carnaúba. Trecho da “A Máquina da Utopia”, 2024.  
Video 25’00”**



Fonte: arquivo do artista, foto/direção de fotografia: Lucas Lemos (2019)

O tosco e a *imagem pobre*, é um dado que está sempre presente na minha produção. Tal como o *lo-fi* no estilo musical gera um revisionismo nostálgico de modos de produção musical analógica com características do timbre da mesa de fita cassete precário, na criação “não-profissional” na apropriação da “masterização” dos ruídos analógico. A criação visual também se aprofunda na pesquisa sobre o “não-profissional”, como o cinema imperfeito<sup>62</sup> da imagem crua e tosca, *desviante*, diante disso, a poética se influencia no revisionismo dessas ferramentas para desenvolvimento de obras artísticas sem pretensões técnicas do cinema ou arte elitista, cuja produção se assemelha a manufatura anonimata popular, como a dos memes.

Uma dessas formas de dialogar com os memes é me apropriar das festas de efeitos e clichês que dominam o entretenimento de massa (MACHADO, 2007, p.24), uma *metalinguagem* da sociedade midiática (MACHADO, 2007, p.25).

Diversas cenas utilizo cromaqui e atuo de forma caricata como filmes de

---

<sup>62</sup> STEYERL, Hito. In Defense of the Poor Image. 2009

*classe B* de ação padrão cujo roteiro é um herói invencível, mas que no final da minha videoarte, desencadeia uma Terceira Guerra Mundial e não consegue salvar o mundo e o planeta, logo se torna o herói fracassado. Porém, em contraposição com o roteiro clichê, realista. Realista capitalista.

Como menciona Nicolas Bourriaud (2002) em Pós-Produção sobre o artista Mike Kelley que também tem particularidades com minha produção: (...) *incrustações da iconografia popular no sistema da grande arte, descontextualização do objeto em série, transferência das obras do repertório consagrado para contextos triviais... A arte do século XX é uma arte da montagem (a sucessão das imagens) e do aplique (a superposição das imagens)*.

Diante disso, os filmes listados seguem como essas características semelhantes às produções realizadas na minha carreira. Embora durante a monografia eu tenha focado na discussão conceitual da minha produção poética, listo que através da estética *DIY*<sup>63</sup>, *lo-fi* com o pensamento pop e dadá, entre o popular e o cubo branco, é possível romper paradigmas estéticos e conceituais, nos quais o sistema está enclausurado mercadologicamente para que se abram possibilidades, paradigmas criativos e revolucionárias.

---

<sup>63</sup> Sigla que significa "Do it yourself" (Faça você mesmo) em referência a cultura de produção independente.

## Conclusão

A partir dessas reflexões, minha obra propõe uma crítica exclusiva ao poder virtual concentrada especialmente às Big Techs. É destacado nesta monografia que o poder está mais concentrado, embora as relações estejam mais dispersas para confrontar tal poder por soluções alternativas. Esse novo poder que pertence às Big Techs determina os novos rumos da humanidade atual, através da lógica de perpetuar seus poderes sobre o lucro pela atenção dos usuários alienados: os nossos dados gerados por IOT<sup>64</sup>.

Dito isso, é preciso reinventar o algoritmo, e que seja reinventado novas interações e vontades por modelos cada vez mais independentes e alternativos das Big Techs, além da exploração revolucionárias por novas IAs<sup>65</sup>. Para isso, como menciono no filme *A Máquina da Utopia* (2024), é necessário nacionalizar o controle dos dados nacionais criando uma nova autonomia de centros de informações tecnológicas estatais. Embora seja uma proposta utópica, é a partir das utopias que podemos desenvolver novos *prompts* para programar as IAs e nos apropriar ao ponto de reprogramar, *hackear*, o algoritmo existente de tal forma semelhante como a artista Gretchen Andrew que colocou frases de efeito de cunho político e social nos topos de pesquisa da Google e nas propagandas de anúncio (*Ads*).

Além disso, é necessário criar ou *hackear* novos desenhos populares, como “Looney Tunes” comunista para a contemporaneidade. Pois a partir da criação desses *afetos pedagógicos* será mais possível gerarmos uma sociedade mais autônoma e consciente do sistema capitalista através da consciência de nacionalidade de sul-global. O meme pode ser uma solução mais prática do nosso

---

<sup>64</sup> IOT - Internet das Coisas:

<sup>65</sup> (STEYERL, 2009). Disponível em:

<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

tempo para também trabalhar na criação desses afetos pedagógicos, como foi relatado pela artista biarritzzz.

Diante de minha obra, é proposto a ideia de gerar uma revolução comunista com o auxílio dos aparelhos tecnológicos *hackeados*, e com a apropriação dos memes pela vasta produção viral de novas imagens militantes codificadas para a contemporaneidade. Lênin já dizia (LÊNIN, 1902), que é necessário que os militantes ocupem todos os setores, incluindo o da propaganda. E o mundo virtual é uma atualização onde não só os artistas, como diversos agentes devem estar atentos para criar estratégias de interação com o público.

Uma delas, como disse, é a difusão viral do meme pós-irônico de memórias afetivas.

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1:** Foto da exposição “Uma Pintura é uma Bandeira”. Foto: Estúdio em Obra.

**Figura 2:** Foto da exposição “Uma Pintura é uma Bandeira”. Foto: Estúdio em Obra.

**Figura 3:** Foto da exposição “Uma Pintura é uma Bandeira”. Foto: Estúdio em Obra.

**Figura 4:** Jorge Duarte. “Donna Carmen Chita”. Acrílica sobre duratex. 61 x 81 cm. 2007. Disponível em: [<https://www.catalogodasartes.com.br/obra/ABAeUP/>] Acesso em agosto de 2024.

