

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES

CAROLLINA DOS SANTOS CORREA

COMO SER UM PROGRAMA DE COMPUTADOR

RIO DE JANEIRO

2021

CAROLLINA DOS SANTOS CORREA

COMO SER UM PROGRAMA DE COMPUTADOR

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais com ênfase em Escultura.

Orientadora: Profa. Dra. Liliane Benetti.

RIO DE JANEIRO

2021

CIP - Catalogação na Publicação

CC292c Correa, Carollina dos Santos
 Como ser um programa de computador / Carollina
 dos Santos Correa. -- Rio de Janeiro, 2021.
 95 f.

 Orientador: Liliane Benetti.

 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais: Escultura,
 2021.

 1. Livro de artista. 2. Instruções. 3. Trabalho.
 4. Arte contemporânea. I. Benetti, Liliane, orient.
 II. Título.

CAROLLINA DOS SANTOS CORREA

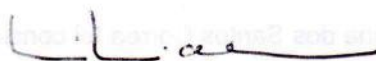
COMO SER UM PROGRAMA DE COMPUTADOR

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais com ênfase em Escultura.

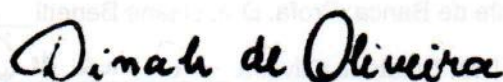
Orientadora: Profa. Dra. Liliane Benetti.

Aprovado em: 25 de 06 de 2021.

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Liliane Benetti. (Orientadora)
Universidade Federal do Rio de Janeiro



Profa. Dra. Dinah de Oliveira (Avaliadora)
Universidade Federal do Rio de Janeiro



Prof. Dr. Jimson Ferreira Vilela (Avaliador)
Artista Visual

Como agradecer

Coloque o nome de todos que tornaram possível a escrita do trabalho.

Carla, Renato,
Raphaela, Raphael,
Matheus,
Guido, Ian, Isabelle,
Alana, Jucimar, Iuri,
Liliane,
UFRJ e UNCuyo.

Resumo

Como ser um programa de computador é um trabalho de conclusão de curso, organizado em forma de livro digital de instruções, que reúne trabalhos realizados entre 2019 e 2021. Utiliza a tela de dispositivos eletrônicos e o arquivo em formato PDF como suporte expositivo.

Palavras-chave: livro de artista; instruções; trabalho; arte contemporânea.

Sumário

Como ser um programa de computador	11
Livro físico	13
Escreva instruções a serem seguidas	14
Para uma tarefa a ser realizada	16
Te convido a olhar o nada	21
Exercício para voltar a escrever	23
Como ver	27
Referências	94

Como ser um programa de computador

Como ser um programa de computador é um trabalho de conclusão de curso, organizado em forma de livro de instruções/exposição virtual, pensado para ser visto em meio digital, intermediado pela tela de dispositivos eletrônicos. Utiliza o arquivo em formato PDF como suporte expositivo, considerando as possibilidades de ocupar e explorar o espaço virtual da tela. Apropria o formato em rolagem vertical para criar o caminho a ser percorrido. Apresenta trabalhos plásticos feitos com a palavra escrita para questionar a relação de dependência da humanidade com o trabalho, em uma tentativa de refletir se essa relação é uma escolha ou uma condição imposta.

Foi pensado no ambiente virtual e para ele. Busca uma experiência na tela digital, independentemente de seu tamanho e disposição, pois considera que cada dispositivo pode gerar uma interação diferente e não é de interesse limitar tais possibilidades.

Há, no entanto, uma maneira ideal de experimentar/ visualizar este livro, prevista em “Como ver”, conjunto de instruções que precede os trabalhos. Esse formato ideal nada mais é que utilizar o dispositivo com a maior tela disponível e colocar o leitor de PDF no modo tela cheia. Assim não haverá, no momento da leitura, nenhuma interferência de outros elementos na tela.

Os trabalhos estão organizados em páginas largas, com a orientação paisagem, diferente das páginas de textos em modo retrato, tamanho padrão sugerido para elaboração de monografias e textos acadêmicos. As páginas em formato paisagem são uma estratégia para preencher melhor o espaço da tela, evitando bordas e espaços vazios não planejados. Amplia-se também, com o modo paisagem, a possibilidade de adaptação em diferentes dispositivos, já que em dispositivos móveis menores, como tablets e celulares, que possuem telas mais verticalizadas, existe a possibilidade de girar essas telas sem a necessidade de alterar o arquivo que está sendo visualizado. Permite-se, assim, uma visualização semelhante a de computadores e notebooks, com telas maiores e mais horizontais. Esse movimento não poderia ser feito se as páginas tivessem sido pensadas para a verticalidade de celulares e tablets, pois a tela do monitor poderia não ser integralmente preenchida ao se girar o arquivo, comprometendo a experiência.

A rolagem vertical é utilizada por ser o formato comumente visto em websites e adotado pelas principais redes sociais, com feed infinito. E, principalmente, por ser a forma mais comum de visualizar arquivos digitais, uma vez que a maioria dos leitores de texto ou PDF organiza os arquivos colocando uma página abaixo da outra. Então, pensando nessa maneira de dispor os arquivos de leitura, os trabalhos foram colocados em páginas separadas uma abaixo da outra, com algumas páginas de transição de um trabalho para o outro, mudando apenas as cores.

