

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE
COMUNICAÇÃO SOCIAL - AUDIOVISUAL

ARTHUR MENEZES GONÇALVES

HYPERFLUXO:
estéticas e poéticas *queer*, digitais e
pós-cinemáticas nos vídeos do
artista contemporâneo Ryan Trecartin

BRASÍLIA - DF
MAIO DE 2022

ARTHUR MENEZES GONÇALVES

HYPERFLUXO:
estéticas e poéticas queer, digitais e
pós-cinemáticas nos vídeos do
artista contemporâneo Ryan Trecartin

Monografia apresentada ao curso de
Comunicação Social, da Universidade de
Brasília, como pré-requisito para a obtenção de
título de Bacharel em Audiovisual.

Orientador: Pablo Gonçalo

BRASÍLIA - DF
MAIO DE 2022

ARTHUR MENEZES GONÇALVES

Projeto aprovado em 06/05/2022 para obtenção de grau de Bacharel
em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Pablo Gonçalo

Orientador – Presidente da Banca | FAC – DAP / UnB

Prof. Felipe Polydoro

Examinador | FAC – Comunicação Organizacional / UnB

Prof.^a Gabriela Freitas

Examinadora | FAC – Comunicação Organizacional / UnB

Prof.^a Emília Silberstein

Suplente | FAC – DAP / UnB

BRASÍLIA - DF

MAIO DE 2022

RESUMO

A seguinte monografia consiste em uma análise de três filmes escritos, dirigidos e atuados pelo artista contemporâneo Ryan Trecartin, realizados entre 2004 e 2013. As três obras escolhidas oferecem diferentes dinâmicas sobre a consolidação e proliferação das mídias digitais, o novo cenário das telecomunicações e abordam principalmente a relação – em construção – entre sujeito e Internet. Através dos filmes, exploro sobre as novas formas de linguagem, subjetividade, sociedade e cultura impulsionadas pela aceleração do virtual. Teoria e política *queer*, estudos sobre linguagens e imagens digitais e conceituações estéticas sobre pós-cinema foram incorporados na pesquisa, expandindo as abordagens sobre as práticas audiovisuais da contemporaneidade.

Palavras-chave: Estéticas contemporâneas. Identidades virtuais. Pós-cinema. Teoria *queer*. Cinema *queer*. Linguagens digitais. Ryan Trecartin.

ABSTRACT

The following undergraduate thesis consists of an analysis of three films written, directed and performed by contemporary artist Ryan Trecartin, made between 2004 and 2013. The three chosen works offer different dynamics on the consolidation and proliferation of digital media, the new scenario of telecommunications and mainly address the relationship – under construction – between subject and Internet. Through films, I explore new forms of language, subjectivity, society and culture driven by the acceleration of the virtual. Queer theory and politics, studies on languages and digital images and aesthetic conceptualizations on post-cinema were incorporated into the research, expanding approaches to contemporary audiovisual practices.

Keywords: Contemporary aesthetics. Virtual identities. Post-cinema. Queer theory. Queer cinema. Digital languages. Ryan Trecartin.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, dedico este trabalho à minha ‘vózinha, força ancestral da minha família, matriarca que nos deixou no começo desse ano de 2022. Saudades sempre, sinto seu amor daqui.

Gostaria de agradecer meus amigos, sorte minha que são vários demais para poder listar aqui. Vocês sabem quem são. Obrigado por tanto afeto, conversas, desabafos, conselhos e momentos.

Agradeço também meus colegas de curso, parceiros do Audiovisual, especialmente da turma do primeiro semestre de 2016. Obrigado por todos os projetos, trocas, dicas, trabalhos, eventos, debates, ocupações e mostras. Sou muito grato pelas pessoas incríveis que conheci ao longo do curso e principalmente, grato pela Universidade de Brasília e todo corpo docente e técnico da Faculdade de Comunicação.

Ao meu querido orientador Pablo Gonçalo, agradeço por acreditar no meu potencial e na minha pesquisa. Obrigado pela paciência, referências e correções. Que seja apenas o começo dessa jornada acadêmica!

Acima de tudo, quero agradecer minha mãe e meu pai pela minha educação, por se esforçarem tanto para que eu tenha chegado até aqui. Amo vocês.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Personagem de Trecartin, uma amiga imaginária, conversa com uma criança	13
Figuras 2 a 8	Apresentação de Skippy	15
Figuras 9 a 12	Apresentação de Shin	19
Figuras 13 e 14	I-Be 2 conversando com seu Avatar Independente	25
Figuras 15 e 16	Avatar Independente sendo arrastado para a lixeira do computador	25
Figuras 17 a 20	A imagem de I-Be 2 subindo até seu quarto é mediada por seu computador e assistida por seu amigo Cheeta	27
Figuras 21 e 22	Apresentação/Anúncio de Oliver vendendo sua identidade	33
Figuras 23 e 24	Apresentação de Pasta	35
Figuras 25 a 28	Anúncio de crianças para adoção apresentados no começo do filme	36
Figuras 29 a 34	No Name I-Be Corn Glitch, depois Amerisha, entrando na área de Jaime	38
Figuras 35 a 38	Jaime e sua área	40
Figuras 39 a 46	Avatar Independente e I-Be 2/Amerisha/SallyManNow reencontram-se na área de Jaime	42
Figuras 47 a 49	Grupos de Jennys e seus uniformes	46
Figuras 50 e 51	Basic Jenny e os <i>Left-of-Center</i>	48
Figuras 52 e 53	Basic Jenny e outra Jenny. O Professor e suas alunas	49
Figuras 54 a 56	Sara Source dialogando com a câmera	51
Figura 57	Jenny segurando uma filmadora	54
Figura 58	Jenny-bikini-verde-fluorescente quebrando tijolos na frente da câmera	56
Figura 59	Personagem de Trecartin filma o Professor e as Jennys conversando	58
Figura 60	Basic Jenny no final do filme	59

SUMÁRIO

1.	Introdução	10
2.	<i>A digital relic for a future age of cyber chaos and analog holocaust: Poéticas queer e digitais em “A Family Finds Entertainment”</i>	13
3.	<i>I need to feel endless in both directions, it’s personal: I-Be Area e a construção de um diálogo visual entre identidade e Internet</i>	26
4.	<i>I no longer look for meaning in things. It’s not my responsibility: Dissonância cognitiva e ancestralidade humana obliterada em “Center Jenny”</i>	46
5.	Conclusão	62
	Videografia	64
	Referências Bibliográficas	65

*não morrer numa máquina,
re-existir numa máquina*

Negro Leo, “Action Lekking A”

1. Introdução

Considerado um dos artistas contemporâneos mais importantes deste século¹, Ryan Trecartin cria obras audiovisuais proeminentes e sofisticadas que tratam sobre as estéticas e sensibilidades da geração pós-Internet. Seus filmes de baixo orçamento, absurdistas e exagerados, são produtos que brincam com a velocidade da nova era dos meios digitais. Seus personagens histriônicos, tagarelas, sexualmente ambíguos, e geralmente apresentados com pesada pintura facial e perucas, dissertam poeticamente sobre suas subjetividades hiperconectadas. Seu trabalho é relacionado ao de artistas como Andy Warhol, John Waters e Cindy Sherman² – embora Trecartin descarte essas referências e aponte videoclipes, os canais de televisão MTV e Disney Channel³, além do filme *Dirty Dancing*⁴, como suas importantes inspirações artísticas.

1 SCHJELDAHL, Peter. *Party On* in Revista *The New Yorker* (Edição de 27 de junho de 2011). Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2011/06/27/party-on-peter-schjeldahl>> . Acesso em 26 de abril de 2022.

2 LEHRER-GRAIWER, Sarah. *In the Studio: Ryan Trecartin*. (24 de maio de 2013). Disponível em: <<https://www.artnews.com/art-in-america/features/in-the-studio-ryan-trecartin-62987/>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

3 KENNEDY, Randy. *His Nonlinear Reality, and Welcome to It*. *The New York Times* (28 de janeiro de 2009). Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

4 TOMKINS, Calvin. *Experimental People* in Revista *The New Yorker* (Edição de 24 de Março de 2014). Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/experimental-people>> . Acesso em 26 de abril de 2022.

O *hyperfluxo* do título desta pesquisa refere-se às movimentações incessantes estimuladas pelo virtual, ao excesso de informações produzidas e disseminadas, e ao acúmulo de imagens, telas, plataformas, interfaces e ciberespaços que compõem o nosso horizonte. Vivemos em tempos de hiperatividade, hipérboles e *hyperlinks*. Uma sensação de deformação e obliteração de tudo que é físico em favor do digital é impulsionado na poética radicalmente futurista de Trecartin. O *hyperfluxo*, então, é o panorama cinético da contemporaneidade, com suas exacerbações e sobreposições, onde as forças do digital aceleram e cansam nossa percepção.

Escolhi três obras da videografia do artista que lidam com essas diferentes dinâmicas da virtualidade e abordam a relação entre sujeito-Internet a partir dos seus respectivos momentos históricos. Cada capítulo é dedicado para a análise particular de cada peça. Realizadas entre 2004 a 2013, observamos o desenrolar, através das obras, de novas formas de subjetividade, relações humanas e modelos de linguagem.

No capítulo 2, analiso a obra de estreia do artista, *A Family Finds Entertainment*, seu projeto de conclusão de curso na Escola de Artes da Rhode Island School of Design, em 2004. Com seus personagens estranhos e estética *kitsch*, recheada de exageros e saturações (de cores, de ruídos, de efeitos), a obra relaciona-se com o processo de sair do armário do artista e sua maturação como um indivíduo *queer*. Uma videoarte feita a partir das “novas” mídias, editada inteiramente no *software* iMovie, discuto também como os meios digitais alteram a produção de arte, a partir do conceito de artemídia estabelecido pelo pesquisador brasileiro Arlindo Machado.

No capítulo 3, a partir da análise do filme *I-Be Area*, segunda obra da carreira do artista, realizada em 2007, examino noções contemporâneas de subjetividade aceleradas pela Internet. Temas como pós-humanismo, política *queer*, avatares, identidades virtuais, clonagem, reprodução, família e adoção são abordados durante a obra. Através de teóricos e críticos como Paula Sibilia, Legacy Russell e Kenneth Goldsmith, expandimos esse exame sobre como indivíduos experienciam a própria identidade através da *web* e como isso é conceituado através dos personagens criados por Trecartin.

Já no capítulo 4, sobre uma das três peças da instalação multimídia criada pelo artista chamada *Priority Innfield*, no caso, *Center Jenny*, exibida em 2013, discuto como as subjetividades contemporâneas produzem e relacionam-se com novas estéticas audiovisuais. Utilizando o conceito de pós-cinematográfico estruturado pelo teórico Steven Shaviro, analiso como as imagens digitais produzidas por

algoritmos, *softwares*, redes e *codecs*, provocam uma reorganização da nossa sensibilidade e reestruturação das nossas capacidades cognitivas, que são agora expandidas de acordo com as novas velocidades e escalas oferecidas.

Cada capítulo começa com uma frase retirada do seu respectivo filme. São sentenças soltas, estilhaços dos roteiros, fragmentos que resumem as poéticas contemporâneas e virtuais expressas pelos personagens. Aqui, são utilizadas para ilustrar os espectros conceituais, como as transições e instabilidades, que permeiam as obras.

Algumas das cenas analisadas estão disponíveis online, recortadas e acessadas através do YouTube. Os trechos estão indicados nas notas de rodapé, com o *link* de endereço de cada sequência. No final da pesquisa, os *links* para assistir as três obras completas também estão disponíveis⁵.

No seu texto para a revista *Artforum*, discorrendo sobre as obras de Trecartin, o crítico Wayne Koestenbaum escreve como os personagens do artista “se concentram na distração”. Mesmo sendo fragmentados e confusos, envoltos na prática de capturar o caos da vida contemporânea, os filmes (e personagens) criados por Trecartin não são apenas uma bagunça organizada aleatoriamente. Tudo aqui é perfeitamente orquestrado e executado, seguindo roteiros e estruturas de linguagens digitalmente idealizadas pelo artista. A intencionalidade da montagem e edição, que aceleram e trazem mais ruídos para o material gravado, é justamente oferecer para o espectador uma série de desestabilizações e surpresas frenéticas que te levam para outro nível de contemplação e observação. É esse exercício paradoxal, de concentração através da distração, que intensifica os objetivos da arte de Ryan Trecartin e relaciona-se com os novos modelos de consciência e atenção que produzimos atualmente. O exercício dessa pesquisa foi contemplar a paisagem caótica artisticamente coreografada pelo artista e, através das distrações, abstrair sobre o horizonte igualmente surreal e ruidoso que vivemos.

5 Segundo Peter Schjeldahl (2011), Trecartin “corta a dependência do mundo da arte aos poderes comerciais e institucionais. Tornando seus vídeos gratuitos para todos, ele agrega um público auto-seletivo de pessoas interessadas (por suas obras). Galerias, museus e cinemas são apenas opções mais sociáveis para apresentar seu trabalho”. A maior parte dos projetos de Trecartin estão disponíveis em seu canal na plataforma Vimeo: <<https://vimeo.com/trecartin>>.

2. *A digital relic for a future age of cyber chaos and analog holocaust: Poéticas queer e digitais em “A Family Finds Entertainment”*

Antes do Facebook surgir, o Friendster era a principal plataforma de redes sociais do começo do século. Inovadora, o principal propósito do *website* era oferecer a oportunidade de pessoas fazerem novos amigos, diferente de outros serviços que tinham como objetivo facilitar o (re)encontro de conhecidos e a criação e manutenção de grupos de contato. Tudo era uma novidade, com a possibilidade de que dentro de um mesmo site, você poderia se comunicar com outros membros, descobrir eventos, compartilhar mídias, conteúdos e até descobrir novos hobbies⁶.