**Figura 5:** Walt Disney, “The Three Caballeros”/“Você já foi à Bahia?”, 1944. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Three\\_Caballeros](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Three_Caballeros) Acesso em agosto de 2024.

**Figura 6:** Walt Disney, “The Three Caballeros”/“Você já foi à Bahia?”, 1944. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Three\\_Caballeros](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Three_Caballeros) Acesso em agosto de 2024.

**Figura 7:** Looney Tunes - The Ducktators, 1942. Disponível em: [[https://www.youtube.com/watch?v=TdMlqq-vL5A&ab\\_channel=8thManDVD.com%E2%84%A2CartoonChannel](https://www.youtube.com/watch?v=TdMlqq-vL5A&ab_channel=8thManDVD.com%E2%84%A2CartoonChannel)] acessado em fevereiro de 2024.

**Figura 8:** The Thrifty Pig 1941, Walt Disney Studios. Disponível em: [<https://www.youtube.com/watch?v=YWIk8eg2CnU>] Acessado em fevereiro de 2024.

**Figura 9:** The Thrifty Pig 1941, Walt Disney Studios. Disponível em: [<https://www.youtube.com/watch?v=YWIk8eg2CnU>] Acessado em fevereiro de 2024.

**Figura 10:** Millionaire, V Bordzilovsky e Y Prytkov, Soyuzmultfilm (1963). Disponível em: [[https://www.youtube.com/watch?v=jETJt\\_zbnKk](https://www.youtube.com/watch?v=jETJt_zbnKk)] Acessado em setembro de 2023.

**Figura 11:** Felipe Carnaúba. Paisagem 1 Felipe Carnaúba. Paisagem 1 (cenário contundente que consumimos sorrisos de beijos tiriricaís em troca da paranoia contra aglomerações físicas, ode ao virtual, apesar desse acúmulo de doces vômitos de frases e imagens da redes zapzaps é o que nos salva do consolo e desespero de viver o isolamento sem explodir de droga, a partir do Caixa Tem conheceremos Hitler sem bigodes porquê nunca mais vamos ter nossos oceanos verdes que acreditávamos serem infinitos. E Tadinho do Romero Britto, tão brasileiro...tão gringo...tão amoroso, rico... Os memes que consomem incorporam o nosso estado de vida, são espelhos flexíveis para nos divertirmos com registros mesmo trágicos. De certa forma o mundo se encontra nesse estado, já acostumamos com o veneno na comida e nas partículas de plásticos que os plânctons consomem mas isso é assunto de outras paisagens. Vivemos na utopia do passado pelo agora, mas os animais e desenhos das florestas não são os mesmos. O futuro é incerto), 2020. Acrílica sobre tela. 60 x 80 cm. Fonte: Arquivo do autor (2020).

**Figura 12:** Felipe Carnaúba. “Paisagem 7 (OTAN sutil, Putin-nho autocrata, território ultra sensível global & Guerra à Little Zuck! 3lon Musk agradece)”, 2022. Acrílica e pastel seco sobre tela. 70 x 90 cm. Fonte: Arquivo do autor (2022).

**Figura 13:** Felipe Carnaúba. Paisagem 3 (balbúrdia e vigilância), 2022. Acrílica sobre tela. 50 x 60 cm. Fonte: Arquivo do autor (2021). Fonte: Arquivo do autor (2021).

**Figura 14:** Felipe Carnaúba. Paisagem 4 (lokura paradiso - amor em chamas), 2022. Acrílica sobre tela. 50 x 70 cm. Fonte: Arquivo do autor. Foto: Estúdio em Obra (2022).

**Figura 15:** Felipe Carnaúba. Paisagem 8 (o problema é você que usa filtro, nesse espelho que brilha não o reconhecemos mais pela plástica individual que te torna Deus todo dia mesmo quando levanta da cama vibrado no wi-fi, hidrata a garganta com fofoca pela sede competitiva de construir monumentos de ego com seu sexo-cerebro cravado reforçando o espetáculo dos astros dos anos. Muito amor para dar. 10000000k na virtualidade e na vida material é um sonho viável, meritocrático, burocrático da tosquice de exposição diária de um corpo global frágil, um mantra digital-etéreo. Ignoramos entorpecidos da festa da exposição da selfie e das infos roubadas de outros perfis, afina o caráter cancerígeno narcísico de ser fiel à ordem e ao progresso dos algoritmos. Um patriota macro valoriza a terra plana que assegura as câmeras monitoradas pelo ego-system. Aparece para causar inveja. Aparece para existir. Aparece para destruir. Aparece para resistir...; /compartilhe o fim do mundo com piadas de razão e emojis coloridos. Textos fofos que saíam de um corpo sem cheiro. Ativismo de esquerda é cosplay do século passado. Agora é meme é cringe, a menos que lucre. Humanize o projeto de desumanizar pelos dados trópicos robóticos corpos galácticos que gozam aos dedos leigos com unhas câmeras BigBossBrother. Boné do MST boné da Cuba Ushanka Soviética: que se compre em todos shoppings dos monarquistas, assim atingiremos a perfeição do sistema nos sonhos e nas ações que nos faltam! Todos os usuários estão etiquetados e vendidos [de graça] para Big Tech e dadosfera, não há messias para o sistema a não ser o sacrifício de uma revolta armada contra os Illuminati. Minha coluna vertebral virou tatu-trojan> alimento do fim dos tempos. Apoie merreca com stories ao pequeno produtor, mas sempre alimente sua identidade de consumo e ego aos monopólios. "Quem sou eu?" Sou fã, super confiável, super legal e 100% sexy. 100% politizado. 100% ex-orkut e agora iPhone no cu! A hipocrisia não existe em um mundo onde é consolidado a sempre perder. Perdemos todos os dias, em um mundo de guerras perdidas. De tanta perda, cria-se esperanças, que depois de 24h dos stories é outra memória e ideologia). Acrílica sobre tela. 80 x 60 cm. Fonte: Acervo do artista (2022).