Livro físico

Se, por algum motivo, esse arquivo chegou nas suas mãos no modo impresso, o ideal é descartá-lo e entrar em contato pelo e-mail carollina.correa1@gmail.com para obter o arquivo digital e, só então, iniciar a leitura.

Se os e-mails da plataforma Gmail não existirem mais e/ou a busca pelos nomes “Carollina Correa” ou “Como ser um programa de computador” não gerarem resultados satisfatórios para obter um exemplar em formato PDF, será necessário adaptar a leitura para que ela se aproxime o máximo possível da leitura na tela.

Para isso, separe todas as folhas, tire grampos, cola ou qualquer coisa que esteja mantendo as folhas unidas sequencialmente, para evitar que sejam folheadas uma após a outra, como se estivessem organizadas em um livro tradicional. Em uma parede, organize uma folha abaixo da outra, a partir da página “Como ver”. Ao alcançar o rodapé, continue a organização pelo chão, até a página que antecede as referências bibliográficas, seguindo a ordem já existente. Se posicione de maneira que a primeira página (“Como ver”) fique na altura dos seus olhos, em seguida movimente-se para baixo, buscando a próxima página. Repita esse processo até o final.

Lembre-se, enquanto caminha de uma página para a outra, de fazer um movimento com os dedos, como se estivesse girando o scroll do mouse ou deslizando o dedo em uma tela com resposta tátil, o que for mais familiar.

Escreva instruções a serem seguidas

Como ser um programa de computador é um título que carrega nele um resumo dos trabalhos feitos e da pessoa construída durante a formação, que passa a escrever esses trabalhos. Tal título se torna palavra de comando e se completa com uma frase simples e direta: “Escreva instruções a serem seguidas para uma tarefa a ser realizada”. Justamente isso é o que foi feito nos trabalhos apresentados nesta monografia: o ato de escrever instruções para uma tarefa a ser realizada, mesmo que essa tarefa nunca seja efetivamente realizada por alguém.

Alguns motivos levaram à escolha de fazer um trabalho de conclusão de curso que, apesar de ser um livro, não pretende ser um livro físico. Partiu-se das possibilidades do uso da tela como suporte expositivo. Essa escolha assume uma relação com o digital que, até aqui, havia sido colocada em segundo plano, já que o universo eletrônico, digital e computacional aparecia eventualmente em alguns trabalhos ou exercícios de sala de aula, mas nunca havia sido ressaltado como um elemento de interesse. Alguns exemplos são *Crachá* (2018), em que o código binário aparece, e *Exercícios para voltar a...* (2019/2020), pensado para as redes sociais, formado por imagens que nunca foram impressas e nem se pretendia que fossem.

Além de assumir e evidenciar o aspecto digital já presente na produção, considera-se também, simultaneamente à escrita desta monografia, que a pandemia do coronavírus levou a utilização dos aparelhos eletrônicos a níveis extremos. De um dia para o outro, todas as esferas de relacionamentos, trabalho, família e lazer passaram a ser mediadas por aparelhos eletrônicos e aplicativos de videoconferência.

Em meio às aulas remotas e com o aumento da utilização de arquivos digitais, fez mais sentido elaborar um livro que se preocupa em como será visto e experimentado no meio virtual e não no físico, uma vez que esse seria o contato mais imediato que os leitores teriam com este livro.

Foi organizado como livro de instruções, tendo como principal referência *Grapefruit: Livro de instruções e desenhos da Yoko Ono*, na versão traduzida para português por Giovanna Viana Martins e Mariana de Matos Moreira Barbosa (2008/2009). A partir de um processo de revisitar os trabalhos já prontos, foram selecionados trabalhos que: I) possuem a palavra escrita como elemento gráfico principal; II) falam, de alguma forma, sobre trabalho; III) tenham algum texto de comando, como rituais, exercícios ou instruções.

Os trabalhos selecionados foram reunidos e organizados por semelhança, separados em dois grupos principais, um que aponta a relação de subordinação da humanidade ao trabalho, pontuando as formas que pessoas e corpos são moldados em função dele. E outro, que, ao perceber perdas em função das demandas do trabalho, busca uma retirada desse regime de demanda extenuante, valorizando o "fazer nada" e sugerindo ações não produtivas.

Para uma tarefa a ser realizada

Ser estudante/artista não é muito diferente de ser estudante/cientista, mas o cientista tem nitidez sobre quais são as atividades de trabalho e quais são as atividades de não trabalho, enquanto o artista tem tudo meio misturado no cotidiano.

Frequentemente é associado ao artista, ou ao estudante de artes, a tarefa de manter os sentidos sempre alerta, olhando cuidadosamente para todas as coisas ao seu redor para não perder a oportunidade de transformar o acaso em arte. Com isso, perde-se a distinção entre tempo livre e tempo de trabalho.