Foi através do Friendster que Ryan Trecartin procurou pessoas interessadas em assistir seu primeiro filme, *A Family Finds Entertainment*. O vídeo de 40 minutos foi seu projeto de tese na Escola de Artes da Rhode Island School of Design, em 2004. Se alguém demonstrasse interesse em assistir a sua obra, ele a enviava por correio em um DVD⁷. Um dos DVDs acabou sendo enviado para um grupo de estudantes de artes de Cleveland, depois chegou no circuito de artes de Nova York e logo tornou-se motivo de burburinho entre diversos curadores, galeristas e artistas. Dois anos depois, estava sendo exibido na Bienal do Whitney⁸.

6 *The life and death of Friendster* (15 de abril de 2016). Disponível em: <<http://www.demystifyasia.com/the-life-and-death-of-friendster>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

7 LUBOW, Arthur. *Ryan's Web* (01 de Novembro de 2010). Disponível em: <<https://www.wmagazine.com/story/ryan-trecartin>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

8 COOPER, Dennis. *Dennis Cooper on Ryan Trecartin* (Janeiro de 2006). Disponível em: <<https://www.artforum.com/print/200601/ryan-trecartin-10046>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

Mesmo antes que as redes sociais pudessem oferecer o serviço de *upload* de vídeos maiores – o Youtube só foi criado em 2005 e limitava a duração dos vídeos para menos de 10 minutos até 2010 –, Trecartin já utilizava a Internet para a distribuição da sua arte. Essa relação que o artista construiu entre as suas obras e as redes sociais (todos os seus filmes estão disponíveis no YouTube, no Vimeo), na verdade revela a principal característica dos seus trabalhos: a experiência de uma geração moldada através da Internet.

Mas *A Family Finds Entertainment* não é, primeiramente, atravessado por essa característica. Essa relação, entre o eu e a Internet, é explorada em outras obras do artista e discutida no capítulo 3. Porém, vários elementos que constituem a estética que Trecartin vai expandir ao longo da sua carreira já estão presentes nesse primeiro trabalho.

Experimentando possibilidades de manipulação do vídeo digital através de softwares domésticos, Trecartin criou uma obra frenética e vibrante, com cores saturadas que explodem em colagens audiovisuais que flertam com o *trash* e o *kitsch*. Os personagens descontrolados e ansiosos, as narrativas superficialmente incompreensíveis, os cortes rápidos e sufocantes e a montagem superestimulante levadas até a exaustão – propriedades que fazem parte da assinatura de Trecartin – já estão presentes nesse primeiro fluxo do artista. Tudo isso impulsionado por um senso de *queerness*, celebrando a fluidez, a transição, a inconstância, a perversão e a euforia.

2.1 Skippy

A Family Finds Entertainment talvez seja o filme mais “compreensível” de Ryan Trecartin. Em contraste com os outros vídeos do artista, podemos observar uma linha narrativa formalmente linear, mesmo que estruturada em modelos estilísticos, hipnóticos e absurdistas dignos de uma obra vinculada à arte contemporânea. Essa narrativa é centrada na figura de Skippy, um jovem gay, interpretado pelo próprio Trecartin.

Assim como em outros trabalhos, as narrativas construídas por Trecartin são dimensões dentro de dimensões, em que uma emerge da outra, como *hyperlinks* que conduzem para outros sites, *ad infinitum* (isso é levado para consequências exponenciais em I-Be Area, próxima obra analisada). Aqui, a narrativa de Skippy é apresentada como uma dimensão a partir dos delírios infantis de uma garota, que compartilha a história com sua amiga imaginária (também interpretada por Trecartin). Ela declama seu apreço por essa história, muito especial para ela, que está dentro de uma caixa. Ela abre a caixa e o *zoom in* digital nos leva para o seu interior⁹.

Figura 1 - Personagem de Trecartin, uma amiga imaginária, conversa com uma criança



Fonte: *A Family Finds Entertainment* (TRECARTIN, 2004)

9 A ideia de uma caixa como portal remete à cena de *Mulholland Drive* onde Rita, personagem de Laura Harring, abre uma pequena caixa azul e é transportada para dentro do Club Silencio, em uma das sequências mais misteriosas do filme de David Lynch.

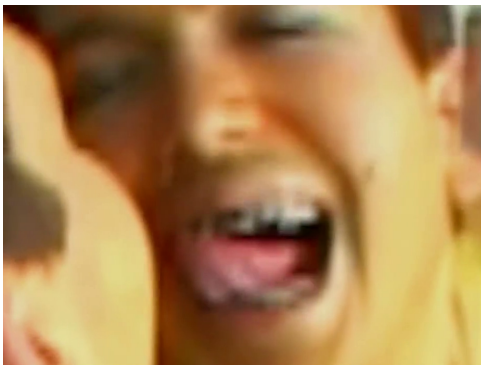
Porém, no interior da pequena caixa, antes de chegar no nosso protagonista, surge uma sequência de colagens digitais explodindo em tela. Imagens recortadas de livros de biologia, filmagens distorcidas de um show, vídeos aleatórios editados colorimetricamente e outras manipulações de mídias digitais, se sobrepõem e formam, num ritmo catatônico, um ataque ruidoso à inteligibilidade. Essa pequena sensação de desconforto cognitivo talvez seja o primeiro vislumbre, observando a videografia do artista, de uma de suas maiores intencionalidades ao longo da sua carreira: provocar um atordoamento mental através do fluxo exacerbado de imagens audiovisuais que se sobrecarregam entre si. Um entretenimento invertido. Basicamente Trecartin reproduz o que acontece quando passamos horas observando o feed de qualquer rede social.

Explosões visuais à parte, chegamos em Skippy. Trancado dentro do banheiro, ele está “vivendo o pior dia da sua vida” (hipérbole é sempre uma artimanha *queer*)¹⁰. É pressionado por outros personagens a sair de dentro do cômodo, mas ignora suas considerações. Em uma montagem alucinante, com edições que remetem a estética da segunda geração de usuários da Internet (principalmente a estética emo, popular entre 2000-2007), estende-se seu monólogo nonsense. “*People make peace, and then, they fall asleep. Yeah. I’m not 16 anymore, but I feel like I’m 5, with sunglasses on*”. Ele fala com a câmera, tira uma polaroid de si mesmo¹¹ e joga na privada. Depois, lacera o próprio punho com uma faca de churrasco.

10 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/OvqFMBTDhM8>>.

11 Uma forma primitiva de selfie, talvez?

Figuras 2 a 8 - Apresentação de Skippy



Fonte: *A Family Finds Entertainment* (TRECARTIN, 2004)

Os personagens de Trecartin falam diretamente olhando para a câmera, repetindo suas falas em uma síntese entre excitação e rigidez, gerando desconforto. São personagens auto-conscientes desse processo, necessitam interagir com a câmera e se fazer imagem, presos no próprio egocentrismo. Esse estilo teatral e ensaiado de auto-apresentação ironiza a autoconsciência de uma nova geração de jovens que se desenvolveram a partir de uma relação onipresente e excessiva com aparelhos de registro, como câmeras e filmadoras, e hoje, *smartphones*. A presença constante do próprio artista na frente das câmeras, atuando como diversos personagens em seus filmes, reforça esse sentido. Quando *A Family Finds Entertainment* estreou, Trecartin disse à sua mãe que “Todo mundo da minha idade é bom em performar”¹².

Após essa cena, somos transportados para mais sequências em outras dimensões espaciais e temporais, voltamos para a narrativa-Skippy e, novamente, levados para dentro de outros cenários, personagens, confusões e uma profusão de estética *trash*, *camp*, atuações intencionalmente constrangedoras, gritaria e comportamentos histriônicos. A percepção é que todas as ações, narrativas e histórias acontecem simultaneamente, em múltiplas camadas de imagem.

Quando Skippy volta a ser uma diegese firme dentro do vídeo, conseguimos explorar as relações perversas entre o protagonista e seus pais¹³. Skippy surge em tela, dentro do seu quarto, ao lado de um rapaz nu. Ao sair do cômodo, pela primeira vez transitando de um ambiente para outro na narrativa, é confrontado por seus pais. Sua mãe vê o rapaz nu em seu quarto e convida o filho a se retirar de casa. Ou seja, é expulso de casa e jogado para “fora do armário”. Em apenas poucos minutos, Trecartin constrói uma pequena sitcom *kitsch*, inspirada em John Waters, sobre relações familiares contemporâneas. A mãe, uma mulher de meia idade, é uma “cobra”, pendulando entre declarações homofóbicas contra o filho (“*I’ll burn you like a witch, butt-plugger. I know your secret kept very well. Go eat some estrogen, homo*”) e demonstrações de afeto. Já o pai, a única figura paterna vista entre as obras analisadas, possui inclinações sexualmente inapropriadas com o filho, intensificando as perversidades da obra. O momento marca uma despedida de Skippy do ambiente familiar, empurrado para viver sua sexualidade no mundo lá fora (“*Son, family its poison. You need to find your homeboys*”, diz a mãe).

12 LUBOW, Arthur. *Ryan’s Web* (01 de Novembro de 2010). Disponível em: <<https://www.wmagazine.com/story/ryan-trecartin>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

13 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/6VUr8pxvIA4>>.

Até aqui, podemos interpretar *A Family Finds Entertainment* como uma fábula digital sobre o processo de *coming out*, sair do armário, do próprio Trecartin. Skippy, antes exibido dentro do banheiro ou do quarto, se recusando a sair (uma metáfora sobre “estar dentro do armário”), é confrontado por seus pais sobre sua sexualidade e deslocado para fora da casa. Expondo a dificuldade que muitas pessoas LGBTQIA+ tem de viver sua própria subjetividade dentro de casa, Skippy/Trecartin são forçados a viver sua verdade no mundo exterior. Ainda mais sendo uma obra que marca o fim da graduação do artista, podemos perceber a intencionalidade do projeto artístico como uma afirmação da sua maturação enquanto indivíduo. Agora, “*out and proud*”, Skippy/Trecartin podem se aventurar e brincar um pouco mais com a narrativa desenvolvida até o momento. E as loucuras continuam sendo expandidas.

Após sair de casa, Skippy é abordado por uma documentarista e vídeo-artista, Zoe, que decide fazer um filme sobre ele (“*I’m doing a documentary on media age kids all over the world. It’s called The Other Version of Me. Life is fun, but we’re funner*”). Empolgado com a possibilidade de ser filmado, Skippy anima-se. Porém, logo após o começo das gravações, corre para a rua, é atropelado por um carro e morre. A documentarista filma Skippy jogado na rua, desfalecido. O plano minimiza-se, assim como uma aba de um computador. Surge em tela Shin, uma figura sem gênero, colorida e vibrante. Ela também é interpretada por Trecartin.

2.2 Shin

A personagem resume o conceito de fluidez de gênero de Trecartin. Nem *drag queen* nem *drag king*, Shin está além da binaridade do sistema normativo de sexo-gênero (é chamada de “*homem-buceta*” por outra personagem) e possui uma sexualidade ambivalente. Assim como outras personagens de Trecartin, aparece com uma pesada pintura facial, aqui mais divertida e até infantil. Shin apresenta-se em uma constante profusão verbal, com uma atenção mínima e frágil que é frequentemente interrompida e mudada. (ZULUETA, 2018) Sempre mostrada se relacionando com algum dispositivo eletrônico portátil, como um celular ou uma câmera, ela representa uma nova geração eternamente conectada e mobilizada - e também, sexualmente ambígua.

Sem um gênero fixo, Shin representa uma política *queer* que se recusa a seguir normas e nomeações estabelecidas. Em uma entrevista para a *W Magazine*, Trecartin diz:

“Eu vejo as pessoas como sendo o que sua personalidade é no momento da expressão. Eu sinto que os órgãos genitais nos seguram muito. Eles nos mantêm conectados aos nossos antigos ideais de humanidade. Eu acho realmente interessante que existam muitas travestis¹⁴ agora que estão em transição e querem estar em transição – elas não querem ser homem ou mulher. Quanto mais nuances tivermos, mais coisas as pessoas querem ser.”

LUBOW, Arthur. *Ryan's Web* (01 de Novembro de 2010). Disponível em: <<https://www.wmagazine.com/story/ryan-trecartin>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

Antes invocado como insulto contra pessoas LGBTQIA+, o *queer* foi estruturado como política a partir dos anos 1990 por diversos grupos de intelectuais. O *queer* aponta para aquilo que é abjeto, perverso, fora dos limites da heterossexualidade. Refere-se a identidades abjetas e resistentes à normalização, como bichas, sapatas, transgêneros e travestis (PRECIADO, 2017). Seus teóricos se utilizam dessa potência para sugerir proposições que prezam pela valorização da negatividade em oposição às estratégias políticas de posituação e higienização das sexualidades desviantes (PELÚCIO, 2016). Mas, principalmente, pensar sobre sexualidade, gênero e corpo de forma plural, múltipla e ambígua (LOURO, 2004).

Estranhos, transitórios, provocadores e fascinantes: os personagens criados por Ryan correspondem expressivamente às noções que o *queer* abrange. Se as políticas queer evidenciam como as identidades sexuais e de gênero são estruturas limitadas e instáveis, Trecartin artisticamente amplifica tais propostas. Em constante mudanças, as figuras que percorrem a videografia do artista são corpos que recusam formas institucionais de nomeação de gênero e abrem-se para novas formulações de identidade.

14 Na versão original, o artista utiliza o termo *trannie* (ou *tranny*), gíria vulgar, ou particularmente derogatória, para se referir a indivíduos transgêneros. Assim como o termo *travesti* aqui no Brasil, no começo dos anos 2010, houve debate sobre se a nomeação era pejorativa ou política, já que começava a ser reapropriado por ativistas trans como signifiante de orgulho e unificação. No contexto brasileiro, tal discussão pode ser vista no documentário *Bixa Travesty* (2018), sobre a artista transexual Linn da Quebrada, realizado por Claudia Priscilla e Kiko Goifman.