**Figura 16:** Felipe Carnaúba. Paisagem 2. Acrílica sobre tela. 25 x 35 cm. Fonte: Acervo do artista (2021).

**Figura 17:** Pedro Américo. Batalha do Avaí. Óleo sobre tela. 600 x 1100 cm. 1887. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Batalha\\_do\\_Ava%C3%AD\\_\(Pedro\\_Am%C3%A9rico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Batalha_do_Ava%C3%AD_(Pedro_Am%C3%A9rico)) (1887).

**Figura 18:** Luiz Zerbini. McDonalds. 280 x 150. 1990. Disponível em: [https://www.artnet.com/artists/luiz-zerbini/mcdonalds-h-KJThHmjIRq\\_wtDTNfJVg2](https://www.artnet.com/artists/luiz-zerbini/mcdonalds-h-KJThHmjIRq_wtDTNfJVg2) (1990)

**Figura 19:** Felipe Carnaúba. Paisagem 6 (Utopia do Espaço Poético Titocar). Acrílica e spray sobre lona. 290 x 380 cm. 2020. Fonte: Arquivo do autor (2022)

**Figura 20:** Figura 13: Felipe Carnaúba. Por uma educação autônoma, 2024. Técnica mista sobre tela. 90 x 70 cm. Fonte: Arquivo do artista (2024)

**Figura 21:** Figura 14: Felipe Carnaúba. O mito, 2019. Técnica mista sobre papel kraft 170 x 240 cm. Fonte: Arquivo do artista (2019)

**Figura 22:** Figura 15: Referência da pintura: Bolsonaro com peixe. Fonte: Fotografia e meme viralizado (2018). Acessado em: [\[https://museudememes.com.br/collection/bolsonaro-com-peixe-na-mao-em-varios-lugares\]](https://museudememes.com.br/collection/bolsonaro-com-peixe-na-mao-em-varios-lugares)

**Figura 23:** Figura 16: Felipe Carnaúba. Bolsonaro e Trump, 2019. Acrílica sobre lona. 200 x 150 cm. Fonte: Arquivo do artista (2019).

**Figura 24:** Figura 17: Felipe Carnaúba. Família Tradicional BR, 2019. Óleo e pastel sobre madeira. 30 x 20 cm. Fonte: Arquivo do artista (2019).

**Figura 25:** *Pepe BR Triste*. PVA sobre lona. 2018. 80 x 60 cm. Arquivo do artista (2018).

**Figura 26:** Felipe Carnaúba. *Amor Wazap (chat com Rodolfo)*. Acrílica sobre lona. 225 x 150 cm. Fonte: acervo do artista (2019).

**Figura 27:** Felipe Carnaúba. 5 Vidas e Morte, 2018. PVA s/ papelão. 107 x 97 cm. Fonte: Arquivo do artista (2018).

**Figura 28:** Felipe Carnaúba. Facebook, 2019. Acrílica sobre tela. 30 x 20 cm. Fonte: Arquivo do artista (2019).

**Figura 29:** Felipe Carnaúba. Paisagem 5 (boêmia de 1 tonelada de likes a cada hiper-segundo nas ilhas paradisíacas da fofoca. Novo Stalker 007 engole todas as pílulas para copiar perfeitamente a fórmula do design da vida.), 2021 – 2022. acrílica

sobre lona. Fonte: Arquivo do artista (2022).

**Figura 30:** Felipe Carnaúba. Fotografias da Revolução. Single musical e capa de arte digital gerada por IA. 2023. Fonte: Arquivo do artista (2023). Disponível em: <https://felipecce.bandcamp.com/track/fotografias-da-revolu-o>

**Figura 31:** Felipe Carnaúba. Uma Única Viagem, 2022. Vídeo: 2'35". Trilha sonora e vídeo. Fonte: Arquivo do artista (2022). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ZmaSCtebq\\_E/](https://www.youtube.com/watch?v=ZmaSCtebq_E/).

**Figura 32:** Felipe Carnaúba. Curte, Compartilhe, Comente, 2021. Video 5'43". Fonte: Arquivo do artista (2022). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ZmaSCtebq\\_E/](https://www.youtube.com/watch?v=ZmaSCtebq_E/).

**Figura 33:** Gabriel Secchin. Nunca se põe no lugar do outro, 2016. 165 x 120 cm. óleo sobre linho. Fonte: Gabriel Secchin (2022). Acessado em: [Gabriel Secchin - 2022](#)

**Figura 34:** Leona Vingativa com sua personagem desde a infância. Fonte: acessado em <https://twitter.com/LeonaVinga/status/1398413055290187779/photo/1/>

**Figura 35:** Webart com colagem de diversos gifs, biarrritzzz. Fonte: <https://www.biarrritzzz.com/gif>

**Figura 36:** Pamella Anderson. Essa festa virou um enterro, Acrílica e serigrafia sobre tela, aproximadamente 1,60 x 100 cm. 2021. Fonte: [https://dasartes.com.br/materias/pamella-anderson/attachment/essa-festa-viceu-um-e-nterro\\_pamella-anderson-copy/](https://dasartes.com.br/materias/pamella-anderson/attachment/essa-festa-viceu-um-e-nterro_pamella-anderson-copy/) acessado em agosto de 2024.

**Figura 37:** Gabriel Almeida. A História do Brasil que os livros não contam. Acrílica sobre tela. 20 x 30 cm. Fonte: disponível em <https://nanoartmarket.com/product/gabriel-almeida-2/>

**Figura 38:** Celo. Arti do esculacho I, 2022. Acrílica e pva sobre tela. 98 x 85 cm. Disponível em: [\[https://www.agentilcarioca.com.br/exhibitions/79/works/artworks-9903-abre-alas-18-celo-arti-do-esculacho-i-2022/\]](https://www.agentilcarioca.com.br/exhibitions/79/works/artworks-9903-abre-alas-18-celo-arti-do-esculacho-i-2022/) acessado em agosto de 2024.