Trata-se aqui, obviamente, de arte enquanto profissão e do artista inserido no sistema capitalista, gerando lucro para uma ou mais pessoas, não de arte como forma de lazer, terapia ou outra condição em que ela possa estar inserida. No contexto da arte como profissão e do artista profissionalizado, espera-se do artista que ele cumpra o papel de trabalhador antes, durante e depois de finalizar sua obra. Espera-se não apenas a produção da obra, mas também se cobra do artista saber transitar em diferentes funções¹ para manter o seu trabalho em movimento. Além de saber quais os melhores lugares para frequentar no intuito de criar conexões pensando nas possibilidades de trabalhos futuros. Há uma frequente “instrumentalização de atividades e amizades” (GRAW, 2015, p. 247), já que pessoas e lugares são cuidadosamente escolhidos para gerar ou manter o trânsito da obra de arte.

Como bem ressalta a artista Adrian Piper, “o sucesso artístico no mundo da arte contemporânea euroétnica é percebido por todos como a recompensa de um jogo de soma zero, em que a vitória de um jogador é a derrota de outro” (PIPER, 2020, p. 26), o que torna nítido os motivos para essa instrumentalização pontuada pela teórica Isabelle Graw. Na lógica do jogo de soma zero, as chances de um aumentam quando as chances de outro diminuem. Então, é preciso tomar atitudes e fazer conexões que ajudem a diminuir as chances do outro, conseqüentemente, aumentando as suas.

A escolha de lugares, pessoas e instituições com as quais se relacionar e frequentar, não possibilita apenas a venda ou circulação do seu trabalho de arte, possibilita também gerenciar o fracasso do outro “através de puxadas de tapete, fofoca pelas costas, intrigas, manipulação dissimulada, desonestidade, empáfia e ostensiva propagação da mensagem 'eu cheguei primeiro' etc.” (PIPER, 2020, p. 26), o que só contribui para a rivalidade dentro do mercado de arte, tornando esse mercado

¹ Cf. BASBAUM (2013), p. 67.

cada vez mais cruel e fazendo “artistas, individualmente, e seus aliados, verem uns aos outros como concorrentes profissionais” (PIPER, 2020, p. 27).

Outra prática que ajuda no sucesso dentro do mercado de arte euroétnico é a anulação das vontades reais do artista, alinhando seu posicionamento e trabalhos às tendências das instituições que deseja conquistar ou a outros artistas que já obtiveram êxito nessas instituições². Com essa prática, é mais fácil ser visto e reconhecido nesses lugares de desejo, mesmo que isso signifique ter um trabalho pobre plasticamente ou conceitualmente.

Essas demandas são as cobranças geradas pelo mercado de arte, que não difere muito de qualquer outro mercado, o que deixa evidente ser preciso mais do que talento plástico para triunfar: é preciso saber como funciona o mercado e se adaptar.

Colocar o artista na figura de um trabalhador que serve a um sistema, que cobra muito mais dele do que seria justo, e atrelar a isso a condição de estudante de arte em uma universidade federal, que cobra muito mais dos discentes do que seria justo, sem considerar que, na maioria dos casos, é necessário conciliar o estudo com outros trabalhos paralelos à formação, foi o que gerou o interesse em discutir a ideia mesma de "trabalho" e, em certa medida, tentar resistir a ela.

Portanto, a discussão que envolve a produção plástica apresentada neste livro questiona a própria relação de dependência da humanidade com o trabalho buscando questionar se essa relação é uma escolha ou uma condição inevitável. Pretende-se elaborar uma reflexão e sugerir rupturas nesse sistema de dependência. Parte-se do princípio que o trabalho atua como um agente modificador de relações e se assume a atividade laboral como uma entidade presente e naturalizada no cotidiano.

A presença de uma atividade profissional é tão normalizada e esperada que um dos primeiros questionamentos feitos a uma pessoa ao conhecê-la é “o que ela faz da vida?”, esperando como resposta a profissão ou cargo que ela ocupa. Qualquer resposta diferente disso é vista com estranhamento. Não é permitido que a maior parte do tempo, do dia ou da vida, sejam gastos com outras atividades, senão com o trabalho.

Mas essa normalização não aconteceu de uma hora pra outra. A forma como nos relacionamos com o trabalho foi modificada e moldada ao longo dos anos. O que antes era uma tarefa desagradável, desgastante e comumente associada ao castigo,

² Cf. PIPER (2020), p. 26.

perdeu historicamente essa conotação e passou a ser valorizada como uma atividade de libertação³. O trabalho passou a ser tratado como uma tarefa essencial, que dignifica e dá propósito ao ser humano. E “em vez de reagir contra esta aberração mental, os padres, os economistas, os moralistas sacros santificaram o trabalho” (LAFARGUE, 2003, p. 21), se deixando levar por essa nova relação com o trabalho, tornando-o a atividade central da vida. Surgem, assim, modos de adaptar a vida em sua função.

A valorização do trabalho caminha de mãos dadas com o sistema de remuneração em dinheiro e a adoção do capitalismo, que não foi nada mais do que “uma resposta dos senhores feudais, dos mercadores patrícios, dos bispos e dos papas a um conflito social centenário que chegou a fazer tremer seu poder e que realmente produziu 'uma grande sacudida mundial.'”(FREDERICI, 2017, p. 44). A implementação de um salário reformulou as condições de trabalho que, doravante, além de terem bases contratuais⁴, geram uma certa sensação de escolha, por mais contraditório que isso seja, especialmente pela possibilidade de afastamento do trabalho, ao se conseguir quantia suficiente para pagar a outra pessoa, que vai então trabalhar em seu lugar.