Figuras 9 a 12 - Apresentação de Shin



Fonte: *A Family Finds Entertainment* (TRECARTIN, 2004)

Shin aparece cantando e se divertindo com um *remix* de diversas músicas, de *Murder On the Dancefloor* à *Out Tonight* (do musical *Rent*), juntamente com seus amigos¹⁵. Eles vibram com as possibilidades estéticas e funcionais do *remix*, uma nova forma de assimilação e contemplação das músicas (“*It’s like you take my five favorite songs and combine all together into one, so cool! Cause I get so bored! And I just wanna listen to them and switch back and forth and you accomplished this stuff for me. It’s so cool!*”). O *remix* aqui reflete um novo estado de absorção e consumação de conteúdo, celebrado por uma nova geração hiperativa e online. A juventude inebriante que Trecartin participa, do começo do século, regozija-se com a capacidade do *remix* de fragmentar e condensar informações de maneira acelerada e modular. Uma nova geração e uma noção expandida de inteligibilidade, graças à superabundância de conteúdo. Se existe tanta informação no mundo, por que não consumir a maior quantidade possível de uma vez?

15 A cena analisada está disponível em: <https://youtu.be/b5_D4BIw-20>.

Shin recebe uma ligação de Zoe e se anima, ansiosa para saber se a cineasta fará um documentário sobre ela. Porém, Zoe está ocupada lidando com a morte de Skippy e, na verdade, liga para pedir ajuda à Shin, que responde com apenas um conselho: “*Just keep filming him*”. Novamente, Trecartin nos mostra a necessidade dos personagens em terem sua própria personalidade gravada, filmada, transformada em imagem. Personagens precisam constantemente terem suas vidas transformadas em conteúdo para sobreviver. Não é assim que os *influencers* vivem atualmente?

Logo depois, Shin começa a convidar diversas pessoas para uma grande festa de experimentação musical. Diversos jovens aparecem na frente de uma casa, liderados por Shin. No interior da casa, várias bandas e grupos performáticos se apresentam em cada cômodo da mansão. Jovens se aglomeram, gritam, dançam e festejam. Shin percorre os ambientes segurando uma filmadora. As imagens em tela também se sobrepõem. Cortes rápidos transformam a sequência em uma *bad trip* anfetamínica, onde confusões mentais são estimuladas a cada segundo. Os sons dos diversos instrumentos, como guitarras, baterias e sintetizadores se sobrepõem, produzindo um ruído eufórico. A música produzida magicamente faz Skippy ressuscitar. Ele levanta do chão e corre em direção a casa. Na casa, a euforia aumenta e os jovens saem para fora, no quintal. No quintal, Shin segura uma tocha acesa, joga em uma piscina de plástico e pula dentro da piscina. Molhado, quem surge é Trecartin. Mais gritaria, mais barulho, mais comemoração. Fogos de artifício explodem, a polícia aparece, o filme termina.

A convergência entre Skippy, Shin e o próprio Trecartin na parte final do filme marca o ápice da narrativa, uma história centrada na transição. Primeiro como um personagem gay, Skippy, Trecartin trabalha as questões do *coming out* do personagem como reflexo do seu próprio processo de saída do armário. Na fluidez de gênero e sexualidade de Shin, apresenta uma abordagem *queer* que expande as suas próprias possibilidades artísticas e pessoais. *A Family Finds Entertainment* pode ser lido como uma transição do artista em uma auto-interpretação como homossexual para um jovem *queer*. Uma contemplação às políticas anti-normativas, plurais e abjetas.

Trecartin se vê como uma figura transitória. Ao crescer com o desenvolvimento da Internet, o artista faz parte de uma geração que acreditou na tecnologia digital como uma força que iria liberar uma nova potência na sociedade e, para ele, sua expectativa reside no momento em que as pessoas não vão mais conseguir separar a tecnologia da própria humanidade.

“Acho que a tecnologia somos nós, não algo que inventamos. [...] Quando as pessoas começarem a ver a tecnologia como nós, como humanidade, toda a nossa ideia do que é a existência vai mudar. Eu sinto com esses filmes que você pode explorar todas essas nuances e detalhes da cultura, para que você possa vê-los e não apenas deixá-los passar por você.”

LUBOW, Arthur. *Ryan's Web* (01 de Novembro de 2010). Disponível em: <<https://www.wmagazine.com/story/ryan-trecartin>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

I-Be Area é uma obra que reflete sobre esse futuro em que o humano é completamente moldado e estruturado em relação às tecnologias. Uma realidade em que clones e identidades virtuais são tão importantes quanto seres humanos. No filme, ele explora uma questão já presente em *A Family Finds Entertainment*: a vida atravessada pelos novos meios de comunicação e como as tecnologias e culturas se aceleram a partir disso.

2.2 Eu-(Software)-Filme

Editado inteiramente no iMovie¹⁶, *A Family Finds Entertainment* é uma obra artística ligada a um momento de avanços históricos feitos na indústria de computadores. Desenvolvimento pela empresa multinacional norte-americana Apple, o *software* foi lançado em 1999 como um aplicativo dentro do sistema Mac OS 8, que integrava as novas máquinas iMac G3 - conhecido como o primeiro iMac, um computador pessoal de enorme sucesso graças ao seu design futurista, elegante e compacto, uma ruptura com os outros computadores da época (sim, estamos falando daquele da carcaça de plástico azul transparente).

Os computadores pessoais já se tornaram populares nos EUA a partir dos anos 80, graças também à Apple, com a linha de aparelhos Macintosh. Mas o lançamento do iMac faz parte de um momento histórico em que as mídias digitais se tornaram populares, após seu surgimento no final da década de 80, devido aos avanços na compressão de *data*. Isso permitiu uma facilidade na codificação de

¹⁶ *Ryan Trecartin in conversation with Hans Ulrich Obrist*. Disponível em: <<https://youtu.be/3EDEONmuPHw>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

imagem, vídeo e áudio em diversos formatos de arquivos, como .jpeg, .mpeg e .mp3. Logo, o iMovie surge em uma realidade em que a gravação, armazenamento e a edição de arquivos de vídeo começa a se tornar algo prático e próximo.

E foi no começo dos anos 2000, utilizando um iMac, trabalhando no iMovie, que Trecartin pode dar vazão ao seu potencial artístico. Através de um novo instrumento, de uma nova tecnologia de criação e manipulação digital. Se toda arte é feita com os meios do seu tempo, podemos observar, nesse primeiro trabalho do artista, o desenvolvimento do seu fazer artístico a partir do *software*. Uma arte feita a partir das “novas” mídias. Assim, considerando a conceituação de Arlindo Machado (2007), podemos entender *A Family Finds Entertainment* como uma obra de artemídia.

Segundo MACHADO (2007), artemídia, forma aportuguesada de “*media arts*”, é a designação de “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas”. O termo compreende as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Além de ser sobre técnica, ou seja, a utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, artemídia denomina a combinação e contaminação, entre si, do que é instituído como “Arte” e como “Mídia”.

Para MACHADO (2007), a arte midiática representa a expressão mais avançada da criação artística atual, sendo aquela que melhor exprime as sensibilidades do sujeito contemporâneo. Ao extrair ao máximo as possibilidades artísticas de um instrumento como o iMovie, Trecartin consegue dar forma a sua própria sensibilidade, brincando e criando, através de colagens digitais, edições e distorções, um grande caleidoscópio *queer*.

Porém, o iMovie não foi desenvolvido para produzir arte *queer*. Continuando com as considerações de MACHADO (2007), “a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo”. Computadores e outros aparelhos, que Arlindo chama de máquinas semióticas, não são projetados para a produção de arte.

O computador, assim como a fotografia, o cinema e o vídeo, foi concebido e desenvolvido segundo princípios de produtividade, racionalidade e consumo, no interior de ambientes industriais e dentro da lógica capitalista. Mesmo que contenha aplicativos explicitamente dedicados a criação artística – como o Paint, que já era

embutido na primeira versão do Windows, em 1985 –, os computadores servem para atender usuários leigos, que usam esses aplicativos de forma sistematizada e simplificada. Esses usos domésticos e descartáveis dos instrumentos computacionais fazem sentido dentro de uma demanda industrial.

Mas o que o artista provoca, assim como Trecartin provocou, é a ultrapassagem dos limites dessas máquinas semióticas e a reinvenção radical dos seus programas e finalidades. A artemídia se articula numa recusa do projeto industrial já embutido nessas máquinas, ao mesmo tempo que usa esses instrumentos na construção de “objetos sublimes e singulares”. O artista deve buscar se apropriar das tecnologias mecânicas, eletrônicas, audiovisuais e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas.

Ao produzir uma obra que reflete sobre questões como sexualidade, histrionismo, desconforto, figuras extradimensionais, confusão e gritaria – se apropriando do software da Apple –, Trecartin perfura os limites rotineiros e conservadores das máquinas e perturba seus padrões comerciais e domésticos estabelecidos. No interior do computador, um dos bens de consumo mais banais da lógica capitalista, o artista consegue criar na direção contrária à normatividade, desviando a tecnologia do seu projeto industrial. A perspectiva artística então, ao se afastar do projeto tecnológico originalmente imprimido à máquinas e programas, acaba reinventando os meios.

Em *A Family Finds Entertainment*, a documentarista Zoe utiliza o termo “*media age kid*” para se referir a Skippy, mas o mesmo pode ser utilizado para descrever o próprio Trecartin e toda uma geração consequente de crianças midiáticas. Com a explosão de acessos a mídias digitais, a juventude do começo do século consolidou uma obsessiva relação com modelos de produção e distribuição de imagens, aparatos de transmissão, telas e interfaces. Essa excessiva midiatização se intensificará ao longo do século até o tempo presente, expandindo e potencializando diferentes meios de comunicação e provocando mudanças socioculturais – principalmente após a consolidação da Web 2.0. A obra de 2004 transforma-se de fato em uma relíquia desse novo momento em que subjetivamente nos tornamos mais próximos do digital e começamos virtualmente a produzir formas de ser no mundo.

3. *I need to feel endless in both directions, it's personal: “I-Be Area” e a construção de um diálogo visual entre identidade e Internet*

Lançado em 2007, *I-Be Area* é a segunda obra do artista Ryan Trecartin, em colaboração com a artista Lizzie Fitch. Produto de um cenário onde as redes sociais estavam começando a dominar nossa realidade, o filme centra-se sobre o diálogo entre identidade e Internet, ainda em construção. Temas como pós-humanismo, política *queer*, avatares, identidades virtuais, clonagem, reprodução, família e adoção são abordados durante a obra. Através de uma linguagem experimental e vanguardista, Trecartin criou uma obra que examina noções contemporâneas de subjetividade aceleradas pela Internet.

O protagonista do filme é I-Be 2, interpretado por Ryan, um clone de I-Be, considerado seu “*total original*”. Criado através da cópia do DNA de outra pessoa, I-Be 2 se sente mais próximo do mundo digital do que do mundo real. Logo no começo da narrativa, somos apresentados ao personagem no meio de uma crise existencial, já que seu Original está independentemente à procura de uma nova identidade. “*I don’t wanna see my original ‘cause I already know what he wants to look like and I don’t wanna look there*”, diz o personagem. Além disso, outro dilema surge: seu avatar, uma extensão do seu alter ego no mundo digital, se tornou uma figura independente dentro do sistema operacional do computador e agora enfrenta seu criador¹⁷.

17 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/AK-7V30y3b4>>.

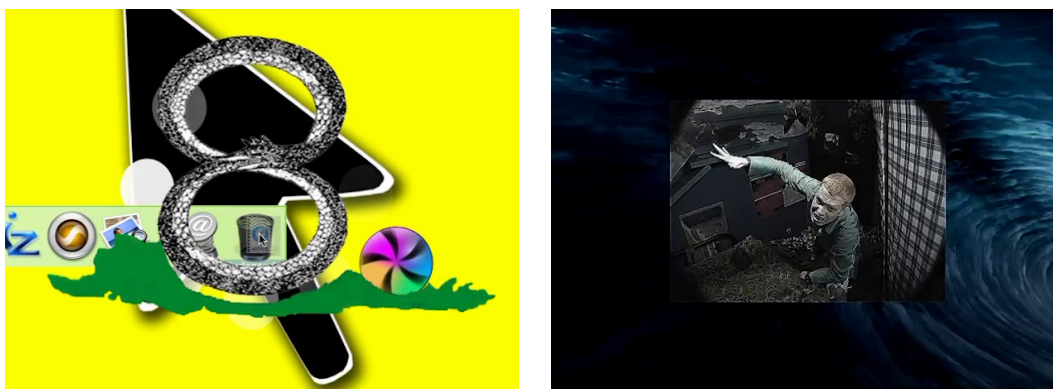
Figuras 13 e 14 - I-Be 2 conversando com seu Avatar Independente



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

O Avatar Independente, (obviamente) também representado por Trecartin, é apresentado do ponto de vista de um monitor do computador, imagneticamente recortado e aprisionado dentro de uma tela digital. Ele rebela-se em diálogos *nonsense* dentro da interface, completamente ignorando as intervenções de seu criador, I-Be 2. “*I am assigning you a thirty-page historical paper with links to video and location. [...] And the only bibliography is your memory. And this event must take place outside of your lifetime*”, diz o avatar. Irritado com as imposições de seu avatar, I-Be 2 prepara-se para excluí-lo do seu sistema. Trecartin então corta para uma imagem da área de trabalho do computador (*desktop*), na qual um cursor do mouse clica no ícone de lixeira, seguida por uma imagem preto e branco do avatar descendo em um vórtex, em movimento espiral, girando até desaparecer completamente, simbolizando sua obliteração.