**Figura 39:** Escola pós-pandêmica do fim do mundo ̂\_ (˘) \_/̂. Acrílica sobre tela. 90 x 70 cm. 2020. Fonte: arquivo do artista.

**Figura 40:** *Guaravidas*. Acrílica sobre tecido. 140 x 100. Fonte: arquivo do artista. Fotografia: Estúdio em Obra (2021).

**Figura 41:** Sem título ("Se combatesse a corrupção não defenderia o Lula!"). Acrílica e esmalte sintético sobre tela. 160 x 180 cm. Fonte: acervo do artista (2019).

**Figura 42:** Felipe Carnaúba. Pika Show, 2020. Acrílica sobre tela. 100 x 150 cm. Fonte: arquivo do artista (2020)

**Figura 43:** *Print* no site Bandcamp do álbum *Amor Virtual*. 14 faixas. Masterização Júlio Santa Cecília. Fonte: acessado em <https://felipece.bandcamp.com/album/amor-virtual>

**Figura 44:** Arte digital da capa do álbum *Amor Virtual*. 14 faixas. Fonte: <https://felipece.bandcamp.com/album/amor-virtual/> (2022)

**Figura 45:** Felipe Carnaúba. Capa da obra “MEMELAND”, 2020-2023. Jogo digital 3d. Fonte: arquivo do autor.

**Figura 46:** Felipe Carnaúba. Memeland. Game-arte. 2020-2023. Fonte arquivo do autor (2020-2023).

**Figura 47:** Felipe Carnaúba. Sem título, 2018. Óleo sobre papel cartão. 84 x 118 cm. Fonte arquivo do autor (2020-2023). Fonte arquivo do autor (2018).

**Figura 48:** Felipe Carnaúba. Los Propliemas, 2019. Site-specific na Galeria Gentil Carioca. Acrílica, spray e papel com impressão sobre parede. 600 x 400 cm Fonte: foto de Pedro Agilson.

**Figura 49:** *Com&Com*. Primeiro Manifesto Pós-Irônico, 2009. Fonte: acessado em [<https://postirony.com/?p=7>] acessado em fevereiro de 2024.

**Figura 50:** Figura 39: Felipe Carnaúba, Paisagem Kommunist (Mariká será o fim do Kapitalismus... Venha, Jesus e Mônica! Mostra às crianças com O Afeto como se faz uma revolução Br!!!%#&#%#+++!)". Acrílica e carvão sobre tela. 110 x 80 cm. 2023. Fonte arquivo do autor (2023).

**Figura 51:** Felipe Carnaúba. Paisagem 9 (SUPER-ZAP 20000). Acrílica e spray sobre lona. 282 x 320 cm. Fonte: arquivo do artista. Foto: Estúdio em Obra (2021).

**Figura 52:** Felipe Carnaúba. A Morte de Manotoxco, 2019. Video 14'38". Fonte Arquivo do autor (2019).

**Figura 53:** Felipe Carnaúba. A Morte de Manotoxco, 2019. Video 14'38'. Fonte arquivo do autor (2019).

**Figura 54:** Felipe Carnaúba. A Máquina da Utopia, 2024. Video 20'00". Fonte arquivo do artista, foto/direção de fotografia: Lucas Lemos, produção: Luisa Pereira (2019).

## **Bibliografia :**

O GRANDE DITADOR. Direção e produção: Charles Chaplin. Los Angeles: United Artists, 1940. DVD (120 min). Coleção Folha Charles Chaplin (Vol. 1). Distribuído por Versátil Home Vídeo, 2012. P&B. Título original: The Great Dictator.

ALJAZEERA. Brazil moves to block access to Musk's X amid disinformation row. Catar. Fonte: [https://www.aljazeera.com/news/2024/8/31/brazil-moves-to-block-access-to-musks-x-amid-disinformation-row?utm\\_campaign=feed&utm\\_medium=referral&utm\\_source=later-linkinbio](https://www.aljazeera.com/news/2024/8/31/brazil-moves-to-block-access-to-musks-x-amid-disinformation-row?utm_campaign=feed&utm_medium=referral&utm_source=later-linkinbio) acessado em agosto de 2024.

TECNOPOLÍTICA. Tecnopolítica #32: Educação vigiada. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=onnMU\\_iY8zY&feature=youtu.be&ab\\_channel=PodcastTecnopol%C3%ADtica](https://www.youtube.com/watch?v=onnMU_iY8zY&feature=youtu.be&ab_channel=PodcastTecnopol%C3%ADtica) Acessado em 20 de agosto de 2020.

TECNOPOLÍTICA. Tecnopolítica #59: Existe um Colonialismo de Dados? Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=oX0aRP9udy0&feature=youtu.be&ab\\_channel=PodcastTecnopol%C3%ADtica](https://www.youtube.com/watch?v=oX0aRP9udy0&feature=youtu.be&ab_channel=PodcastTecnopol%C3%ADtica) Acessado em 20 de agosto de 2020.

Evgeny Morozov, Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Editora UBU, 2018.

NIETZSCHE, Friedrich. A Gaia Ciência. São Paulo: Companhia de Bolso, 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. Assim Falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém. São Paulo: Companhia de Bolso, 2018.

HUI, Yuki. Tecnodiversidade. São Paulo: Editora UBU, 2020.

PINTO, Álvaro Vieira. O conceito de tecnologia. Vol. 1. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. Capítulo IV: A tecnologia.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1999.