No entanto, o outro lado da remuneração em dinheiro é o estímulo ao consumo, o que só contribuiu para que, cada vez mais, o trabalho fosse colocado como primordial, pois seria ele o responsável por gerar a renda que é usada para adquirir bens.

Tudo isso cria um ciclo vicioso de trabalho e consumo. Muitas horas são dedicadas ao trabalho com o intuito de arcar com as despesas geradas pelas coisas que se consome, ao mesmo tempo, muito é consumido como uma forma de compensação por tantas horas trabalhadas, com o agravante de estar em uma “economia de desperdício, na qual todas as coisas devem ser devoradas e abandonadas quase tão rapidamente quanto surgem no mundo” (ARENDDT, 2007, p. 147), tornando o ciclo cada vez mais imediato.

Considerando o estágio de desenvolvimento atual do capitalismo, esse ciclo voraz de consumo se tornou uma das principais fontes de lucro de algumas empresas de tecnologia, que se baseiam na coleta de dados em massa de seus usuários para,

³ Cf. COSTA (2015), p. 29.

⁴ Cf. FREDERICI (2017), p. 60.

em seguida, manter todos conectados aos seus produtos, a maior parte do tempo possível. Cidadãos convertidos em consumidores bombardeados incessantemente com inúmeras propagandas. Propagandas certeiras sobre produtos que essas empresas sabem que são do interesse daquela pessoa. Tais empresas obtêm lucro vendendo espaço de propaganda para outras empresas que querem ser vistas pelos milhares de usuários que se conectam todos os dias⁵. Fazem, assim, uma manutenção do consumo a partir da certeza de que aquela pessoa irá desejar aquele produto, de acordo com as inúmeras informações que possuem a respeito dela, podendo até, sempre que necessário, implementar novas necessidades de consumo em milhares de pessoas.

Nada disso prospera se a pessoa não estiver conectada o máximo de tempo possível, usando a plataforma. É preciso, portanto, manter a plataforma dinâmica, atualizada e interessante para estimular seus usuários a atualizar constantemente seus perfis e a interagir. Cria-se uma falsa sensação de conexão com o outro, sendo que, na verdade, estão gerando conteúdo para que a plataforma possa continuar lucrando.

Pessoas são tratadas como produtos, quando o espaço nos seus feeds são vendidos para uma propaganda, e são também trabalhadores gratuitos, quando estão criando conteúdos com o suposto propósito de interação. Ainda que existam pessoas que extraem sua renda da criação de conteúdo para as redes sociais, profissionalizando-se nisso, não é a plataforma que realmente paga o criador de conteúdo; normalmente essa renda vem da interação com outros usuários, que identificam a relevância de determinado perfil e acabam pagando para aparecer nele.

O processo de valorização, de "santificação" do trabalho, e a inclusão da remuneração em dinheiro atrelada a uma necessidade desenfreada de consumo espelham o modo como as relações com o trabalho e as profissões ocorrem hoje. O trabalho geralmente é colocado em um lugar de privilégio na vida e no dia a dia, fazendo com que as outras esferas da vida de uma pessoa tenham que ser adaptadas em função dele. Rotinas são criadas, rotas são repetidas, relações são moldadas e tarefas são otimizadas. Tudo em função de uma melhor performance no trabalho. São essas ideias e problemas que suscitaram os trabalhos reunidos em *Como ser um programa de computador*.

⁵ Veja-se, nesse sentido, o documentário da Netflix *O Dilema das redes* (2020).

Essa supervalorização do trabalho se torna ainda mais problemática na atual realidade brasileira, com taxas crescentes de desemprego⁶ e, ao mesmo tempo, com a flexibilização de direitos trabalhistas historicamente conquistados⁷, sobretudo se considerarmos uma sociedade de trabalhadores nos moldes da nossa, na qual o trabalho é fragmentado a um nível que torna qualquer trabalhador descartável, facilmente substituível por outro, caso não se disponha a cumprir as exigências do empregador.

Foge aos objetivos (e às possibilidades) dos trabalhos plásticos aqui reunidos gerar uma revolução nos modos de trabalho, repudiá-los ou negá-los, mas pretende-se questionar uma relação que, muitas vezes, é colocada como uma escolha subjetiva.

⁶ Segundo o IBGE a taxa de desemprego no 4º trimestre de 2020 foi de 13,9%, somando um total de 13,9 milhões de pessoas desempregadas. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php>> acessado em: 11 de maio de 2021

⁷ LEI N° 13.467 de 13 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/13467.htm> acessado em: 11 de maio de 2021

Te convido a olhar o nada

Como ser um programa de computador está dividido em dois grupos principais. O primeiro conjunto é mais pontual e focado na relação de subordinação do ser humano ao trabalho, já o segundo aponta para um movimento de resistência e desobrigação da demanda de trabalho, sugerindo o “fazer nada”. Mas em uma sociedade em que a vida é regida seguindo as leis do trabalho, a preguiça e o “fazer nada” não são permitidos. Todos são, desde o início, convencidos a trabalhar.