Figuras 15 e 16 - Avatar Independente sendo arrastado para a lixeira do computador



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Essa sequência estabelece visualmente a ecologia futurística desenvolvida por Trecartin, uma paisagem onde as fronteiras entre o que é real e virtual são dissolvidas. A interface do ciberespaço tem muita importância no filme como locus narrativo e existe conjuntamente com o espaço físico – e às vezes os dois confundem-se entre si, como veremos adiante. Além disso, a relação entre I-Be 2 e o Avatar Independente já nos revela o projeto do artista de falar sobre a pluralidade de auto-representações e identidades proporcionadas pela Internet.

O ciberespaço do começo do século apresentou um novo tipo de identidade performada: os avatares. Presentes em plataformas como *Second Life* e *The Sims*, os avatares são artefatos tecnológicos que permitem a indivíduos um corpo dentro de espaços virtuais. Geralmente customizáveis ou fabricados, existindo apenas em interfaces, os avatares são produtos do avanço computacional da *web 3D*, onde a Internet se converte em um espaço de informação tridimensional (SCHULTZE, LEAHY; 2009). Com esse corpo virtual, que pode ou não servir como uma extensão do seu Eu, vide as suas inúmeras possibilidades de confecção, o indivíduo pode interagir também com outros avatares dentro de um mesmo circuito. Sendo assim, produz-se dois tipos de interação: com seu avatar e através do seu avatar. Ao apresentar a relação entre I-Be 2 e seu Avatar Independente, Trecartin brinca com esses tipos de interações. Os avatares representam o deslocamento da identidade para o virtual, uma identidade que pode ser fabricada ou escolhida pelo usuário. Tal transformação tecnológica produz uma ruptura na constituição de um Eu unificado, agora fragmentado em diversas presenças online — algo que discutiremos ao longo do texto.

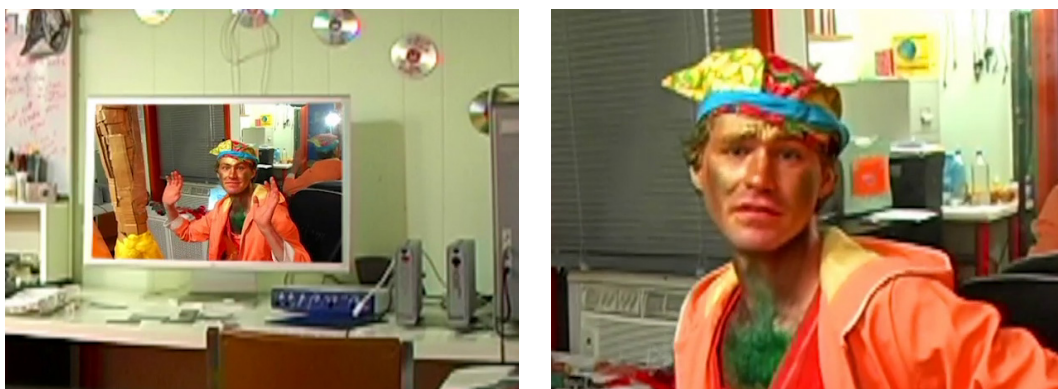
Dilema concluído, I-Be 2 precisa voltar-se para a situação com seu Original. Ao sair do seu quarto, localizado no segundo andar de uma casa, I-Be 2 desce as escadas e encontra sua família reunida, à sua espera. O protagonista é confrontado por I-Be Original e humilhado por outros membros da *entourage* familiar, que o chamam de “poser carente por natureza”. Poser é um termo popular na Internet, advindo da subcultura *punk*, que segundo o dicionário *online* Priberam, significa “pessoa que finge ser algo que não é ou finge gostar de algo para fazer parte de um grupo”. I-Be 2 ser chamado de poser denota a constante crise existencial que o personagem, por ser um clone, vive. Preso eternamente na dinâmica de ser apenas uma cópia, “fingindo ser algo que não é”, o personagem busca adquirir outras identidades. Por isso, seu namorado, Craig Ricky, o entrega uma mala contendo o material digital de identidade de uma garota. No universo de Trecartin, os códigos que formam a identidade de uma pessoa são instrumentos físicos facilmente intercambiáveis.

I-Be 2 despede-se e vai para seu quarto, novamente¹⁸. O personagem é filmado através de um plano geral, abrindo uma porta que leva a uma escada. Quando ele sai da sala, Trecartin corta para um plano *over-the-shoulder* de Cheeta, amigo de I-Be 2, que é revelado através de um *zoom out*, sentado na frente do computador do quarto do protagonista, assistindo através do monitor o personagem subir as escadas até seu quarto. A imagem dentro da tela aparenta ser uma filmagem ao vivo gravada por uma câmera, de dentro da casa, assim como em um reality show. Através do monitor, vemos I-Be 2 entrar no seu quarto e gritar. Então, Trecartin dá um *zoom in* na tela do computador, que agora exhibe a reação de Cheeta ao receber o personagem. Cheeta então, nesse plano contínuo *over-the-shoulder*, é posicionado vendo a si mesmo através da tela do computador, conversando com I-Be 2. “*I-Be, I just watched the living room channel. I thought you were gonna fuck some shit up*”, diz Cheeta. O *zoom in* continua, ampliando o rosto de Cheeta até que as bordas do monitor desapareçam completamente do quadro. Os personagens continuam conversando, mas não temos certeza se o que estamos vendo agora está ocorrendo na realidade física da narrativa ou através da imagem da câmera virtualmente mediada pelo computador. Novamente, Trecartin constrói esteticamente essa ambiguidade entre os dois ambientes, o real e o virtual, apagando a distinção entre ambos. Na verdade, poderíamos considerar que estamos imersos em uma *Matrix low-budget*, onde tudo é virtualmente mediado. Trecartin simula uma realidade onde todos os espaços podem ser *cyber*.

Figuras 17 a 20 - A imagem de I-Be 2 subindo até seu quarto é mediada por seu computador e assistida por seu amigo Cheeta



18 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/6Xg1KBnz9Lg>>.



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Trecartin começou o projeto de *I-Be Area* pensando na estrutura de espaços, tanto virtuais quanto físicos, tensionando-se entre si, em uma lógica de um informando a do outro. O artista quis explorar a ideia de como o conceito de território expandiu-se através das mudanças nos conceitos de espaço, natureza, realidade e tempo; noções que foram alteradas por um mundo pós-industrial e “pré-completamente” integrado com a tecnologia. Logo no começo do desenvolvimento do filme, Trecartin já tinha em mente uma celebração da transição “confusa” da *World Wide Web* 1.0 para a 2.0, ocorrida no começo dos anos 2000 e que promoveu uma aceleração no espaço cultural antes mesmo que se pudesse “formar entendimentos gerais de novas maneiras coletivas de adequação ou códigos de conduta”.

“Eu amo a ideia de tecnologia e cultura se movendo mais rápido do que a compreensão desses meios pelas pessoas.”

LANGE, Jessica. *Interview with Director Ryan Trecartin* (20 de maio de 2008). Disponível em: <<https://wexarts.org/blog/interview-director-ryan-trecartin>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

A popularização e disseminação dos canais de bate-papo ou *chats* (como o MSN e o Yahoo Messenger), das redes de sociabilidade (como o Orkut, MySpace e Facebook), dos “diários íntimos eletrônicos” (como o *blogs*, *fotologs* e *vlogs*) e das *webcams*, foi o que consolidou a chamada “revolução da Web 2.0”. Criada em 2004 por vários representantes da cybercultura, executivos e empresários do Vale do Silício, a expressão tinha como objetivo batizar uma nova etapa de desenvolvimento da Internet. Se antes a primeira geração de empresas on-line procurava apenas “vender coisas”, a Web 2.0 apostava nos usuários como co-desenvolvedores, com

a meta de ajudar as pessoas a criarem e compartilhem ideias e informações, “equilibrando a grande demanda com o auto-serviço” (SIBILIA, 2008).

No livro *O show do eu*, Paula Sibilia examina como as novas práticas de expressão e comunicação via Internet desenvolveram “modos de ser”, experiências subjetivas “culturais”, que se localizam entre um nível singular e universal, e que são “frutos de certas pressões e forças históricas” (SIBILIA, 2008). Na lógica cultural da Web 2.0, em uma sociedade altamente midiaticizada, “fascinada pela incitação à visibilidade e pelo império das celebridades”, produzimos noções de subjetividade pautadas na autoconstrução. Seja escrevendo no nosso blogue, postando no mural do Facebook ou subindo um vídeo no YouTube, direcionamos nossas construções de *si mesmo* para serem conteúdos exibidos em plataformas. A identidade precisa existir no virtual.

O cenário do final da primeira década do século já consolidava esse regime apoiado nas tecnologias eletrônicas e digitais. A Internet tornou-se o principal território para o compartilhamento de tudo, inclusive da nossa própria intimidade. A partir das novas ferramentas disponíveis online, poderíamos nos exibir de outra forma para o mundo. E, assim, desenvolver um novo entendimento sobre como nos constituímos enquanto sujeitos.

A rede mundial de computadores torna-se um grande laboratório, um terreno propício para experimentar e criar novas subjetividades. Cada rede social se torna espaço para fingir ser quem não é ou tentar entender a si mesmo. Podemos ser qualquer pessoa, incluindo outra versão de nós mesmos. Impulsionados pela proliferação de redes sociais e dispositivos de captura, nossas identidades podem ser múltiplas, exibidas e construídas em diversos formatos.

Em entrevista para o ator James Franco, Trecartin apresenta sua visão libertadora sobre a tecnologia. Para o artista, a Internet é uma extensão natural de quem nós somos, uma força latente que sempre existiu na sociedade. Além disso, ele acredita que estamos caminhando para uma realidade onde poderemos visualmente nos manifestarmos “na velocidade do pensamento criativo”, em que, através de várias extensões de linguagem, mudanças em nossos corpos poderão ser fenômenos instantâneos. Nesse panorama, politicamente *queer*, apenas nossa própria personalidade poderá nos definir, ao invés de conceitos estruturais como gênero, sexualidade ou trabalho. “*Nothing is fixed, it’s all a choice*”, diz o artista. Essas mudanças só serão possíveis através da tecnologia. A partir dos saltos tecnológicos provocados pela Internet, adquirimos o “potencial de desbloquear novas realidades que já existem dentro de nós”.

Nas obras analisadas, os atores de cada filme incessantemente variam de personagens dentro do mesmo projeto. Trecartin, por exemplo, certamente o ator principal desta obra e da anteriormente analisada no capítulo 2, interpreta oito personagens diferentes em *I-Be Area*. Aqui, os personagens são identidades que podem ser baixadas, compartilhadas, instaladas, clonadas. De fato, a transição entre corpos torna-se um fenômeno instantâneo, mas neste universo, o corpo, ou o indivíduo, é compreendido a partir da sua personalidade, não dos seus traços físicos. A construção de um mundo onde gênero e raça tornam-se sistemas do passado retorna em *Center Jenny*, analisado no capítulo 3.

Na nossa realidade, a transição entre corpos também pode ser amparada pelo virtual. Para muitas pessoas *queers* e transgêneras, especialmente as que cresceram no começo dos anos 2000, a Internet tornou-se a principal extensão, ou território, em poderiam experienciar autenticamente a própria identidade. Vivemos em uma realidade em que muitas não têm a possibilidade de se assumir, seja pelo contexto familiar, social ou até mesmo nacional, e por isso, a Internet se torna um lugar com tanto, ou até mais, importância na vida dessas pessoas do que os espaços físicos, onde a violência é presente. Em seu manifesto *Glitch Feminism*, a escritora Legacy Russell relata como a Internet, principalmente nas salas de bate papo, tornou-se a única plataforma disponível para exploração da própria (e de outras) identidades. Sendo um corpo negro e socialmente lido como mulher, Russell conta que se enquanto “o mundo ao seu redor nunca a deixaria esquecer esses identificadores”, online ela “poderia ser o que quisesse”. “Empoderada através da criação de novos eus, entrando e saindo de peles digitais”, Russell pôde virtualmente experimentar corpos e realidades diferentes, refutando e indo além das estruturas heteronormativas brancas que controlam as noções de raça e gênero.

“Para o meu corpo, então, a subversão veio via *remix* digital, buscando aqueles locais de experimentação onde eu pudesse explorar meu verdadeiro eu, aberto e pronto para ser lido por quem falasse minha língua. Online, procurei me tornar uma fugitiva do *mainstream*, relutante em aceitar sua definição limitada de corpos como o meu. O que o mundo lá fora oferecia não era suficiente. Eu queria – exigia – mais.”

RUSSELL, LEGACY. *Glitch Feminism: A Manifesto*, 2020.

Para Kenneth Goldsmith, teórico e crítico sobre as linguagens na era digital, graças ao estado de fragmentação provocado pelo virtual, qualquer senso de autenticidade e coerência unificada foi aniquilado. Agora, identidades estão disponíveis e mutáveis a cada minuto e o autor sente-se inspirado pelas noções de fluidez e constante mudança atreladas à formação de subjetividade. Para ele, assim como “as pessoas transexuais estão em constante estado de refazer a si mesmas, trabalhando corajosamente a vida inteira para adotar identidades novas e fluidas”, na Internet tal comportamento é potencializado. Goldsmith ilustra de forma bem-humorada este cenário, no trecho a seguir.

“Com muito menos comprometimento do que exigido nos espaços físicos, nós projetamos várias personalidades com apenas meros toques no teclado. Online, costumo me transformar em diferentes direções: nesta sala de bate-papo, sou uma mulher; neste blog sou um político conservador; neste fórum sou um golfista de meia-idade. E eu nunca sou criticado por não ser autêntico ou real. Pelo contrário, sou tratado como “madame” ou “seu babaca de direita”. Como tal, passei a esperar que a pessoa a quem acho que estou me dirigindo na Internet não seja realmente “essa pessoa”.