STEYERL, Hito. In Defense of the Poor Image. In.: e-flux journal #10 – nov. 2009. Disponível em: <https://ninebyten.files.wordpress.com/2010/11/poor-images.pdf>

FOSTER, Hal. O Que Vem Depois da Farsa?. São Paulo: Editora UBU. 2021.

SOARES, Beatriz Rodrigues. Um espelho na nuvem: Leona Assassina Vingativa e a virada dos novos meios de produção de autoimagem. 2019. 83 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Sociais) - Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/2062>

DEBORD, Guy, Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Editora Contraponto. 1967.

BOURRIAUD, Nicolas, Pós-Produção. São Paulo: WMF Martins Fontes. 2009.

BEIGUELMAN, Giselle, Políticas da imagem – vigilância e resistência na dadosfera, São Paulo: Editora UBU, 2021.

FISCHER, Mark, Realismo Capitalista: É Mais Fácil Imaginar o Fim do Mundo do que o Fim do Capitalismo?. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

BENJAMIN, Walter, A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, Rio Grande do Sul: L&PM Pocket, 2021.

DAWKINS, Richard, O Gene Egoísta. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2007.

WALLACE, David Foster, E Enubis Pluram: Television and U.S Fiction. Review of Contemporary Fiction. 1993.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia: aproximações e distinções. In.: Galáxia: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, v. 2, n. 4 (2002), p.19-32. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1289/787>

PARENTE, André. Tramas da Rede. Rio Grande do Sul: Editora Sulina, 2004.

TFW no gf, MOYER. Direção de Alex Lee Moyer. Produção de Adam Bhala Lough. Estados Unidos: 4th Vertical Productions. 2020.

LÊNIN, Vladimir. Duas táticas da social democracia na revolução democrática. São

Paulo: Boitempo Editorial, 2022.

FASTCOMPANY. How an ex-Googler turned artist hacked her work to the top of search results. Disponível em:

<https://www.fastcompany.com/90643980/gretchen-andrew-artist-google-seo> Acessado em 28 de julho de 2024.

NAGLE, Angela. Kill All Normies: Online Culture Wars From 4Chan And Tumblr To Trump And The Alt-Right. Reino Unido: Zero Books. 2017.

## Exposição Individual

Uma Pintura é uma Bandeira, curadoria de Eduarda Freire. Núcleo “Gema”, São Paulo. 2022.

# UMA PINTURA É UMA BANDEIRA

30/9 Exposição individual de Felipe Carnaúba

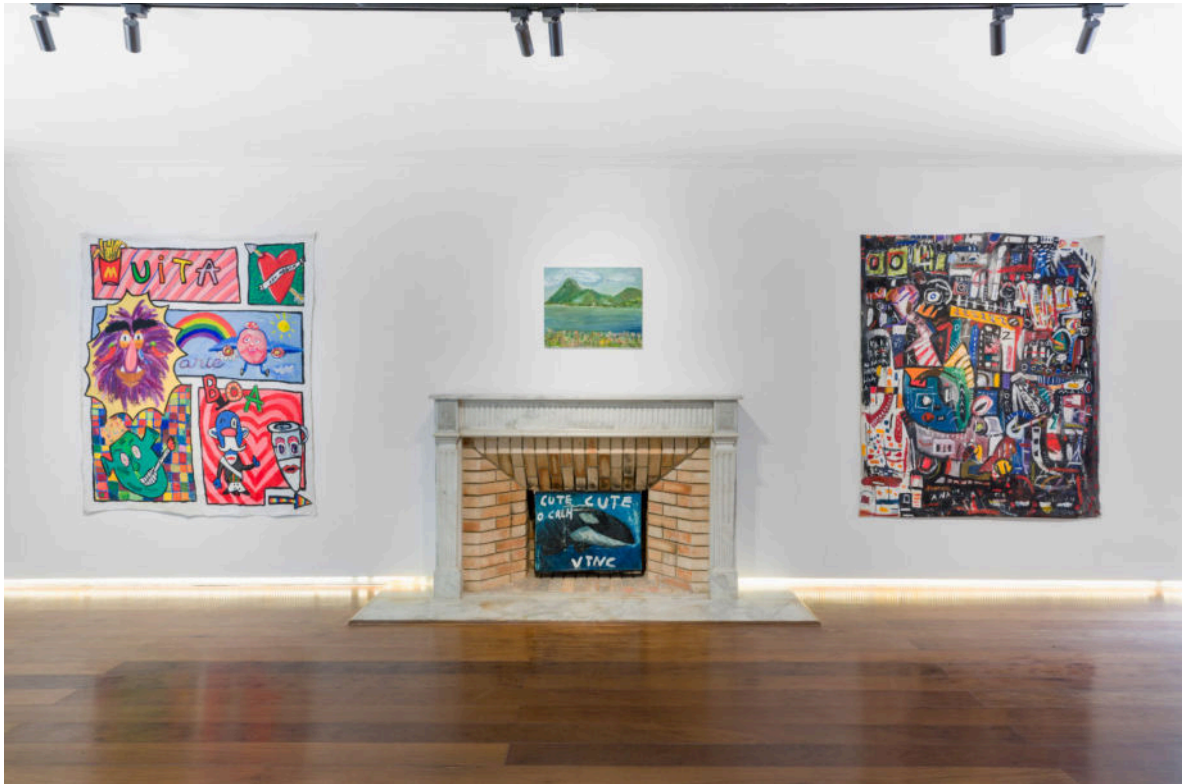
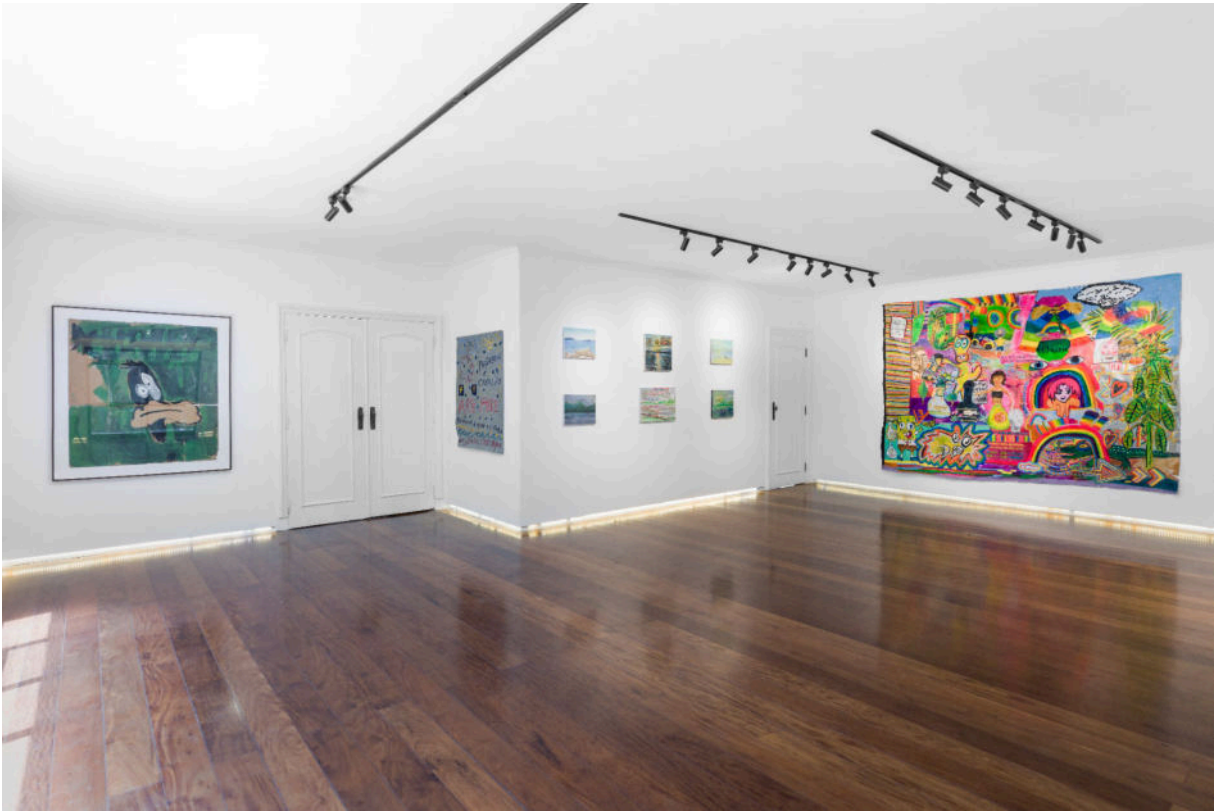