“Trabalhem, trabalhem, proletários, para aumentar a fortuna social e as vossas misérias individuais, trabalhem, trabalhem, para que, tornando-vos mais pobres, tenham mais razão para trabalhar e para serem miseráveis. Eis a lei inexorável da produção capitalista.” (LAFARGUE, 2003, p. 29)

A discussão apresentada em *Para uma tarefa a ser realizada* não abarca os temas implícitos nos trabalhos apresentados a partir de *Quebre o ciclo* (2021), pois este grupo sai de um questionamento pontual sobre trabalho e consumo, para apresentar propostas de atividades consideradas inúteis, posto que “o senso comum de nossa sociedade considera útil o que dá prestígio, poder, fama e riqueza.” (CHAUÍ, 2000, p. 16).

Olhar o nada, gritar para o vento e "ser chuva" são o completo oposto do que é considerado útil, o que se torna mais problemático se considerar a lógica de comercialização do tempo⁸ que associa um valor monetário à passagem de tempo. Se o tempo compreende um valor econômico, não é facilmente consentido que seja gasto com qualquer atividade que não tenha um retorno material.

Na contramão dessa lógica, as atividades propostas por esse grupo de instruções só fazem “perder tempo” e, conseqüentemente, perder dinheiro. São ações que podem demandar muitas horas ou apenas um segundo, mas com nenhuma delas será possível ter esse tempo convertido em dinheiro.

Não se pretende, no entanto, que essas ações se tornem uma pausa que contribua para a produtividade pela obtenção de um relaxamento momentâneo que recarregue as energias para, em seguida, retornar ao trabalho. Use as ações propostas como exercício para aprender a realizar atividades que não estão diretamente relacionadas com o trabalho ou com algum retorno financeiro, buscando

⁸ Cf. AQUINO; MARTINS (2007), p. 481.

liberdade para poder dedicar o tempo de vida em atividades "inúteis" sem a culpa que geralmente vem atrelada à realização desse tipo de ação, por ser convencionada como um mau uso do tempo.

Há, porém, um conflito quando o “fazer nada” ou o fazer inútil é incentivado, mas, ao mesmo tempo, apresenta-se um conjunto de trabalhos com comandos, organizados em um livro de instruções.

O formato livro de instruções é escolhido para aplicar uma voz de comando que se materializa em textos de instruções, justamente porque a realização desse tipo de atividade sempre foi negada, portanto é natural não se saber por onde começar.

Sugiro que comece com as ações de *Como ser um programa de computador* precisamente a partir de *Exercício para voltar a escrever (2020)*, mesmo que não seja esse trabalho que inicie a instrução de fazer nada ou do fazer improdutivo, porque é nele que a problemática de não poder dedicar o tempo a outras coisas, senão ao trabalho, é iniciada.

Comece a “perder tempo” com as ações propostas em *Como ser um programa de computador* e quando se sentir confortável para seguir sem ajuda, deixe que outras ações surjam.

Exercício para voltar a escrever

O propósito era escrever uma monografia que tivesse o seu espaço ampliado para além de um lugar que relatasse, justificasse e catalogasse os trabalhos realizados durante a graduação. Que pudesse ser um trabalho de conclusão de curso com autonomia enquanto trabalho e experiência de arte, utilizando o espaço da monografia como suporte expositivo para os trabalhos selecionados.

Compreende-se que tanto um texto acadêmico, em formato de monografia, quanto uma exposição são espaços voltados para comunicar que possuem uma estrutura similar com uma introdução, um desenvolvimento e uma conclusão. Mas para conseguir entender essas possibilidades de construção no espaço destinado a um trabalho de conclusão de curso e então elaborar este livro digital de instruções, foi importante ter contato com outros trabalhos acadêmicos que também se apropriaram do espaço disponível da monografia para fazer essa escrita diferente do habitual⁹.

Ao ampliar as possibilidades de uso da monografia acadêmica, tornou-se necessário entender qual seria a configuração ideal para este trabalho de conclusão de curso e isso foi possível a partir de uma revisão dos trabalhos que eu já havia feito no intuito de entender suas particularidade e selecionar os que viriam a participar de *Como ser um programa de computador*, além de elaborar trabalhos novos e excluir aqueles que não atendiam aos critérios estabelecidos, embora colaborassem para adensar o repertório ou a linguagem visual dos trabalhos escolhidos.

Foram identificados quatro trabalhos: *Monotonia* (2018), *Trabalhe* (2018), *Crachá* (2018) e *Exercícios para voltar a olhar o céu* (2019), cada qual contribuindo para a configuração final de *Como ser um programa de computador*.

*Monotonia*¹⁰ dá início à discussão em torno da ideia de trabalho, relacionando repetição com trabalho e eficiência em um vídeo, com duração de 5 minutos, que enquadra as mãos realizando um movimento repetitivo ao fazer uma correntinha de crochê. A intenção é a de discutir a repetição monótona e cansativa que existe no trabalho artesanal. A correntinha construída torna-se uma representação da passagem do tempo, os pontos condicionados ao processo de pegar e passar a linha

⁹ Cf. ALMEIDA (2019); AMORIM (2020); MORAIS (2013); SANTOS (2016).