GOLDSMITH, Kenneth. *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*, 2011.

Tal incerteza é o que configura a instabilidade do “eu” no circuito web. Se podemos assumir várias identidades ao mesmo tempo, em várias e diferentes plataformas da web, nos afastamos de uma definição exata do que realmente compõe a subjetividade. Talvez seja nada, talvez seja a soma de todos esses estilhaços que espalhamos pela rede. Trecartin brinca com essas questões em torno da maleabilidade das identidades por meio da virtualidade em *I-Be Area*, visualmente manifestado na sequência a seguir.

I-Be 2 pode finalmente escapar da sua crise existencial através da adoção de uma outra identidade, disponível através da mala de metal anteriormente entregue por seu namorado, Craig Ricky¹⁹. Ele se apropria então da identidade de Oliver, uma

19 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/T7uXIRwJ7NE>>.

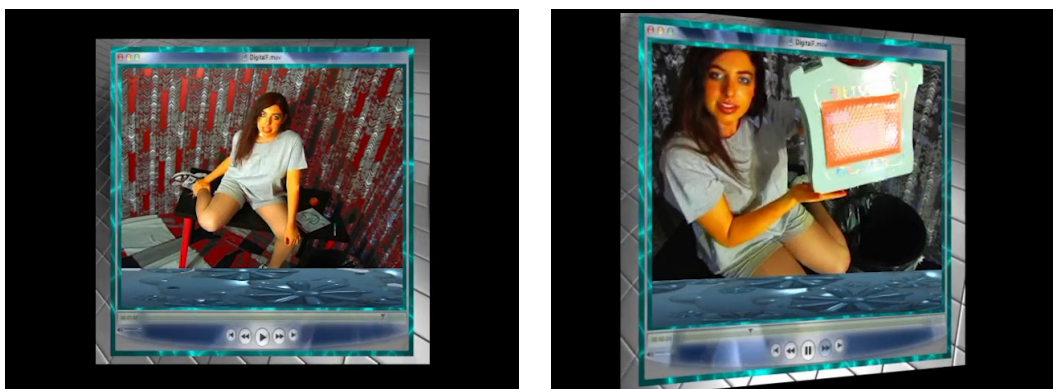
adolescente de Ohio que vende seu perfil para pagar uma passagem de avião para o Brasil e começar uma nova vida. Oliver é introduzida, imagetivamente, através da interface de um player de mídias digitais. Ela se apresenta numa linguagem típica de *vlog*, um dos principais formatos de conteúdo popularizados pela Web 2.0.

Olá, meu nome é Oliver. Eu tenho 1,80m de altura e me pareço assim. Eu estou apenas cansado disso tudo. Oliver, do que você está cansada? Estou falando do meu estilo de vida. Meu horóscopo, minha atitude, meu endereço de e-mail, a porra da minha mãe. Os livros que eu não leio, os garotos que eu nunca namorei e as garotas que me dão high five. Meu CD está basicamente em repetição. Eu sei. Retroceder. Eu poderia sair qualquer dia e simplesmente ir. Mas não me ouça mal. Eu amo meu Ohio Totalmente Incrível. Minhas mães lésbicas descontraídas e liberais. E minhas irmãs gays e incrivelmente sexys. Mas foda-se. Acabei de me encontrar e não se parece com nada. [...] Eu preciso de uma porra de um poser para ser eu, para que eu possa com compaixão abandonar essa merda com amor e carinho, sabendo que algum filho da puta bem-educado e solteiro está feliz arrasando com meu antigo estilo de vida. Minha passagem de ida para o Brasil custa 995 dólares internacionais. Meu endereço deve aparecer agora, envie-me uma ordem de pagamento de ida e você receberá esta caixa. Dentro está meu celular, roupa, todas as minhas senhas, [...] uma cópia impressa do arquivo PDF de todas as pessoas que conheço na minha vida, como nos relacionamos e por que faço as coisas que faço. P.S., eu me machuco muito, fisicamente. Eu caio muito das escadas. Por favor. É fácil. Eu sou conhecida, memorize essa merda e me salve.

O monólogo de apresentação de Oliver sintetiza rapidamente o estilo cômico e característico de Trecartin na construção textual de ambientes e personagens. Nesta pequena sequência, podemos interpretar algumas das provocações do artista. Oliver é o retrato de uma geração entediada consigo mesma, uma jovem cansada de como leva seu estilo de vida, apática em relação às informações e pessoas ao seu redor (“*The books that I don’t read, the boys that I never dated*”). Ela não odeia Ohio, estado onde vive, mas graças às possibilidades futuristas do universo de Trecartin, sabe que não precisa viver o resto da sua vida presa ao local e principalmente, presa a este corpo e identidade (“*I could leave any day and just go*”). Na verdade, aqui, Ohio é um polo progressista e “*awesome*” que possibilita a consolidação de um núcleo familiar *queer*, com mães e irmãs lésbicas, mas mesmo assim isso não é suficiente

contra o tédio da adolescente. Ela sente que precisa partir e precisa de um clone (“*A fucking poser*”) para que continue vivendo sua vida. E no universo de Trecartin, assim como nas redes sociais mediada pela Internet, as informações digitais que formam a identidade de uma pessoa são arquivos que podem ser compartilhados e apropriados num livre mercado (“*Inside is my cell phone, outfit, all my passwords slash keys, plus a live subscription, hard copy PDF file of all the people I know in my life, how we relate and why I do the things I do.*”). São elementos tecnológicos que se transformam em extensões do Eu. Oliver não quer ser excluída e obliterada, e sim “salva” e compartilhada através de outro corpo, memorizada através desse fluxo digital.

Figuras 21 e 22 - Apresentação/Anúncio de Oliver vendendo sua identidade



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Após o fim do monólogo de Oliver, a imagem gira e diminui de tamanho, de certa maneira, minimizando-se. I-Be 2 surge em tela usando roupas esportivas cinza e uma peruca vermelha, peças iguais às que veste Oliver. Projetando uma voz feminina, I-Be 2 (ou melhor, como indicado no transcript do filme, I-Be Oliver Poser) proclama: “*I’m gonna do it. I’m gonna be her*”. A personagem tira do bolso o celular que pertencia a Oliver e liga para uma das mães da garota, que nesse processo, agora também se torna sua mãe. I-Be Oliver Poser cada vez mais anima-se com a ideia de ser a garota, porém acha o nome Oliver “idiota”. Rompendo com o nome adotivo, ela escolhe ser chamada por Amerisha. Essa nova personagem então simboliza a síntese entre duas subjetividades, a de I-Be 2 e a Oliver, finalmente garantindo uma nova identidade independente para o clone. I-Be 2 não se torna Amerisha, mas na verdade, performa Amerisha através das nuances de Oliver. No capítulo sobre *I-Be Area* do seu livro *Queer Art Camp Superstar: Decoding the Cinematic Cyberworld of Ryan Trecartin*, Ricardo Zulueta explora essa transformação e fusão.

“Embora Amerisha é intencionada para representar uma personagem feminina, seu busto plano e uma leve protuberância pélvica tornam isso bastante questionável. Portanto, a peruca e o traje servem apenas como adereços que permitem que os espectadores reconheçam a representação do Oliver original por I-Be 2, ao mesmo tempo em que permitem que Trecartin emane da performance. Para Ryan Trecartin, misturar características de gênero não é apenas uma tentativa de desestabilizar as categorias de gênero, mas também sua forma de pluralizar o ser-no-mundo. Seu retrato exagerado de personagens como Amerisha simboliza o que ele entende de si mesmo e de todos os sujeitos: uma multiplicidade de eus em constante fluxo. Entendemos isso porque Amerisha, I-Be 2 e I-Be Original coexistem e são canalizados simultaneamente através de Trecartin.”

ZULUETA, Ricardo. *Queer Art Camp Superstar: Decoding the Cinematic Cyberworld of Ryan Trecartin*, 2018.

A multiplicidade de personalidades em fluxo constante, concentrados e propagados por um único indivíduo, relaciona-se com o estado fragmentado do “eu” ilustrado por Goldsmith anteriormente. Após fabricar sua própria identidade através da amálgama de outras, Amerisha celebra sua independência, abandona seus amigos e lança-se para uma nova vida. Ela sai através da porta do seu quarto, mas dessa vez, está saindo para outra dimensão.

Assim como em *A Family Finds Entertainment*, *I-Be Area* nos apresenta uma cornucópia de personagens e locações, com cenas que saltam de uma dimensão para outra. As cenas transcorrem como se estivéssemos acessando várias janelas abertas de um computador. Durante parte da narrativa, acompanhamos a personagem Pasta, interpretada por Trecartin. Completamente pintada de amarelo, usando uma peruca loira e um conjunto jeans, Pasta é uma figura sem gênero, sexualmente ambígua, eufórica e, em alguns momentos, histérica, remetendo diretamente à personagem Shin, do primeiro filme do artista. Durante sua (extensa) sequência no filme, observamos que Pasta não está interessada em capturar e performar identidades no grande circuito que forma a diegese da obra, mas sim obcecada com a ideia de roubar crianças e produzir conteúdo audiovisual através delas.

Figuras 23 e 24 - Apresentação de Pasta

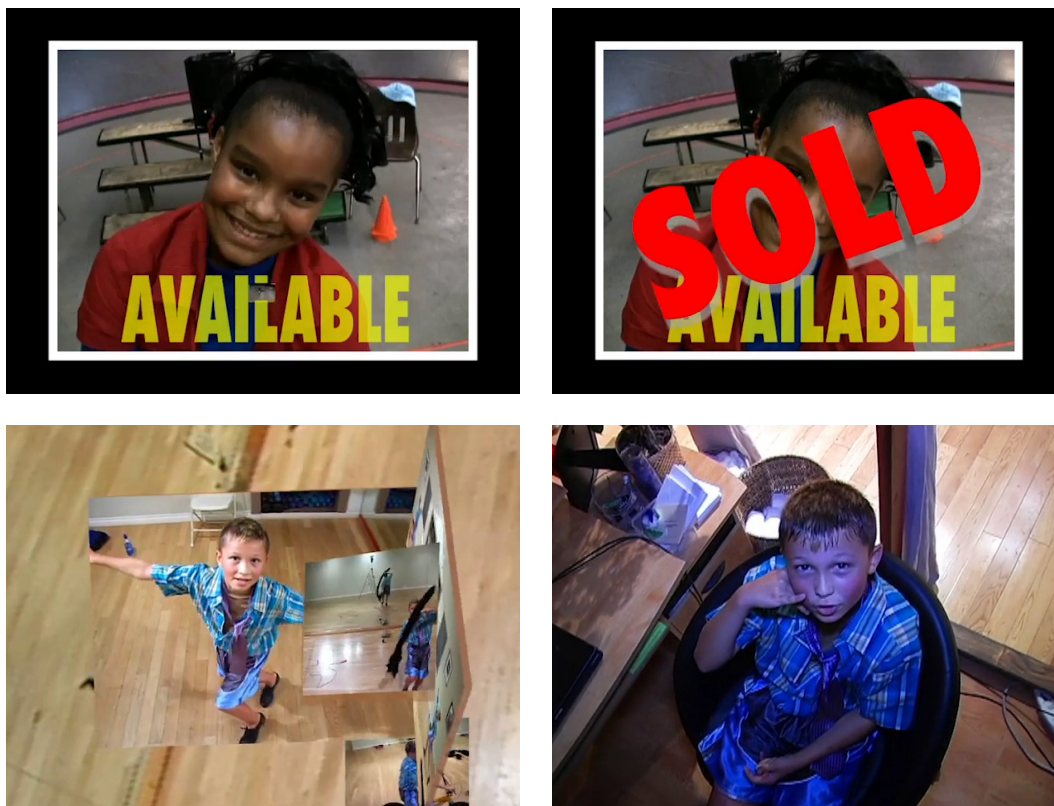


Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Crianças são figuras presentes em momentos específicos da narrativa, introduzidas logo no começo da obra. Nesse universo, crianças competem entre si através de anúncios, fabricando vídeos onde tentam exibir seus melhores talentos, buscando destacar-se através de sua performance. Isso é introduzido logo no começo do filme, onde uma garota Nicole se auto-promove entusiasticamente através da dança: “*Hi, my name’s Nicole. Adopt me now. Get into it! I’m worth it! Five, six, seven, eight. Watch me now*”. O anúncio da garota é interrompido abruptamente com o congelamento da imagem e a inserção de aviso “VENDIDO”, como em um anúncio publicitário. Logo após somos apresentados a outra criança, Steve, também exibindo-se através de um pequeno vídeo performático, em busca de sua adoção.

Oi. Meu nome é Steven. Tenho nove anos, 31 quilos e 134 centímetros de altura. [...] Meus pais multiprofissionais não me criam. Eles agem como se eu fosse transparente. [...] Eu tenho algo dentro de mim para dar, algo que todo mundo precisa. Eu sei que o mundo me escolheria na multidão. [...] Alguém por favor me adote antes do show de talentos. [...] Se você estiver navegando na Rede de Adoção, pare.

Figuras 25 a 28 - Anúncio de crianças para adoção apresentados no começo do filme



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Empresárias de si mesmas, estas crianças vendem a própria existência no circuito integrado que forma o ecossistema da obra. De forma natural, elas se auto-apresentam, constroem a própria imagem e buscam serem escolhidas para participarem das enormes famílias *queers* que surgem brevemente ao longo da narrativa. Acredito que exista um interesse por parte de Trecartin de reforçar, através do uso de atores mirins, que de fato as transformações impulsionadas pelas tecnologias formaram novas humanidades. Crianças tornam-se a expressão mais aguda de uma sensibilidade emergente.