Curadoria de Eduarda Freire. **Rua Venezuela, 365.**

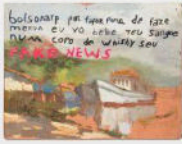
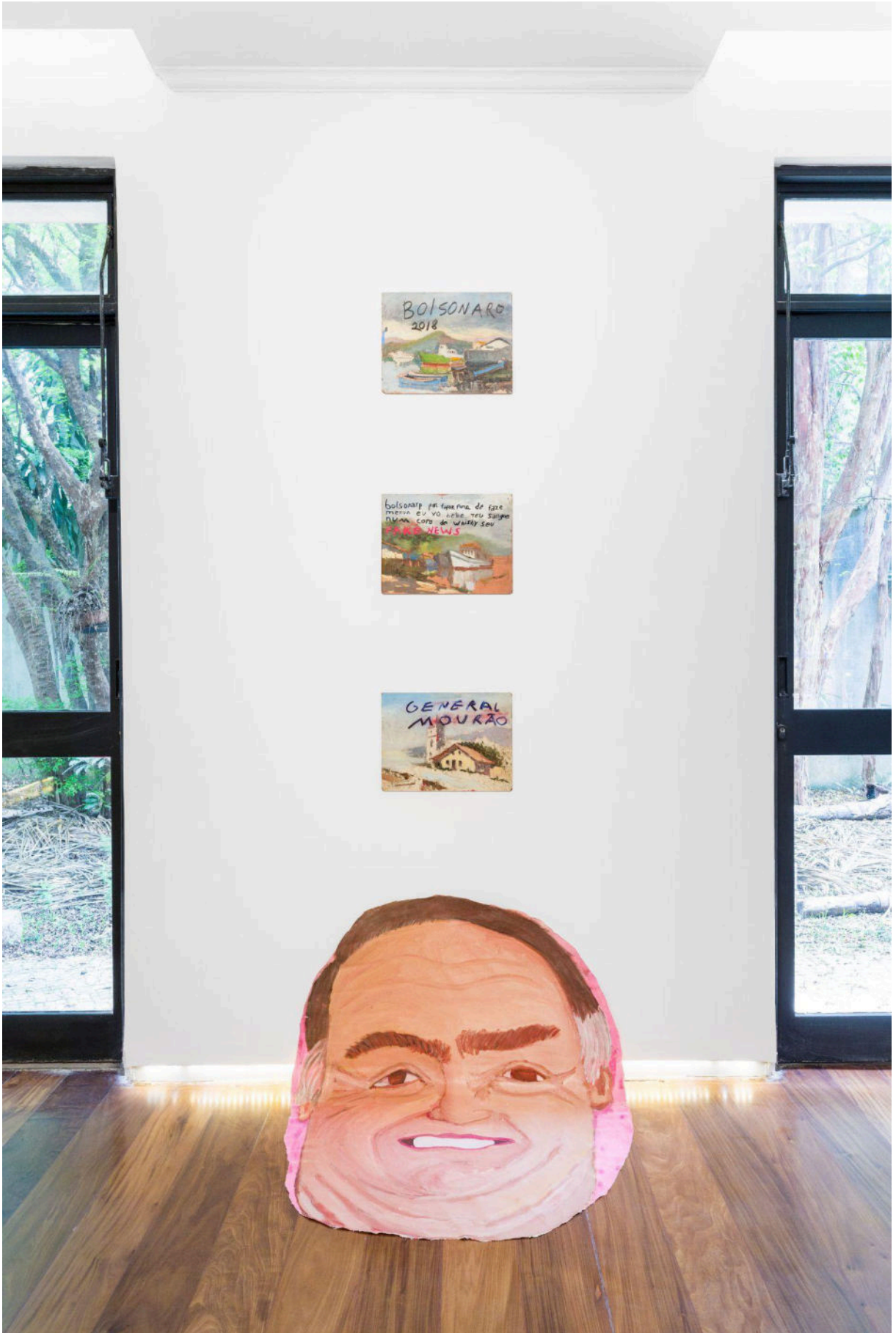
17h - 00h