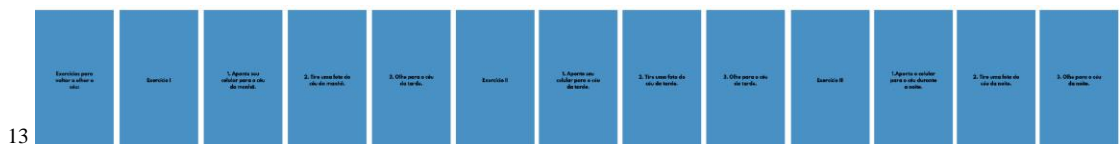


com a agulha tornaram-se dias que correm moldados pelos mesmos gestos. A rotina diária aparece na forma de repetição cíclica do fazer uma correntinha. Assim como a realização do ponto "correntinha" condiciona o movimento das mãos, o trabalho condiciona o movimento das pessoas.

*Trabalhe*¹¹ amplia a discussão, desdobrando o pensamento que associa o trabalho à criação de rotinas e acrescentando a essa problemática as diversas formas utilizadas para dizer que trabalhar é o único caminho possível e permitido. Coloca a escrita como elemento gráfico principal, apresentando as palavras de maneira que reforça, embaralha e mistura a informação, assim como a ideia de trabalho, capital e produtividade são reforçadas, embaralhadas e misturadas ao cotidiano.

Já *Crachá*¹² utiliza a palavra de forma codificada e se apropria de um dos principais símbolos do trabalho. Associa a identificação do eu e do outro com a função ou cargo que ele(a) exerce ao utilizar as palavras flexionadas do verbo trabalhar para a primeira, segunda e terceira pessoas do singular.

*Exercícios para voltar a olhar o Céu*¹³ aponta o problema de atender a todas as demandas do trabalho. Moldar as demais atividades em sua função resulta em algumas perdas. Inicia a resistência em se manter constantemente produtivo e a relação de produção com as redes sociais. É uma tentativa de alcançar pessoas que



pudessem estar envolvidas em suas redes sociais produzindo desenfreadamente e, então, sugerir que elas tirem um momento para realizar um exercício de retomada. Também introduz a escrita de pequenos textos de comando.

Como ver

A partir daqui mude para uma tela maior
Coloque seu leitor de PDF no modo tela cheia

Ritual do despertar

Deve ser feito todos os dias
exatamente na mesma hora

Coloque o modo soneca no seu despertador

E tenha mais 5 minutos

Acorde

Perceba que se atrasou

E então levante correndo

escove os dentes

tome banho

troque a roupa e

penteie o cabelo o mais rápido possível

Se for mulher não, se esqueça da maquiagem.

Se der tempo

Faça e coma o café da manhã

Ritual do deslocamento

Acontece em todos os lugares do mundo

Duas vezes ao dia todos os dias

Varia o horário de acordo com a localidade

E varia também a quantidade de pessoas

Com uma pequena diferença na quantidade de pessoas
durante os finais de semana

Existem vários pontos de encontro e

é preciso esperar pacientemente pela sua chegada

mesmo que às vezes demore horas

Quando chegar, todos devem se amontoar em frente a sua porta

Esperando impacientes até ela se abrir

Quando finalmente forem abertas

Todos entram

até que a capacidade máxima seja superada em muitos números
e não seja mais possível entrar ninguém.