Enfatizo, novamente: Trecartin realiza um *worldbuilding* - ou construção de mundos, processo de construção de um mundo imaginário, muitas vezes associado a todo um universo fictício - bastante fractal e múltiplo, amplificado pela cenografia de Lizzie Fitch. São diversos personagens, cenas, situações e falas que nos apresentam panoramas e anedotas que possibilitam diversas interpretações. Existem núcleos familiares diversificados, onde diversos indivíduos são adotados por um ou mais Parentes-Principais (*“Head Parent”*). Um conselho entre mulheres chamado de

Mães-Todas ²⁰(“*Mother Everyone*”), expulsam mulheres que decidem gestar filhos ao invés de adotá-los. Um grupo de personagens se entendiam com a ideia de um fim do mundo (“*I don’t want to talk about the end of the world, or even fake talk or even funny talk or even real talk. It’s so popular I could plant a plague tomorrow and everybody would just roll their eyes in boredom*”). Iyah, uma figura que remete à ideia de uma proto-influencer, reclama que essa é a sua segunda morte, mesmo ela tendo acabado de chegar aos vinte anos. E já está morrendo novamente. Outras figuras soltam frases proféticas como: “*I just hate when I don’t know I’m multi-tasking²¹*”, “*I hope my phone gives me a man*” e “*The ending does start tomorrow. I saw it in the news*”. E de fato, existe um espectro profético que permeia *I-Be Area*. Como se lá em 2007, Trecartin revelava-se como uma esfinge, apontando enigmas sobre o nosso futuro.

Como estabelecido antes, I-Be 2/I-Be-2-Oliver-Poser/Amerisha é o protagonista dessa grande cyber-odisseia. A personagem retorna abruptamente na obra em um campo de milho isolado, mas dessa vez, interpretado por outra pessoa. Indicado nos créditos do filme como “No Name I-Be Corn Glitch”, Kenny Curran apresenta uma outra versão de Amerisha, utilizando as mesmas roupas de ginástica cinza e peruca vermelha, mas obviamente com outro rosto. O *glitch* no nome da personagem indica que essa versão de Amerisha é um item corrompido dentro da virtualidade/Matrix do filme. Essa versão atravessa perdida esse lugar abandonado até se deparar com um prédio. Ao entrar no prédio, Amerisha volta a ser interpretada por Trecartin, indicando que a outra versão foi apenas uma questão temporária de mau funcionamento computacional. Como vimos antes na mitologia da obra, identidades podem ser copiadas e coladas, mas isso não garante que não possam existir falhas no processamento.

20 No cosmos de *I-Be Area*, a figura do Pai é inexistente, certamente indicando um horizonte livre do patriarcado. Enquanto isso, várias figuras maternas percorrem a obra.

21 *Multi-tasking*, ou multitarefa, é o termo geralmente utilizado na área da informática, para se referir a um sistema operacional que permite a execução de mais de um programa ao mesmo tempo. Também pode ser utilizado em contexto profissional, atribuído para empregados que conseguem praticar várias atividades ao mesmo tempo - lógica essencial na exploração de produtividade neoliberal. No contexto da obra aqui analisada, o termo é usado pelas personagens quando elas conseguem transitar no espaço-tempo e ter várias versões de si espalhadas pelas dimensões, às vezes cruzando com outra versão da sua própria identidade. Em *I-Be Area*, a linha temporal mais se parece uma Fita de Möbius.

Dentro do prédio, Amerisha corre entre os ambientes, perdida. Presa nesse complexo industrial, vemos que a personagem está sendo observada. A cena corta então para a imagem de um vortex em espiral, sobrepondo-se sobre a imagem de outro cenário. Saltamos para outra dimensão. Estamos dentro da *Jaime's Area*²².

Figuras 29 a 34 - No Name I-Be Corn Glitch, depois Amerisha, entrando na área de Jaime



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

22 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/W6JRrGFvSf4>>.

Mas o que são essas “áreas” indicadas no filme, na verdade? Para o seu perfil no *The New Yorker*, o jornalista Calvin Tomkins pede para que o artista explique o título de *I-Be Area*. O artista responde da seguinte maneira:

“Existe esse personagem, I-Be 2, que eu interpreto, e ele é um clone que está tentando encontrar sua identidade independente. A ideia básica do filme é: o que identifica as pessoas não é mais necessariamente seus corpos; são todos os relacionamentos que elas mantêm com os outros. Você é a sua área, mais do que você é você mesmo. Se alguém descreve você, essa descrição se torna parte de sua área, quer você goste ou não. Compreende?”

TOMKINS, Calvin. *Experimental People* (24 de Março de 2014). Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/experimental-people>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

A partir disso, interpreto as “áreas” referidas no filme como zonas virtuais que cada identidade/personagem dentro da narrativa possui. Essas áreas são espaços autogerados, produzidos para conter as configurações de cada subjetividade e ser acessado por outros indivíduos. Podemos entender que esses territórios virtuais funcionam como um perfil de rede social, onde cada usuário cria sua própria rede de sociabilidade (ou como entendemos hoje em dia, bolhas). Seu mural do Facebook, seu *feed* no Instagram, tudo isso corresponde a visão do artista do que é uma “área”: espaços em que você se constitui ao se relacionar com outros²³. Frequentamos as áreas de outras pessoas ao visitarmos seu perfil no Twitter, por exemplo. Isso corresponde às intenções do artista de construir uma noção contemporânea de espacialidade, onde os espaços virtuais também provocam um giro nas constituições do Eu. E esse Eu pós-Internet, assim como apontado por Sibilia, configura-se como uma personalidade *alterdirigida*, que constrói a si mesmo orientando-se para o olhar alheio ou “exteriorizado” (SIBILIA, 2008). “*You are your area, rather than you are yourself*”, diz o artista. E hoje, mantemos nossos perfis na Internet como formas de sermos nós mesmos - e às vezes, esses perfis se transformam na única percepção ou

23 Hoje, em tempos de metaverso – novo empreendimento do criador do Facebook, Mark Zuckerberg –, as profecias estabelecidas na utopia queer-futurista de Trecartin já são realidade para a bolha do Vale do Silício.

forma de acesso que algumas pessoas podem ter da nossa subjetividade. Você é o que você posta?

A área de Jaime é o espaço conclusivo da obra. Assemelhando-se a uma sala de aula, o cenário é composto por figuras diversas agindo randomicamente. Descobrimos que são diversos avatares, identidades virtuais que estão sendo gerenciadas nesse espaço. No frente do quadro negro está uma mulher grávida, Jaime, interpretada por Lizzie Fitch. Com sua barriga protuberante, ela representa a “placa-mãe”, a principal figura materna da obra (ZULUETA, 2018). No *hardware* de um computador, a placa-mãe é o sistema que une todos os componentes da máquina, permitindo que eles funcionem de forma organizada. É a peça que dispõe de todos os caminhos e redes que permitem a troca de informação entre todas as outras: processadores, memórias, sistemas de armazenamento, placa de rede e tudo o mais. Jaime é a personagem que costura e encerra toda a narrativa, e sua área, o espaço terminal para toda essa cacofonia.

Figuras 35 a 38 - Jaime e sua área



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Referida como “a criadora de destinos” por outra personagem, Jaime tem o poder de reprogramar e controlar avatares descartados. Por isso sua área é identificada como uma sala de aula, um ambiente de repressão e controle. Os armários para livros servem como portais, onde novos avatares eliminados surgem a cada instante. Ao entrar no prédio, Amerisha não percebia que entrava na área de Jaime também. A personagem sai de um dos armários-portais e encontra-se perdida no espaço. Lá, nossa protagonista enfrenta-se com o Avatar Independente (excluído no começo do filme) e tem sua identidade obliterada por Jaime, transformando-se em “No Name I-Be”. É através dessa aniquilação que I-Be 2 consegue impor-se e, de maneira independente, construir uma nova identidade, identificada como SallyManNow. Esse processo encerra a trajetória da protagonista, que, por ser um clone, não conseguia forjar identidades de forma independente. Porém, a personagem rebela-se contra Jaime e uma “guerra civil” é travada entre as duas figuras.

Nesse momento, assim como no final de *A Family Finds Entertainment*, o filme vira um verdadeiro pandemônio. Várias personagens surgem no ambiente destruindo o cenário, gritando, transformando a área de Jaime em um campo de batalha. SallyManNow tenta atravessar por entre os portais que compõem a área de Jaime mas acaba interceptada por Ramada Omar, uma das protegidas e aliadas da Placa-Mãe. Instruída por Jaime, Ramada beija SallyManNow, na tentativa de transferir seu material genético e assim corromper o clone. Ao se beijarem, o frame congela. Jaime braveja “*You are stuck in pause. Sometimes it’s really cool when things don’t move*”. Em eterno pause, I-Be 2/Amerisha/SallyManNow é derrotada. Isso representa a verdadeira obliteração no mundo de Trecartin, onde as personagens existem de maneira espasmódica.

Figuras 39 a 46 - Avatar Independente e I-Be 2/Amerisha/SallyManNow reencontram-se na área de Jaime



Fonte: *I-Be Area* (TRECARTIN, 2007)

Considero *I-Be Area* o ponto central deste trabalho e da filmografia de Ryan Trecartin, manifestando artisticamente as revoluções culturais provocadas pelo fluxo informacional pós-Internet. Com a obra, o artista conseguiu fabricar uma nova linguagem cinematográfica que corresponde e aprofunda a maneira como experienciamos a Internet. Suas narrativas complexas e confusas - às vezes, não-lineares -, o ritmo acelerado, a explosão de personagens e identidades, as distorções de imagem e som; tudo isso serve no filme como ilustração das mudanças culturais intensificadas pelas novas tecnologias e mídias. Registro do início da virtualização da realidade, onde as fronteiras entre o real e digital começaram a se tornar difusas, a obra celebra o futuro como um código aberto, onde os meios eletrônicos se transformam em potência para fabricar outras identidades e atingirmos outros níveis de humanidade.

4. *I no longer look for meaning in things.*
***It's not my responsibility: Dissonância cognitiva
e ancestralidade humana obliterada
em "Center Jenny"***

Realizado em 2013, como parte da instalação *Priority Innfield*, *Center Jenny* é um dos três vídeos que compõem o corpo de trabalho da obra, que integrou a 55ª edição da Bienal de Veneza. Parte de uma exposição multimídia que se estruturava em um espaço expandido, com telas, esculturas e objetos cenográficos espalhados em seu território, *Center Jenny* será analisado separadamente da instalação como um trabalho independente. Porém, as potencialidades dessa peça audiovisual que se expande para além das configurações cinemáticas serão analisadas adiante.

Sem uma narrativa coerente, parte de um cosmos muito mais abstrato e caótico do que o proposto em *I-Be Area*, *Center Jenny* desenrola-se em cenários que remetem a centros empresariais abandonados e apocalípticos. De fato, compreendemos que estamos imersos em uma distopia após “a era dos Humanos”, uma realidade destruída e reconstruída após uma sucessão de guerras.

O filme foca em vários grupos de garotas, onde todas se chamam Jenny. Cada grupo tem seu próprio uniforme, variando entre casacos cor de rosa com o escrito AUDITION impresso, biquínis verdes fluorescentes, ou moletoms cinzas onde se lê o termo W4\$T3 (“LIXO”) - roupas com *designs* inspirados na vestimenta de estudantes universitários estadunidenses. As personagens falam numa profusão de frases que se repetem constantemente, às vezes utilizando jargões da *web*, quase sempre referindo umas às outras como “vadias” (“*Okay, bitches*”, “*It's over. It's done*”).

to me, bitches”), à medida que suas vozes se tornam distorcidas e sem orientação²⁴. As meninas de cada grupo trabalham com uma mentalidade de gangue, intimidando outras membras que não se comportam como elas querem, comportamento típico do estereótipo de garotas populares, caracterização muito recorrente na cultura pop norte-americana²⁵.

Diferentes dos outros filmes, os sets de filmagem aqui não estão dentro de uma “escala doméstica”, como diz o próprio Trecartin. Enquanto as duas obras anteriormente analisadas foram filmadas majoritariamente nas casas onde o artista vivia com seus amigos e colegas de trabalho, em Rhode Island e Philadelphia respectivamente²⁶, *Center Jenny* foi filmado em prédios e depósitos em Los Angeles²⁷. Essa movimentação para Los Angeles provocou uma mudança no modelo de trabalho do artista, agora com um orçamento maior e usufruindo de um time de profissionais de Hollywood, como construtores de cenários (“*set builders*”) e atrizes relativamente famosas²⁸. Segundo o artista, nesta obra “vários cenários abertos foram posicionados em torno de um palco central”, onde os personagens se concentram e as cenas se desenrolam em uma perspectiva em 360 graus, “sem interior e exterior e sem um delineamento claro de papéis, dentro ou fora de cena”.

24 A sequência inicial do filme está disponível em: <<https://youtu.be/Z42S0k3IEKc>>.

25 Como *Mean Girls* (2004), de Tina Fey. O filme foi considerado pela revista Wired uma obsessão da Internet durante toda a última década. WATERCUTTER, ANGELA. *Why Mean Girls Has Obsessed the Internet for a Decade*. Disponível em: <<https://www.wired.com/2014/04/mean-girls-anniversary-memes/>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

26 TOMKINS, Calvin. *Experimental People* (24 de Março de 2014). Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/experimental-people>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

27 LEHRER-GRAIWER, Sarah. *In The Studio: Ryan Trecartin*. Disponível em: <<https://www.artnews.com/art-in-america/features/in-the-studio-ryan-trecartin-62987/>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

28 Molly Tarlov, do seriado da MTV *Awkward*; Aubrey Plaza, da sitcom *Parks and Recreation*; Alia Shawkat, da sitcom *Arrested Development*; e Jena Malone, de filmes como *Donnie Darko* e a quadrilogia *The Hunger Games*; estão presentes na obra. A presença dessas atrizes reafirma a investigação poética do artista com a cultura jovem *mainstream* norte-americana do começo da década de 2010, aproximando as relações entre arte contemporânea e cultura *pop*.