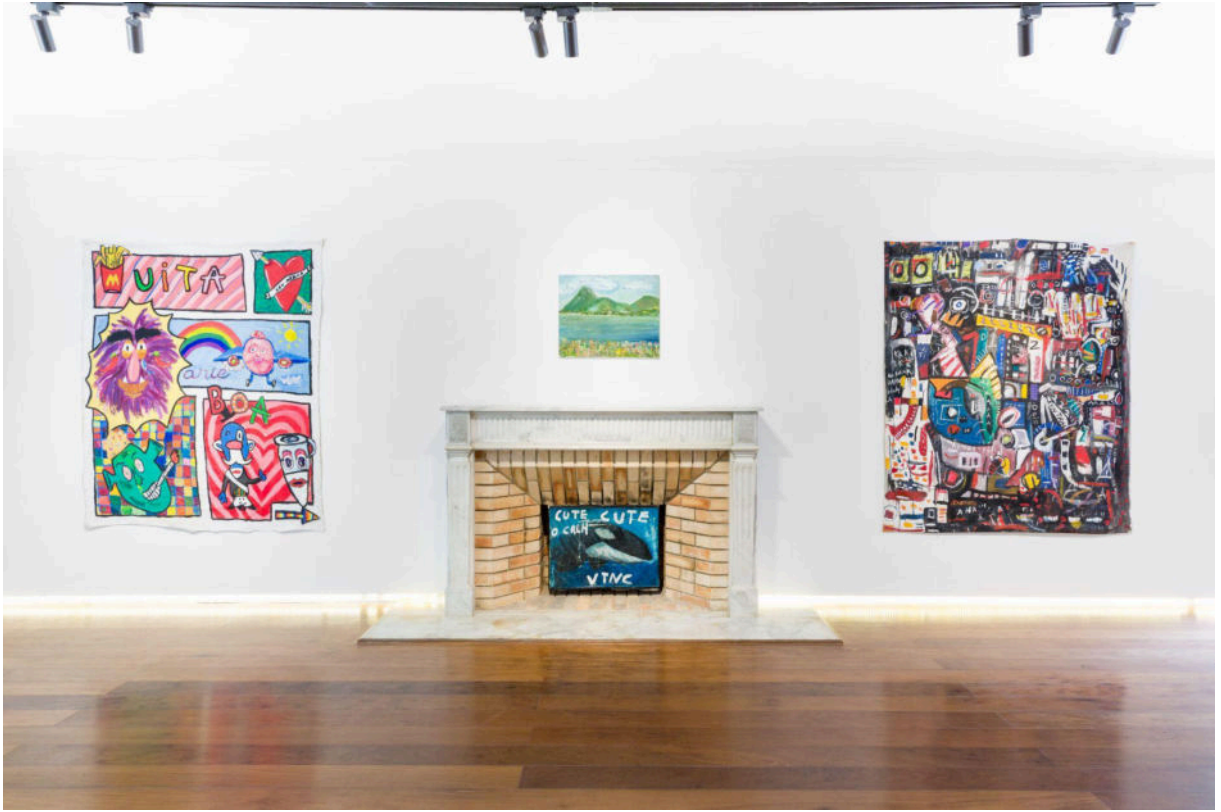
Realização:

gema

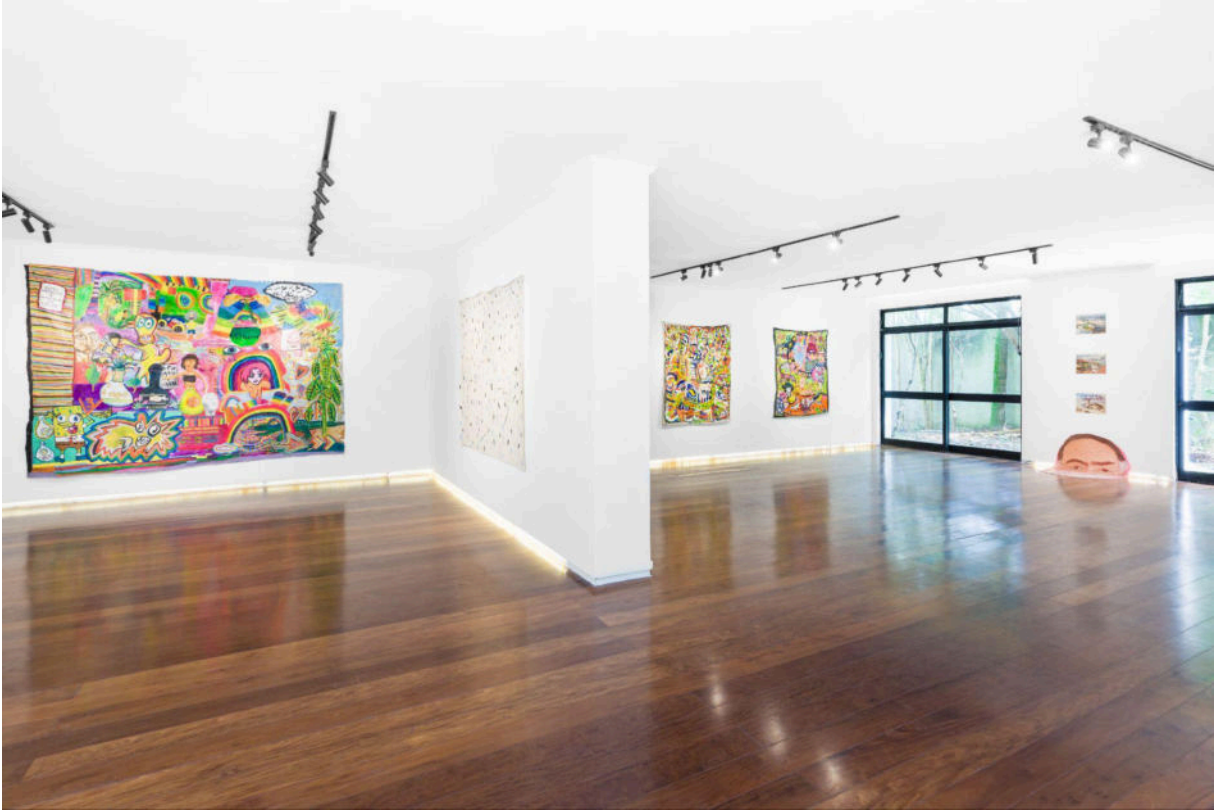














Felipe Carnáuba. Fake News. Óleo sobre feltro. 150 x 100 cm. 2022. Foto: Estúdio em Obra



Felipe Carnaúba. Treta BR. Acrílico sobre tecido. 180 x 150 cm. 2022. Foto: Estúdio em Obra.



Felipe Caruaíba. kkkkkkkkkkkkkkkkk. 50 x 40 cm. pastel oleoso sobre papel. 2021. Foto: Estúdio em Obra.



Felipe Carnaúba. Sem título. 150 x 200 cm. pastel oleoso, PVA, carvão e lápis de cor sobre lona. 2018. Foto: Estúdio em Obra.

### **Texto curatorial:**

#### **UMA PINTURA É UMA BANDEIRA**

Adoro quando alguém diz que não gosta do trabalho do Carnaúba porque isso rega a raiz da produção com fertilizante do próprio fruto, sendo esse proveniente de uma terra que em se plantando, tudo dá.

A versatilidade e a desordem do conjunto podem evocar estranhamento. O incômodo é consequência de um olhar educado sob parâmetros de beleza comumente atribuídos à arte, moda e decoração, da mesma forma - um esquema de

combinar o look com causas sociais, que evoca contradições sobre superfície e profundidade.

Felipe propõe uma flexibilização de limites perante seus excessos. Provoca o público com postulados por vezes perigosos, ou pouco esclarecidos. Eu costumava pensar o artista como um advogado das próprias causas, mas hoje repenso essa figura. A presente produção me suscita mais questionamentos, do que conclusões: porque pendurar na sala de casa uma tela do rosto do Bolsonaro pintado com pincel e tinta da pior qualidade, em proporções tortas e nauseado por um entorno rosa chiclete? Sorrindo feito uma toranja, te olhando todos os dias ao sentar para tomar café da manhã? Por outro lado, não há um interesse em domesticar um fragmento de uma realidade selvagem? Agora, note a beleza que é perceber a naturalidade como se pensa arte como algo para se colocar na parede da sala.

Deixemos a trama iconográfica um pouco de lado para refletir o Felipe abstrato. Em um compasso sequelado, acumula pinceladas pouco calculadas, carregadas de cores, um ritmo improvisado e insurgências fantasmagorizadas pela ausência de signos. É no âmbito dessa abstração que se desmascara toda rebeldia que anima os fundamentos de sua produção, vista também nos registros fotográficos turvos de seu portfólio, estes clicados por uma câmera encardida de um celular de quinta categoria. Convenhamos: isso é um charme. É essa a vanguarda que eu quero.

Não há definição nítida entre o desejo de ser aplaudido ou repudiado. Dizer que é experimentação também parece vago. Certo é o grau de malícia presente em toda essa loucura.

Seja em suas performances, vídeos, músicas, NFTs, textos ou pinturas, as intenções de Carnaúba ecoam no entorno de forma exageradamente atual. Refletem comoções que provocam as notícias dos jornais — nos quais diariamente são

impressos o caos, balbúrdia, ridicularidades e fatos reais. Por mais absurdo que seja, é um trabalho político.

Copos de Guaravita em pedaços de papelão, dizeres chucros sobre belas paisagens ou assentos de privada na parede expressam, na verdade, o Brasil por um carioca suburbano, subentendido e subestimado. Felipe se caracteriza pelo acúmulo, excesso e desorganização. Sua produção incansável ou exaustiva, detestável ou divertida, desafia a se deparar com níveis baixos da realidade vigente a um alto grau de insolência e destemor. Em meio a frenéticos (senão épicos) aspectos anti-glamurosos, gira nauseada uma ciranda do fracasso. Talvez seja essa a insinuação de que o veneno é o antídoto.

Esta exposição homenageia em memória o artista e professor João Magalhães. Sem suas aulas preciosas, não haveria tão frutífero encontro entre o artista e a curadora. Foram infinitos e eternos os aprendizados decorrentes dos encontros em sala de aula. A gratidão é imensa. Viva João Magalhães e Ana Prioli.