Depois de fechar as portas quem não conseguiu entrar

deve esperar o próximo pacientemente

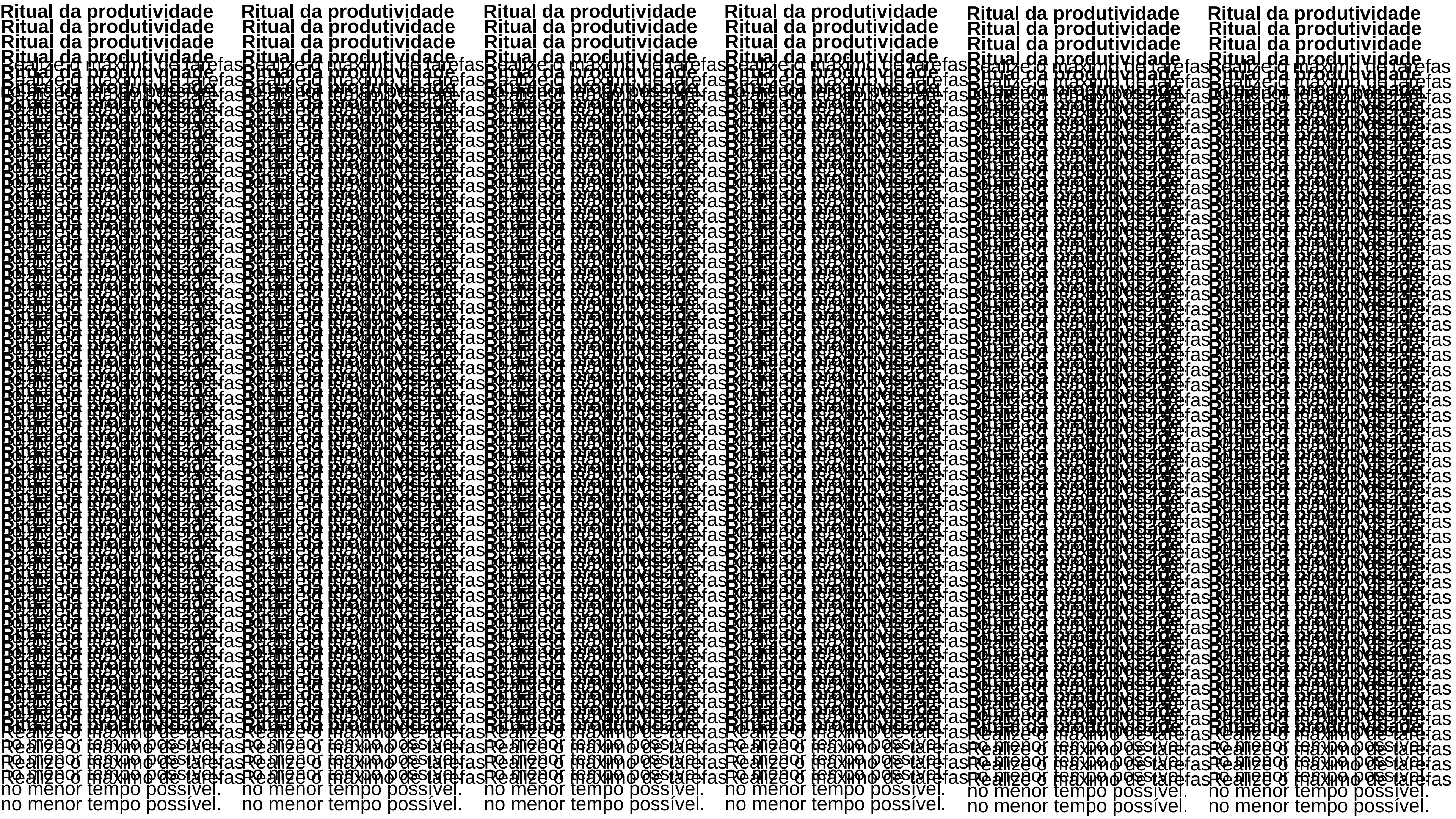
mesmo que às vezes demore horas

Ritual do trabalho

Para concluir o ritual do trabalho

é preciso realizar o ritual do despertar

seguido do ritual do deslocamento



aplicar o ritual da produtividade durante todo o dia e
por fim realizar o ritual do deslocamento outra vez

Esteja

Quando não for possível estar

Ocupe seus pensamentos com o que ou onde deveria estar

Faça

Exercícios pela manhã

Refeições saudáveis

Pausas estratégicas

Tudo que for possível para ser mais produtivo

Exerça sua função exemplarmente
todos os dias
sem cansar

Opere qualquer coisa
Só não fique parado

Como ser um programa de computador

Escreva instruções a serem seguidas
para uma tarefa a ser realizada.

Como ser uma inteligência artificial

Faça uma seleção de imagens.

Saia na rua perguntando às pessoas qual imagem, entre as selecionadas, representa um semáforo.

Pode trocar semáforos por carros, caminhões ou faixas de pedestre.

Como ser um assistente virtual

Toda pergunta que receber
responda com: "não entendi".

Como ser um algoritmo

Observe uma pessoa durante todo o dia:
o que ela come,
o que ela escuta,
o que ela fala
e principalmente
o que mais chama a atenção dela.

No dia seguinte,
durante todo o dia,
ofereça as coisas que ela
mais gostou do dia anterior.

Como ser um vírus

Escolha uma pessoa arbitrariamente
comece a mexer nas coisas dela, sem que ela saiba
provoque pequenos danos nos seus pertences
até que tudo esteja danificado
Escolha uma pessoa arbitrariamente

Como ser Alexa

Esteja sempre aprendendo.
informado de tudo e
disponível.
Quando alguém pedir algo,
atenda prontamente

Exercício para voltar a escrever

**Pegue um bloco de papel.
Pegue um lápis.
Escreva.**

Repita com diferentes tipos de lápis, canetas e pincéis.

Exercício para voltar a conversar:

**Desinstale os aplicativos de mensagens
de seu celular.**

Puxe assunto com a pessoa mais próxima.

Exercícios para voltar a olhar o céu:

Exercício I

- 1. Aponte seu celular para o céu da manhã.**
- 2. Tire uma foto do céu da manhã.**
- 3. Olhe para o céu da manhã.**

Exercício II

- 1. Aponte seu celular para o céu da tarde.**
- 2. Tire uma foto do céu da tarde.**
- 3. Olhe para o céu da tarde.**

Exercício III

- 1. Aponte o celular para o céu durante a noite.**
- 2. Tire uma foto do céu da noite.**
- 3. Olhe para o céu da noite.**

Exercício para voltar a conhecer lugares:

Escolha um lugar para conhecer.

**Vá nesse local seguindo as seguintes
instruções:**

**Na primeira vez que for, leve seu celular e
use à vontade.**

**Na segunda vez, leve o celular, mas não
faça nenhuma foto.**

Na terceira vez, deixe o celular em casa.