Figuras 47 a 49 - Grupos de Jennys e seus uniformes



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Nesse universo, as várias Jennys são figuras pós-humanas que buscam emular o mesmo arquétipo de garota – A Jenny – por isso, são identidades que se repetem entre si e se comportam de maneira similar. Elas formam um sistema de casta, onde se diferenciam uma da outra baseado em que níveis estão. Primeiramente, elas começam em um não-nível, progredindo para o Nível 1, depois para o Nível 2, e assim em diante. Como em um videogame, as personagens evoluem de nível baseado na sua performance, mas o objetivo aqui não é se destacar por sua idiossincrasia, mas sim atingir o mesmo nível de similaridade. Aqui, a *mesmice* (“*sameness*”) é o resultado buscado, e quando atingido, mais bem-sucedida você se torna em ser uma Jenny. Quanto mais homogênea, mais níveis você avança e mais próxima “do Centro” você se torna²⁹.

Somos apresentados a uma figura na narrativa que representa uma versão simples e rudimentar desse modelo identitário, chamada ofensivamente por outras de Basic Jenny. Ela aparece com os olhos brancos, sem pupilas, como se ainda não estivesse completamente desenvolvida. De fato, a personagem está presa no Nível 1 e, por isso, observamos seu desenvolvimento, tentando avançar de níveis, ao longo da obra. Ela nos guia por esse universo, em sua jornada para dar um *upgrade* em sua própria existência.

Acompanhamos essa personagem, interpretada por Rachel Lord, transitando entre diversos grupos, inclusive um nomeado como “*Left-of-Center*” (“*Fora-do-Centro*”): um subgrupo *underground*, esteticamente distinto das Jennys-universitárias, onde identidades que não buscam atingir o Nível Máximo – e conseqüentemente, se aproximarem do Centro – reúnem-se e orgulham-se de serem diferentes umas das outras. “*I don’t wanna be on body, that’s too ethnic. I want like something... normal*”, diz uma *left-of-center*³⁰. Na ontologia desenvolvida por Trecartin ao longo do seu corpo de trabalho, suas personagens entendem-se como figuras que ultrapassam nomeações de gênero (como visto nas obras anteriores) e também construções sobre etnia e raça. Novas noções de materialidade são negociadas, concentradas em um pós-corpo, que entende-se para além de binarismos como homem ou mulher, branco ou racializado, ocidental ou oriental, humano ou virtual.

29 MCGARRY, Kevin. *Ryan Trecartin: Center Jenny* (2013). Disponível em: <<http://www.vdrome.org/ryan-trecartin-center-jenny/>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

30 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/j1J9dwM02hY>>.

Figuras 50 e 51 - Basic Jenny e os Left-of-Center



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Continuando percorrendo entre os grupos de personagens que compõem a obra, Basic Jenny acaba sendo humilhanamente adotada por outra Jenny e levada para a Universidade, onde somos apresentados ao Professor, interpretado por Lee Kyle. O Professor é uma presença autoritária que reforça o ecossistema rígido e competitivo que forma e desenvolve as Jennys. Além disso, ensina os personagens sobre sua própria gênese. Neste mundo futurista onde o filme se ambienta, todos esses novos seres que compõem a obra surgiram após um período histórico,

chamado de “Era das Animações”. “*We have evolved from Animations, those are our ancestors*”, diz o Professor³¹.

Figuras 52 e 53 - Basic Jenny e outra Jenny. O Professor e suas alunas.



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

31 A cena analisada está disponível em: <<https://youtu.be/JTmF9qlFbOo>>.

E se as Jennys – e os outros personagens – evoluíram das Animações, essas Animações evoluíram dos Humanos. Os personagens constantemente falam de uma “Era Humana”, encerrada após um segundo Big Bang, o que desloca os humanos como figuras mitológicas e temporalmente distantes. Nesse universo, a humanidade torna-se um projeto do passado e os humanos, figuras irrelevantes. Os seres tecnologicamente integrados que compõem a obra, na verdade, não são extensões do homem orgânico, mas sim simulacros virtuais, continuações de animações digitais, que emulam construções sobre personalidade e comunidade como se fossem códigos-fonte, instaurando uma outra base ontológica. Segundo o artista, aqui “os ancestrais humanos são acessados como informações”. A ancestralidade humana é ultrapassada pela ancestralidade digital, como se apenas os avatares fossem a única forma de existência disponível.

Nesse panorama pós-humano, as identidades celebram a panssexualidade e a não-monogamia. Personagens masculinos vangloriam-se de terem transado com várias Jennys e seus respectivos namorados³². Quando uma Jenny fala que é heterossexual, as outras caçoam da afirmação, como se não levassem a sério. Na verdade, Trecartin aponta para um cenário onde o sexismo, aqui uma construção antiga da humanidade, é completamente superado e reflexivamente torna-se algo desejado. “*The further we all move away from humanity, sexism becomes like the coolest style. Like, so cool*”³³, diz uma das Jenny. Percebe-se que ciclicamente essas identidades virtuais buscam voltar para uma noção de humanidade, há muito tempo esquecida.

“*The humans were so cool*”, diz Sara Source, uma das poucas personagens com uma identidade própria. No topo do sistema de castas, Sara é uma descendente direta dos Humanos e é considerada a personagem “mais avançada”. Interpretada por Renee Plaza, a personagem aparece geralmente deitada ou sentada, como se estivesse observando e vigiando todas as figuras randomicamente se movimentarem ao longo da obra. Seu papel não é muito objetivo dentro do filme, mas ela representa um último *link* com o que entendemos como humanidade.

32 A cena citada está disponível em: <<https://youtu.be/OJ4U93ao6tA>>.

33 Essa sequência simboliza uma sátira *queer*, ironicamente idealizando uma realidade onde todas as sexualidades são fluídas, onde os valores se invertem e a heterossexualidade torna-se um modelo de sexualidade contra-normativo e abjeto.

Figuras 54 a 56 - Sara Source dialogando com a câmera



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Se as personagens de *I-Be Area* povoavam a tela exibindo suas identidades múltiplas, que se diferenciavam uma das outras por uma pluralidade inerente, em *Center Jenny* as múltiplas identidades estruturam-se em torno de uma ideal de homogeneização. As personagens sentem uma falta de agência e uma necessidade de se adequarem a estereótipos. Aqui, o mesmo ideal de subjetividade é replicado em diversos corpos, industrialmente transformando as Jennys em clones de uma mesma identidade, espalhando-se randomicamente nesse universo como vírus³⁴ de computador.

Enquanto *I-Be Area* apresentava uma visão otimista em relação aos avanços tecnológicos estimulados pela Rede Mundial de Computadores, com seus personagens incorporando e compartilhando múltiplas identidades ao mesmo tempo, em *Center Jenny* visualizamos um futuro sombrio, onde um sistema força pessoas a buscarem uma homogeneidade identitária, submetendo indivíduos a se comportarem da mesma forma. Enquanto o primeiro ponto de vista do artista relaciona-se com a chegada da Web 2.0., temporalmente localizado no começo dos anos 2000, a segunda apresenta uma perspectiva da década seguinte, momento em que a Internet perde seu espírito descentralizado e libertador, e torna-se majoritariamente controlada por grandes corporações, como Amazon, Google, Apple, Microsoft e Facebook, solidificando-se como um instrumento de poder dessas companhias.

Essa centralização da Internet em poucas empresas deformou nosso cotidiano, principalmente ao oferecer serviços que se tornaram indispensáveis, como as redes sociais, serviços de *streaming* e lojas online. Nesse controle capitalista do virtual, onde além de suprimir nossa privacidade, essas companhias acabam regulando o conteúdo informacional e audiovisual que temos acesso, fabricam-se

34 Virais são os comportamentos na Internet. Inclusive, o termo viral tornou-se recorrente entre usuários de redes sociais, sendo utilizado para designar os conteúdos que acabam sendo divulgados por muitas pessoas e ganham repercussão inesperada na web. Vídeo, principalmente de humor, é o tipo de conteúdo que mais se torna viral. Hoje, vídeos virais são cotidianos, primeiramente graças ao YouTube, agora, impulsionados pelo aplicativo TikTok. A capacidade desses conteúdos proliferadores de se espalharem pelas redes e provocarem mudanças comportamentais é facilmente ilustrado no fenômeno das “dancinhas”, vídeos com coreografias, onde usuários diversos das redes sociais imitam os mesmos passos de dança na frente das suas câmeras, coletivamente engajando-se com a mesma ação. O compartilhamento de conteúdo intensifica essa dinâmica de homogeneização, provocando formas de sociabilidade baseadas na replicação de um mesmo comportamento, uma autovirulência febril, que precisa tornar-se um conteúdo. As Jennys também se manifestam assim.

outros modelos de subjetividade e novas maneiras de experienciar a realidade. Essa outra panorâmica da Internet, agora atualizada para a década de 2010, é o foco conceitual de Trecartin aqui.

Em relação a essa mudança de uma visão positiva sobre as novas formações de subjetividades para uma negativa frente à “força homogeneizadora da cultura corporativa global”, Trecartin reflete que de fato “deu uma guinada mais sombria” nesse novo trabalho.

“Geralmente me sinto muito positivo, mas em breve acho que haverá liberdades e direitos básicos pelos quais teremos que lutar. Todos os meus filmes abordaram esse ponto de inflexão em que uma liberdade substitui outra. Isso tem muito a ver com vigilância – não vigilância por câmera de vídeo, mas a vigilância das atividades das pessoas e a criação de algoritmos que permitem que programas, empresas ou governos entendam o que você gosta, compra ou possui. Acho isso emocionante e assustador. Uma vez que a tecnologia torne possível alterar nossos cérebros, vamos fazê-lo. Nem todo mundo vai. Haverá mais de uma espécie do que agora entendemos como humanos.”

LEHRER-GRAIWER, Sarah. *In the Studio: Ryan Trecartin* (24 de maio de 2013). Disponível em: <<https://www.artnews.com/art-in-america/features/in-the-studio-ryan-trecartin-62987/>>.

Acesso em 26 de abril de 2022.

Center Jenny expõe o colapso e a instabilidade que a humanidade enfrenta a partir desse período de controle e submissão por meio do algoritmo. Históricas, descontroladas, falando frases sem sentido e sempre destruindo objetos cenográficos, o comportamento das Jennys remete ao de (quase) todas as personagens das obras de Trecartin. As personagens em sua maioria carregam um *smartphone* ou uma filmadora, e estão sempre interagindo com outras câmeras, como se fossem eternamente filmadas, em um panóptico virtual. Esse comportamento narcisístico, essa necessidade obsessiva em ser transformado em imagem, em ser digitalmente visível, intensificado por toda uma geração do começo do século, é um espectro que rodeia todo o corpo do trabalho do artista. Aqui, as consequências dessa nova forma de visibilidade dilatada pelas mídias digitais são levadas até à exaustão.

No texto *Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch's postcinematic aesthetics*, Lisa Åkervall argumenta como os personagens criados por Trecartin e Fitch refletem o novo tipo de sujeito que emerge da cultura midiática contemporânea. Caracterizado como Eu-em-rede (“*networked self*”), essa forma de subjetividade pauta-se nas possibilidades paradoxais da cultura de mídias digitais: a aniquilação de barreiras de um Eu individual, que agora se torna múltiplo e o cultivo a uma performance extremamente narcisista de um Eu, que se exhibe através dos mecanismos das redes sociais. Essa noção conceitual remete às discussões propostas por Sibilia, a partir do *O show do eu* (2008), visto no capítulo 3. Porém, Åkervall está interessada em como as subjetividades contemporâneas produzem e relacionam-se com novas estéticas audiovisuais.

Para a autora, a partir desse Eu conectado, alterado por um novo ecossistema digital, transformado nas suas maneiras de olhar, de interagir, de socializar, de falar, de se relacionar consigo mesmo, de perceber o tempo, emerge uma sensibilidade, caracterizada como pós-cinemática.

Figura 57 - Jenny segurando uma filmadora



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Conceituado por Steven Shaviro, o pós-cinemático surge, primeiramente, no deslocamento do cinema como “dominante cultural”³⁵ para uma cultura midiática baseada na Internet e nas novas mídias. Nossa percepção altera-se a partir da migração de um modo de consumo e produção de imagens, antes baseado na celulóide, agora para um virtualmente encorpado por sistemas computacionais. O estabelecimento do vídeo e das tecnologias digitais como ferramentas de fácil acesso provoca uma disrupção nos campos do cinema e da televisão. A produção, edição, distribuição, *sampling* e *remixing* de imagens audiovisuais torna-se muito mais acessível. Imagens tornam-se conteúdos virtuais que circulam pelas redes e em diversos formatos, podendo ser vistos em telas pequenas, como *smartphones*, até em telas enormes, como IMAX³⁶. Essas imagens produzidas por algoritmos, *softwares*, redes e *codecs*, provocam uma reorganização da nossa sensibilidade e reestruturação das nossas capacidades cognitivas, agora expandidas de acordo com as novas velocidades e escalas oferecidas pela imagem digitalmente processada. Mas para Shaviro, principalmente, o pós-cinemático é uma tentativa de compreender e conceituar o que de fato é viver no começo do século 21, em que nossa cognição teve que ser acelerada para abarcar o excesso de informações e imagens produzidas.

O pós-cinemático conceitua-se a partir do ecossistema digital e sua multiplicidade de telas, podendo ser incorporado esteticamente. Para Shaviro, as obras pós-cinemáticas são aquelas realizadas pelas tecnologias digitais e que também colocam as tecnologias dentro de suas narrativas, explorando as novas possibilidades formais oferecidas por essas ferramentas. As obras de Trecartin, registros artísticos de uma geração moldada pelo virtual e impulsionada pela Internet, também articulam essas noções, podendo ser consideradas obras pós-cinemáticas.

35 Na segunda parte e, principalmente, no final do século XX, a televisão se torna o “dominante cultural”, mas demora para ser julgada como uma mídia superior ao cinema, que muda a partir dos anos 1990, com séries consideradas de “alta qualidade artística” como *The Sopranos*, *The Wire*, *Lost*, *Breaking Bad*, etc.

36 SHAVIRO, Steven. What is the post-cinematic? (11 de agosto de 2011). Disponível em: <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=992>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

Figura 58 - Jenny-biquíni-verde-fluorescente quebrando tijolos na frente da câmera



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Voltando para Åkervall, a teórica discute em seu texto como as estéticas pós-cinemáticas relacionam-se com mudanças na subjetividade, a partir da conceituação do sujeito nomeado “Eu-em-rede”. As estéticas pós-cinemáticas desenvolvem-se a partir da superação do estilo cinematográfico de Hollywood, que possuía narrativas espacialmente coerentes, linhas do tempo lineares e personagens psicologicamente bem-definidos; e de seus formatos de distribuição, centrado especificamente nas salas de cinema. O pós-cinemático está interessado nas novas formas de ver e experienciar o mundo, com a multiplicidade de mídias, formatos, plataformas e espaços de exibição. Se antes experienciamos filmes coletivamente em espaços convencionais, agora somos espectadores móveis e singulares, navegando dispersamente entre as múltiplas telas que formam o nosso horizonte. Nossa atenção torna-se fragmentada, graças à explosão de imagens e informações sendo produzidas, podendo ser consumida em diversos formatos e aparelhos. Nos comportamos de maneira hiperativa, pulando de tela em tela, do celular, para o computador, para a TV, para o celular novamente, *ad infinitum*.

Isso produz alterações cognitivas, onde reconstruímos nossas sensibilidades para adequar-se ao fluxo exaustivo de mediação estabelecido pelo digital. O Eu-em-rede, fraturado e multiplicado pela Internet e novas mídias, é a subjetividade que estamos culturalmente estabelecendo e por isso, torna-se o sujeito retratado nas obras pós-cinemáticas. Acredito que estamos aprimorando nossas capacidades

para absorver cada vez mais ruídos, informações e conteúdos, radicalmente transformando o que é convencionalmente inteligível.

A dissonância cognitiva que forma o *zeitgeist* atual é capturado formalmente em *Center Jenny*. Desde o primeiro minuto, a obra é a peça mais barulhenta, caótica, acelerada e abstrata entre os filmes analisados. Os personagens são filmados por diversas câmeras, que inclusive são incorporados de maneira diegética. Os planos duram poucos segundos, cada cena oferecendo diversos ângulos de um mesmo personagem ou situação. Trecartin constrói um fluxo a partir de várias perspectivas, com imagens velozmente sucedendo uma às outras, gerando um atordoamento mental. Os sons são digitalmente distorcidos, soando às vezes demasiadamente estridentes e perturbando a inteligibilidade. Além disso, os personagens em tela andam sem rumo e fazem ações sem sentido, estupidamente performando em frente às múltiplas câmeras. O efeito produzido assemelha-se com a sensação de ausência de uma narrativa comum provocada pela Internet, em uma realidade em que as telecomunicações amplificam uma sensação de cacofonia e dissonância com o excesso de informações. A saturação de imagens torna-se a norma em nossa realidade, fragmentando nossa atenção e confundindo nossos sentidos. Ver *Center Jenny*, com seus menos de 60 minutos, remete a sensação de passar horas observando o *feed* de diversas redes sociais, como Instagram e TikTok, pulando de uma plataforma para outra, imerso em um *hyperfluxo*. Isso corresponde a novas formas de espectadorialidade, certamente expandidas para além das salas de cinema e da televisão. Como poucas outras obras, consegue de fato trabalhar sensorialmente o que é experienciar o começo do século XXI, com todos seus estímulos.

Figura 59 - Personagem de Trecartin filma o Professor e as Jennys conversando



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Segundo Åkervall, o Eu-em-rede experiencia o mundo através de um sensorio pós-humano. Esse sensorio pós-humano desenvolve-se justamente na multiplicidade de fluxos oferecidos pelo virtual, onde formas de perspectivas convencionais são superadas. Imagens e informações tornam-se cada vez mais rapidamente processadas, não mais sintonizadas nas frequências do acesso sensorial humano. “Falar sobre um sensorio pós-humano é uma maneira de falar sobre ver, ouvir e sentir através de uma série de aparelhos, redes e tecnologias”, diz a autora. Se o humano constitui-se a partir dos modelos cartesianos, o pós-humano forma-se a partir das multiplicidades do rizoma virtual.

“The proposition of a posthuman sensorium extending beyond any strict focus on the human does not imply a departure from the human or an arrival at the inhuman. Like the shift towards multiple perspectives, it marks, instead, a change in the mode of how the world discloses itself.”

ÅKERVALL, Lisa. *Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch's postcinematic aesthetics*, 2016.

Essa reconstrução da sensibilidade pelas mídias digitais relaciona-se com as subjetividades exploradas nas obras de Trecartin. Seus personagens são

reflexos desse sensorio pós-humano, onde entendem a si próprio através das tecnologias. Constantemente relacionando-se com câmeras, falando jargões da Internet, mexendo em seus *smartphones*, comportando-se de maneira exagerada e narcisista e formulando novas formas de auto-apresentação, as Jennys são reflexos das subjetividades e sociabilidades contemporâneas. Esse novo modelo comportamental, atravessado por uma hiperconectividade, é o principal *link* entre nós e as personagens do filme. Se as Jennys são figuras pós-humanas, virtualmente instáveis, digitalmente deformadas, nós também somos.

Figura 60 - Basic Jenny no final do filme



Fonte: *Center Jenny* (TRECARTIN, 2013)

Exatamente como as duas outras obras apresentadas, *Center Jenny* encerra após uma série de atos caóticos, destruição de cenário, festa e gritaria. Após tudo explodir em tela, a sensação que perdura é de exaustão. Capturar o atual ainda é uma tarefa difícil, mas graças a gramática audiovisual de Trecartin, podemos registrar as transformações que nossas capacidades cognitivas estão passando. Suas obras podem emular verdadeiros ataques ao sistema nervoso central, violentamente ilustrando nosso mundo. Esteticamente brinca com os fluxos virtuais, ilustrando as novas formas de consciência que surgem no nosso ambiente. Mas o que essa ilustração realmente apresenta no fim das contas é um borrão, simbolizando a fusão da Internet com o caos.

5. Conclusão

Em *A Transparência Do Mal*, de Jean Baudrillard, o sociólogo e filósofo francês inicia o livro com o seguinte aforismo: “Já que o mundo se encaminha para um delirante estado de coisas, devemos nos encaminhar para um ponto de vista delirante. Mais vale perecer pelos extremos do que pelas extremidades”. Encerro este trabalho também com essa frase, uma pesquisa cujo intuito foi percorrer os caminhos que se abrem a partir do “ponto de vista delirante” do artista contemporâneo Ryan Trecartin.

Obras complexas e estranhas, os filmes analisados neste trabalho representam estágios da carreira do artista e relacionam-se com períodos históricos da gradual consolidação da Internet durante essas duas décadas do século XXI. Conforme os vídeos vão ficando cada vez mais abstratos e caóticos, eles acompanham as mudanças bruscas impulsionadas pelo desenvolvimento tecnológico ao longo do milênio. Se os filmes provocam confusões mentais, atordoamentos ou fadiga, eles são apenas puros reflexos de uma paisagem cibernética que apresenta-se também de maneira caótica.

Acredito na potência das obras de Trecartin como manifestos sobre a cultura imagética que estamos vivendo, peças que lidam com as experiências, identidades, formas, objetos e relações impulsionadas pelas novas tecnologias de informação, comunicação e entretenimento. Neste mundo hiperconectado que construímos, onde profundas revoluções tecnológicas tornam-se corriqueiras, complexas interrogações surgem. Trecartin, como um bom artista, brinca com esses questionamentos, embora não esteja necessariamente interessado em respondê-los.

Se a digitalidade, com seus códigos, aplicativos e algoritmos, agora participam na formação de indivíduos, Trecartin absorve isso com bastante entusiasmo. Embora esse horizonte tecnológico não seja categoricamente utópico, o artista não deixa de

transparecer um certo tipo de euforia pelo excesso, pelo múltiplo, pelas transições, pelas incertezas das velocidades que moldam nosso ambiente. O artista não rejeita as proposições de que a velocidade também seja um problema e incorpora seus efeitos colaterais. Certamente nossas vidas estão rápidas até demais, sujeitos à demanda de inovar mais, trabalhar mais, desfrutar mais, produzir mais e consumir mais. Porém, as sensações imediatas das experiências virtuais, com todos seus diferentes níveis de intensidade, são forças prazerosas, estimulações que fragmentam e desenvolvem um novo tipo de humanidade.

A aceleração é um momento que vale a pena ser vivido. Trecartin renova a perspectiva de que as tecnologias digitais, principalmente a Internet, são instrumentos que vão levar os seres humanos para outro patamar existencial. As novas experiências e formas de ver o mundo estão disponíveis à um clique, à um toque. Torço para que cada vez mais artistas como Trecartin proliferem entre as redes, nos oferecendo aplicações estéticas dessas sensibilidades que emergem entre os diversos fluxos eletrônicos.

Videografia

A Family Finds Entertainment

Direção: Ryan Trecartin

Ano: 2004

Duração: 41 minutos

Disponível em: <https://www.ubu.com/film/trecartin_family.html>

Acesso em 20 de abril de 2022.

I-Be Area

Direção: Ryan Trecartin

Ano: 2007

Duração: 1 hora e 48 minutos

Disponível em: <<https://vimeo.com/522536765>>

Acesso em 20 de abril de 2022.

Center Jenny

Direção: Ryan Trecartin

Ano: 2013

Duração: 53 minutos

Disponível em: <<https://vimeo.com/75735816>>

Acesso em 20 de abril de 2022.

Referências Bibliográficas

ÅKERVALL, Lisa. *Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch's postcinematic aesthetics*. Oxford University Press, 2016.

COOPER, Dennis. *Dennis Cooper on Ryan Trecartin*. Revista Artforum, Janeiro de 2006. Disponível em: <<https://www.artforum.com/print/200601/ryan-trecartin-10046>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

FRANCO, James; TRECARTIN, Ryan. All-American Golden Boy in Revista Another Man. Novembro de 2010.

GOLDSMITH, Kenneth. *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*. Columbia University Press, 2011.

KENNEDY, Randy. *His Nonlinear Reality, and Welcome to It*. The New York Times, 28 de janeiro de 2009. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

KOESTENBAUM, Wayne. Situation Hacker: The Art of Ryan Trecartin. Revista Artforum, 2009. Disponível em: <<https://www.artforum.com/print/200906/situation-hacker-the-art-of-ryan-trecartin-22963>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

LANGE, Jessica. *Interview with Director Ryan Trecartin*. 20 de maio de 2008. Disponível em: <<https://wexarts.org/blog/interview-director-ryan-trecartin>> . Acesso em 26 de abril de 2022.

LEHRER-GRAIWER, Sarah. *IN THE STUDIO: RYAN TRECARTIN*. 24 de maio de 2013. Disponível em: <<https://www.artnews.com/art-in-america/features/in-the-studio-ryan-trecartin-62987/>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

LOURO, Guacira Lopes. *Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Editora Autentica, 2018.

LUBOW, Arthur. *Ryan's Web*. Revista W Magazine, 01 de Novembro de 2010. Disponível em: <<https://www.wmagazine.com/story/ryan-trecartin>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Midia*. Editora Zahar, 2ª edição, 2008.

MANOVICH, Lev. *Media After Software*. Novembro de 2012.

MCGARRY, Kevin. *Ryan Trecartin: Center Jenny* (2013). Disponível em: <<http://www.vdrome.org/ryan-trecartin-center-jenny/>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

NOYS, Benjamin. *Malign Velocities: Accelerationism and Capitalism*. Zero Books, 2014.

PELÚCIO, Larissa Pelúcio. *O Cu (de) Preciado – estratégias cucarachas para não higienizar o queer no Brasil* in Número 9 – Printemps, 2016.

PRECIADO, Paul B. *Manifesto Contrasexual*. Trad. Marie-Hélène Bourcier. N-1 Edições, 2ª edição, 2017.

PRECIADO, Paul B. *Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”* in Revista Estudos Feministas. Trad. Cleiton Zóia Münchow, Viviane Teixeira Silveira. Estudos Feministas, 2011

RUSSELL, LEGACY. *Glitch Feminism: A Manifesto*. Verso Books, 2020.

SCHJELDAHL, Peter. *Party On* in Revista *The New Yorker* (Edição de 27 de junho de 2011). Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2011/06/27/party-on-peter-schjeldahl>> . Acesso em 26 de abril de 2022.

SCHULTZE, LEAHY; 2009. *The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life*. International Conference on Information Systems (ICIS), 2009.

SHAVIRO, Steven. *What is the post-cinematic?*. 11 de agosto de 2011. Disponível em: <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=992>>. Acesso em 26 de abril de 2022.

SHAVIRO, Steven. *Post-Cinematic Affect*. Obooks, 2010.

STEYERL, Hito. *The Wretched of the Screen*. Sternberg Press, 2013.

SORENSEN, Beth. *Ryan Trecartin - Metaphorical Puke*.

TOMKINS, Calvin. *Experimental People*. 24 de Março de 2014. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/experimental-people>> . Acesso em 26 de abril de 2022.

ZULUETA, Ricardo. *Queer Art Camp Superstar: Decoding the Cinematic Cyberworld of Ryan Trecartin*. State University of New York Press, 2018