**Se não puder ir mais de uma vez ao local,
deixe o celular em casa na primeira vez.**

Exercícios para voltar a olhar o outro

Exercício I

- 1. Aponte seu celular para um amigo.**
- 2. Tire a foto desse amigo.**
- 3. Olhe para seu amigo.**

Exercício II

- 1. Aponte seu celular para um desconhecido.**
- 2. Tire uma foto desse desconhecido.**
- 3. Olhe para o desconhecido.**

crie um ciclo de produtividade...
Quebre o ciclo

d e i t e n o c h ã o s i n t a s e u c o r p o e s t i c a n d o e s e a d a p t a n d o a o l o c a l .

Praia

Vá a uma praia

De preferência uma deserta

Deite na areia

Sem roupa

Sem forrar o chão com um pano

Sem tapar o sol com um plástico

Escute os grãos de areia

Sinta o cheiro das ondas

Respire o calor do sol

C h u v a

E s p e r e p o r u m a c h u v a

q u a n d o e l a c h e g a r

s e d e i x e e n v o l v e r

p o r s e u s p i n g o s

a t é q u e s e u c o r p o

s e j a c h u v a

grite para o vento

Perder

Encontre uma multidão
váse perdê-la.

V e n t o

P a r e ... S i n t a o v e n t o
a c a r i c i a r o s e u c o r p o .

Olhe para uma montanha. ^É mentalmente uma rota até seu cume. ^É siga essa rota.

Te convido a olhar o tempo

Referências

ALMEIDA, C. (2019). *O carnavalismo e outras histórias*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais com ênfase em Escultura). Rio de Janeiro: Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

AMORIM, R (2020). *Por uma poética do contato: ancoragem emocional, cidade-equívoco e terreno baldio*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais com ênfase em Escultura). Rio de Janeiro: Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

AQUINO, A, B C; MARTINS, C, de O, J. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. In: *Revista Mal-Estar e Subjetividade*. Volume VII, N 2, Fortaleza, p. 479-500.

ARENDT, H. (2007). *A condição humana - Sociedade de consumidores*. 10º ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, p.138-148.

BASBAUM, R. (2013). *Manual do artista-etc.* 1. ed. Rio de Janeiro: Beco do Azogue.

BORDINHÃO, K. VALENTE, L. SIMÃO, M, S. (2017). *Caminhos da memória: Para fazer uma exposição*. Brasília, DF: IBRAM.

CHAUÍ, M. (2000). *Convite à filosofia*. Volume 1. São Paulo: Edição Ática.

COSTA, C, Laila. (2015). *Trabalho, ócio e lazer : um olhar discursivo*. Tese (Doutorado em linguística). Campinas, São Paulo: Universidade Estadual de Campinas.

FEDERICI, S. (2017). *Calibã e a bruxa. Mulheres, corpos e acumulação primitiva*. Tradução Coletivo Sycorax. São Paulo: Editora Elefante.

_____. *O ponto zero da revolução. Trabalho domestico, reprodução e luta feminista*. (2019). Tradução Coletivo Sycorax. São Paulo: Editora Elefante.

GRAW, I. (2017). Quando a vida sai para trabalhar: Andy Warhol. Tradução Sônia Salzstein. In: *Revista ARS - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA USP*, vol. 15, n. 19, São Paulo, p. 244–261.

HELLER, E. (2013). *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Tradução Lúcia Lopes da Silva. 1º. ed. São Paulo: Gustavo Gili.

KAPROW, Allan. *A educação do não-artista parte I (1971)*. Tradução de Carlos Klimick. In: *Revista Concinnitas - Programa de Pós-Graduação em Artes da UERJ*, vol. 1, n. 4, Rio de Janeiro, p. 214-226. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/42641/0>>. Acessado em 12 de maio de 2021.

LAFARGUE, P. (2003). O direito à preguiça. Editora Claridade, São Paulo, 2003
Disponível em:
<<https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-44842/o-direito-a-preguica>>
acessado em 16 de Janeiro de 2021.

MORAIS, F. S. (2013). *Site Specific: Um romance*. Dissertação (mestrado em Artes Visuais). Florianópolis, Santa Catarina: Universidade Estadual de Santa Catarina.

NETFLIX. *O dilema das redes*. (2020). Disponível em
<<https://www.netflix.com/br/title/81254224?preventIntent=true>> acessado dia 11 de maio de 2021.

NOCHLIN, L. (2016). *Por que não houve grandes mulheres artistas?* Tradução Juliana Vacaro. Edições Aurora. São Paulo.

ONO, Y. (2008/2009). *GRAPEFRUIT: Livro de Instruções e desenhos de Yoko Ono*. Tradução Giovanna Viana Martins e Mariana de Matos Moreira Barbosa. Belo Horizonte: Universidade Estadual de Minas Gerais.

PIPER, A. (2020). *Pequena biblioteca de ensaios-Perspectivas feministas: A tríplice negação de mulheres de cor*. Tradução Larissa Bery. Rio de Janeiro: Zazie edições.

SANTOS, J. (2016). *Jandir Gomes dos. Notas de rodapé dos textos publicados no site <http://processofolio.tumblr.com/>* Acesso em: 10 jan. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais com ênfase em Escultura). Rio de Janeiro: Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro.