

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

**FANTASMAGORIA:
Quimera de sombras e a alegoria do erro**

YUU KUAMOTO

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de
bacharel em Artes Visuais**

**Porto Alegre
2023**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
YUU KUAMOTO

FANTASMAGORIA:

Quimera de sombras e a alegoria do erro

Trabalho apresentado para obtenção
de grau de Bacharelado em Artes
Visuais no Instituto de Artes da
Universidade Federal do Rio Grande do
Sul

Orientadora: Professora Marina
Bortoluz Polidoro

Banca Examinadora:

Professor Alberto Marinho Ribas
Semeler

Professora Flavya Mutran Pereira

CIP - Catalogação na Publicação

Kuamoto, Yuu

Fantasmagoria: Quimera de sombras e alegoria do erro / Yuu Kuamoto. -- 2023.

43 f.

Orientadora: Marina Bortoluz Polidoro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2023.

1. Fantasmagoria. 2. Error. 3. Glitch art. 4.
Fotografia. 5. Arte digital. I. Polidoro, Marina
Bortoluz, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Aos meus familiares, especialmente ao meu pai, por ajudar na coleta dos eletrônicos e tornar possível o projeto artístico ter um corpo físico.

Aos meus amigos que fiz pelo meu caminho e pelo apoio incondicional.

A chefia da Biblioteca da Faculdade de Direito, Nariman Nemmen, pelas oportunidades e por todo o carinho.

A professora e orientadora Marina Polidoro por todo apoio, compreensão, paciência e ensinamentos ao longo da minha jornada dentro do curso de graduação.

Aos professores Alberto Marinho e Flavya Mutran pelos conselhos e orientações na hora de decidir qual rumo o projeto tomar.

RESUMO

Esta monografia apresenta o processo de criação de um projeto artístico dentro do pensamento sobre o que é considerado como “erro” no campo da tecnologia. Neste projeto de pesquisa em arte me proponho a montar uma instalação expositiva utilizando de diferentes dispositivos eletrônicos como suporte para a exibição de uma série de imagens digitais e, dessa forma, exibir também a diversidade dos possíveis erros na visualização dessas imagens.

PALAVRAS-CHAVE: Fantasmagoria, Erro, Glitch art, Fotografia, Arte digital.

ABSTRACT

This monograph presents the process of creation of an art project within the thoughts of what is considered as an “error” in the field of technology. In this art project I propose myself to use diferents eletronic devices as support to exhibit a series of digital images and showcase the diversity of possible visualization erros of these images.

KEYWORDS: Phantasmagoria, Error, Glitch Art, Photography, Digital Art.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Yuu Kuamoto, <i>untitled</i> (2019)	11
Figura 2 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria</i> (2021)	12
Figura 3 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria</i> (2021)	13
Figura 4 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria</i> (2021)	13
Figura 5 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria</i> (2021)	13
Figura 6 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria</i> (2021)	14
Figura 7 – Ilustração de lanterna mágica apresentada na obra <i>Ars Magna Lucis et Umbrae</i> (p.769) de Athanasius Kircher	17
Figura 8 – O Gabinete do Doutor Caligari. Direção: Robert Wiene. Alemanha. Decla Film. 26 de fevereiro de 1920.....	20
Figura 9 – Nosferatu, sinfonia do horror. Direção F.W. Murnau, Alemanha. Prana-Film. 14 de outubro de 1922	21
Figura 10 – Rosa Menkman, <i>Vernacular of File Formats</i> (2009 - 2010). Imagem digital e <i>databending</i>	23
Figura 11 – <i>New Vulnerability</i> (2012). UCNV.....	24
Figura 12 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: ideia inicial.....	25
Figura 13 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: registro dos arquivos de fotografias	26

Figura 14 – Captura de tela do jogo <i>Yume Nikki</i> (2004) por Kikiyama	27
Figura 15 – Captura de tela do jogo <i>Omori</i> (2020) por OMOCAT.....	28
Figura 16 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: rascunho de personagens	29
Figura 17 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: Arte conceitual com a esquematisação das mudanças sofridas na animação	30
Figura 18 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: Esquematisação entre distância e animação	30
Figura 19 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: registro de eletrônicos diversos coletados	33
Figura 20 – Yuu Kuamoto, possibilidade de montagem e esquematização de projeções	34
Figura 21 – <i>Palamedes #1</i> . Leo Caobelli, 2017	35
Figura 22 – Yuu Kuamoto, díptico <i>Error</i> (2023)	36
Figura 23 – Yuu Kuamoto, díptico <i>Error</i> (2023)	37
Figura 24 – Yuu Kuamoto, díptico <i>Error</i> (2023)	37
Figura 25 – Yuu Kuamoto, díptico <i>Error</i> (2023)	38
Figura 26 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria: Quimera de sombras e alegoria do erro</i> (2023)	39
Figura 27 – Yuu Kuamoto, <i>Fantasmagoria: Quimera de sombras e alegoria do erro</i> (2023)	39

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. CONTRASTES, DUPLOS E FANTASMAS	16
2. <i>GLITCH</i> ARTE E A REPRESENTAÇÃO DO “ERRO”	22
3. PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO PRÁTICO	25
3.1 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO DAS IMAGENS FOTOGRÁFICAS.....	26
3.2 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO DAS FIGURAS ANIMADAS	27
3.3 – DESDOBRAMENTO N° 1: Pós pré-banca	32
3.4 – DESDOBRAMENTO N° 2	34
3.5 – DESDOBRAMENTO N° 3: edição “final”	36
4. QUIMERA DE SOMBRAS E A ALEGORIA AO ERRO.....	40
REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

Da origem do termo francês *fantasmagorie* diz-se a respeito da “Arte de ver figuras luminosas (fantasmas) na escuridão de uma sala” ou o “conjunto de imagens reais ou imaginárias como as de um sonho”¹. O presente texto apresenta *Fantasmagoria: Quimera de sombras e a alegoria do erro*, um projeto de pesquisa em arte que explora diferentes linguagens no campo da arte e tecnologia visando proporcionar ao espectador uma possível reflexão sobre o conceito do “erro” através da temática dos fantasmas.

Motivado pelo interesse nas diversas linguagens presentes no campo da arte e tecnologia, ao longo do curso de graduação tive como principais áreas de atuação a ilustração digital, a fotografia e a *glitch art*. Áreas que acabaram por ter forte influência no desenvolvimento desse projeto.

Em 2019, tive acesso a um artigo disponível na revista *The Lancet*² relativo a um estudo apontando a relação entre cinco principais disfunções psicológicas que compartilham de um mesmo “*glitch* genético”. A partir deste artigo, em 2019, comecei a trabalhar com a relação entre a “estética do erro” do *glitch* (um erro tecnológico), com o conceito do “erro” dentro do contexto da saúde mental (tendo como principais temáticas as doenças citadas no artigo mencionado anteriormente).

Nestas experimentações iniciais em *glitch art* (Figura 1), diferentes arquivos de imagem foram submetidos ao processo de *databending*: processo no qual as imagens digitais utilizadas tiveram diversas conversões no formato de seus arquivos e acabaram por começar a apresentar erros em sua leitura. Imagens antes completamente normais agora passaram a apresentar artefatos, interferências visuais, ou passaram a ter seus arquivos completamente corrompidos impossibilitando inclusive a sua visualização final.

¹ Dicionário Michaelis. Editora Melhoramento. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/> (Acesso em: 4 de agosto de 2022)

² Identification of risk loci with shared effects on five major psychiatric disorders: a genome-wide analysis (2013). *The Lancet*. Disponível em: <https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736%2812%2962129-1/fulltext> (Acesso em: 10 de agosto de 2022)

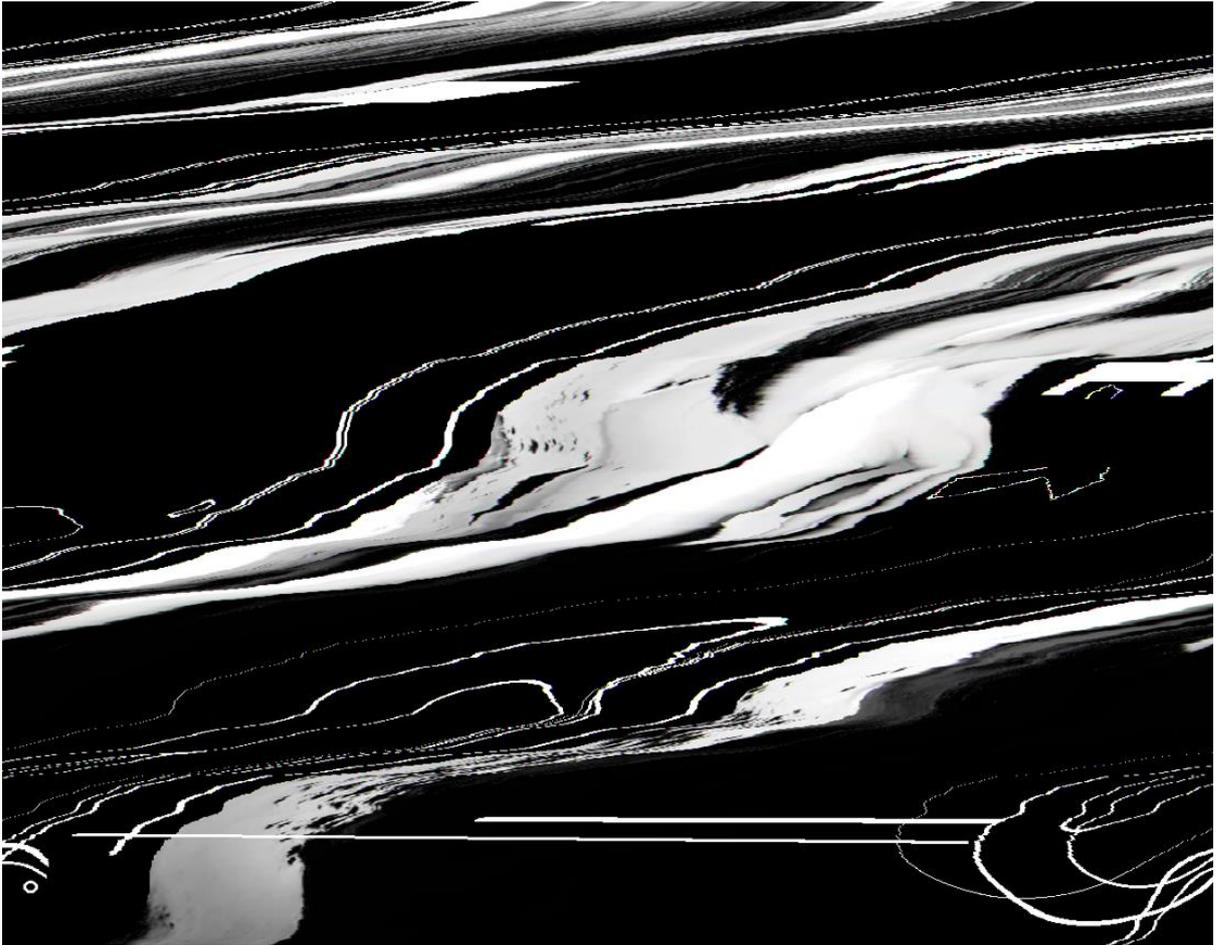


Figura 1 – Yuu Kuamoto, *untitled* (2019)

Posteriormente, em 2021, surgiu o interesse pelo conceito de fantasmagoria: temática emergente em uma das cadeiras de fotografia realizada ao longo do curso e, no qual ocorreu o apontamento inicial para o atual projeto de pesquisa e a obra que ele resulta. Nessa prática inicial em fotografia realizei uma série dentro da proposta dos duplos e dos fantasmas, sendo por mim relacionadas à aparição de imagens na escuridão de uma sala assim como nos espetáculos de fantasmagoria.

Para a realização desta série foram selecionadas diferentes fotografias de cenários, de registro e autoria própria, que foram posteriormente submetidas a uma série de manipulações por meio de programas de edição de imagem digital como Adobe Photoshop. Nesse processo as fotografias de base (fotografias de cenários) receberam ajustes no seu contraste e a saturação de cores completamente removida, transformando-as em preto e branco. Parte da edição ainda contou com o acréscimo das figuras humanas de aspecto fantasmagórico, levemente translúcidas e sem

muitas características visíveis: vultos que habitam e vagam em cenários vazios e isolados (Figuras 2 a 6). A obtenção dessas figuras-fantasma foi possível pela manipulação digital de dois arquivos fotográficos: um contendo o cenário e a outra contendo autorretratos que foram recortados e inseridos em uma nova paisagem por meio da sobreposição dessas imagens. Todas as fotografias fazem parte de um acervo pessoal e foram registradas ao longo dos meus percursos, enquanto as fotografias com a minha imagem, foram apropriações de registros feitos por outras pessoas em momentos distintos e sem a finalidade específica para o projeto.



Figura 2 – Yuu Kuamoto, *Fantasmagoria* (2021) Série de fotografias digitais e edição de imagens digitais.



Figura 3 – Yuu Kuamoto, *Fantasmagoria* (2021) Série de fotografias digitais e edição de imagens digitais.



Figuras 4 e 5 – Yuu Kuamoto, *Fantasmagoria* (2021) Série de fotografias digitais e edição de imagens digitais.



Figura 6 – Yuu Kuamoto, *Fantasmagoria* (2021) Série de fotografias digitais e edição de imagens digitais.

A partir desta série de fotografias digitais, também nomeada como *Fantasmagoria*, foram realizados diversos experimentos, desdobramentos e o desenvolvimento do projeto de pesquisa em questão para o Trabalho de Conclusão de Curso em Bacharelado em Artes Visuais que aqui apresento.

No primeiro capítulo, *Contrastes, duplos e fantasmas*, trarei um breve histórico sobre os espetáculos óticos de fantasmagoria em vista as obras *Espectro na sala de estar: as imagens e o imaginário tecnológico* de Erick Felinto (2006), *Fantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America* de Theodore Barber (1989), *A Grande Arte da Luz e da Sombra: arqueologia do cinema* de Laurent Mannoni (2003). Neste capítulo ainda farei uma ponte entre o uso das lanternas mágicas com o cinema em vista a obra *Pré-Cinema & Pós-Cinema* de Arlindo Machado (2014) assim como uma análise sobre a utilização da sombra e do contraste do cinema expressionista alemão trazendo os filmes *O Gabinete do Doutor Caligari* e *Nosferatu* para ilustrar essas características.

No segundo capítulo, *Glitch art e a representação do “erro”*, falarei brevemente sobre a *glitch art* assimilando e tendo em vista os trabalhos teóricos e práticos de Rosa Menkman e a obra *New Vulnerability* de UCNV.

No terceiro capítulo, *Processos de desenvolvimento prático*, trago a descrição dos meus processos de desenvolvimento prático mostrando um pouco sobre o meu imaginário e assimilando com artistas como Iman Moradi e Leo Caobelli e, no quarto e último capítulo, *Quimera de sombras e a alegoria do erro*, apresento as considerações finais desse projeto de pesquisa.

1. CONTRASTES, DUPLOS E FANTASMAS

O projeto de pesquisa que apresento nessa monografia me permitiu dedicar um momento para a revisitação dos trabalhos realizados até o presente momento e me fez refletir sobre o fato das temáticas do preto e branco, dos contrastes e do monocromático serem sempre fatores de alguma forma presentes em meus trabalhos. Em vista a essa peculiaridade, comecei a refletir no peso, na importância que essas características representam no meu trabalho artístico. No capítulo que aqui apresento, trarei um pouco sobre isso enquanto assimilando com as temáticas da fantasmagoria e da estilística do cinema expressionista alemão quanto a questão dos contrastes, duplos e fantasmas.

Do Francês “*fantasmagorie*”, termo derivado do grego *phántasma*, “fantasma”, e *agoreúō*, “eu falo” ou “eu chamo”, diz se a respeito da arte de se fazer ver figuras luminosas na escuridão de uma sala por meio de ilusões de ótica (Felinto, 2006, p.110). A aparição das imagens-fantasmas era possível por meio das lanternas mágicas: aparato desenvolvido por volta do século XVII, por Christiaan Huygens, criador do relógio de pêndulo, de teorias de força centrípeta e da teoria ondulatória da luz.

Seguindo a lógica dos modernos projetores de slide, as lanternas mágicas eram dispositivos que utilizavam de pinturas feitas sobre chapas de vidro que, através de uma fonte de luz, eram utilizadas para projetar imagens sobre uma tela branca ou no ambiente onde ocorriam as apresentações. (Figura 7)

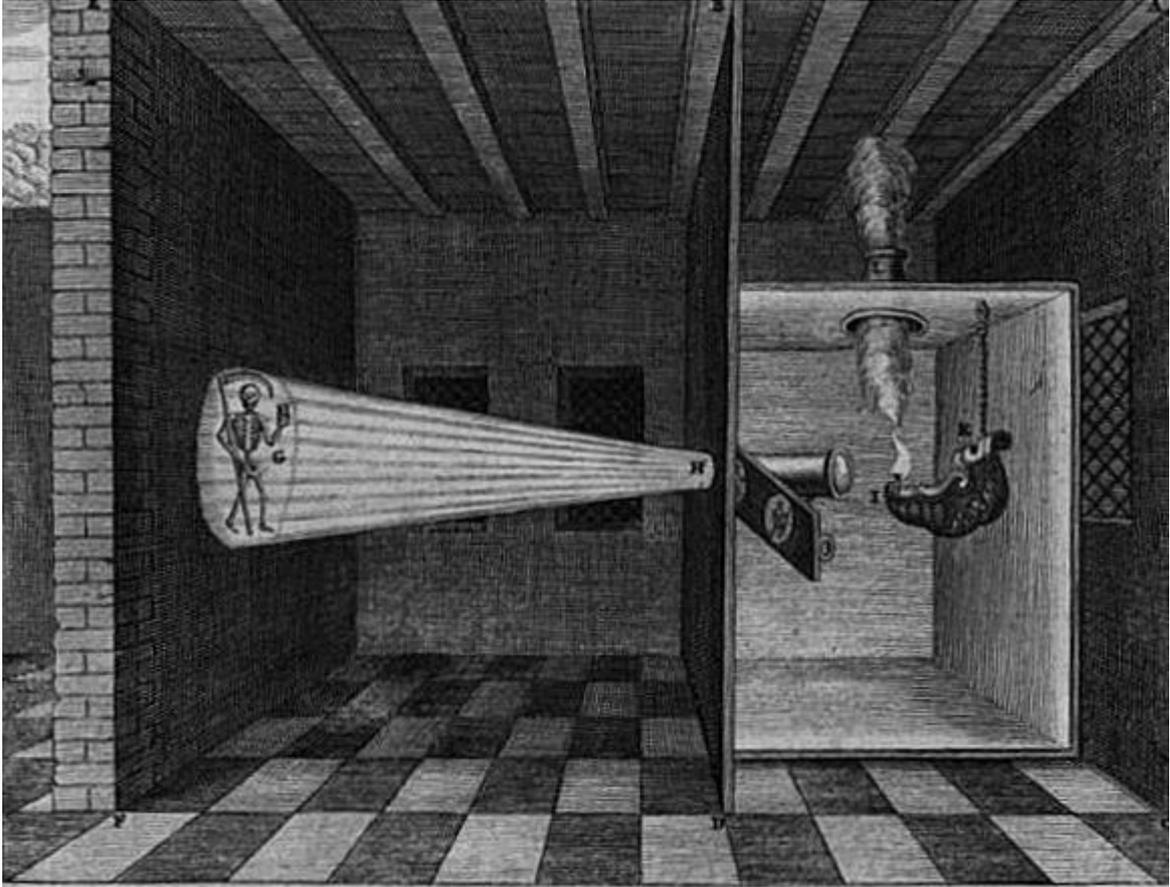


Figura 7 – Ilustração de lanterna mágica apresentada na obra *Ars Magna Lucis et Umbrae* (p.769) de Athanasius Kircher ³

Mannoni ressalta em sua obra *A Grande Arte da Luz e da Sombra: Arqueologia do cinema* (2003, p.151- 152) que a fantasmagoria coincidiu com o auge da literatura gótica na Europa e os fantasmagóricos utilizaram-se dessas novas representações de velhas superstições para subverter o racionalismo científico das Luzes, ao mesmo tempo em que prenunciavam os espetáculos cinematográficos uma vez que, no fim do século XVIII, as massas ansiavam por longas sessões de projeção animadas, em cores e com o acompanhamento de sons.

Étienne Gaspard Robert, também conhecido como Robertson, apesar de frequentemente ser apontado como pai da fantasmagoria em 1798, nada mais do que retomou e explorou, com muita habilidade, o uso das lanternas mágicas para o

³ Na imagem podemos ver a esquematização de como funcionavam as lanternas mágicas. Nos pontos assinalados como F, G, H e I temos respectivamente: A superfície onde ocorreria a projeção (no caso uma parede), a imagem projetada (fantasma), as transparências com função de lâmina de projeção de imagem e a fonte de luz em frente a lente da lanterna mágica (lâmpada de óleo).

desenvolvimento de um novo tipo de espetáculo óptico (Mannoni, 2003, p.152). O fantascópio, um tipo de lanterna mágica aprimorado por Robertson, foi um aparato que, diferente das experiências ópticas realizadas até então (como as citadas no livro *Ars magna lucis et umbrae*⁴ de Athanasius Kicher), era agora capaz de apresentar ao público imagens em movimento. Em *O espectro na sala de estar: as imagens e o imaginário tecnológico da fantasmagoria* Felinto descreve os espetáculos com as lanternas mágicas de Robertson como:

Toda técnica da fantasmagoria baseava-se num uso apropriado do fantascópio, que deveria ficar oculto do público por detrás da tela de projeção. Esse aparelho consistia, na verdade, em uma espécie de lanterna mágica equipada com um diafragma em um mecanismo que permitia seu deslocamento para frente ou para trás (sobre trilhos ou rodas). Dessa forma, uma imagem (um fantasma) parecia mover-se em direção à plateia, que se encontrava encerrada em uma sala escura, criando assim um clima de espanto sobrenatural. (Felinto, 2006 p.111)

A utilização das lanternas móveis e das placas animadas de Robertson por vez representou um passo essencial para a história da projeção movimentada e no desenvolvimento dos atuais projetores de imagem como os utilizados no cinema.

Visto a evolução dos meios de projeção de imagens, antes limitadas a imagens estáticas e agora, com o desenvolvimento do fantascópio de Robertson que possibilitou a exibição de imagens movimentadas.

Enquanto lendo sobre os diversos tópicos que trago em minha pesquisa, a fantasmagoria me marcou pelo seu uso de temáticas macabras, a utilização de ambientes escuros para impulsionar esse imaginário dos fantasmas e o uso das projeções para dar forma a esses seres. Penso também em como ambas, fantasmagoria e cinema partem de um mesmo pressuposto que é o de apresentar imagens que, apesar de serem reais pois estão presentes e são percebidas pelo espectador, também não são de fato “verdadeiras”. Arlindo Machado traz um pouco sobre isso (dentre outras questões) em sua análise histórica do cinema na obra *Pré-cinema & Pós-cinema* (1997):

“Em outras palavras as imagens dos filmes são reais que o espectador percebe porquê de fato estão à sua frente (porém, contraditoriamente, o percebido não é um jogo de luzes e sombras, portanto já um fantasma)” (p.52)

⁴ *Ars magna lucis et umbrae* foi uma obra escrita em 1646 pelo jesuíta alemão Athanasius Kicher sendo descrito por Mannoni como “verdadeiro monumento da história pré-cinematográfica” (2003 p.46).

Com auge na década de 1920, dentro do cenário de crise econômica e Pós Primeira Guerra, o expressionismo alemão surge como uma forma de representar o sentimento de derrota, angústia e a falta de perspectiva do país. Segundo Flusser (2007, p.127) o período, antecedente a Segunda Guerra Mundial, é caracterizado pela ausência de cores, sendo “a arquitetura e o maquinário, os livros e as ferramentas, as roupas e os alimentos predominantemente cinzentos”. O Cinema Expressionista Alemão por vez, por estar imerso nesse período, acaba por refletir nessas características com o forte uso dos contrastes entre luz e sombra e os grafismos característicos nos seus cenários distorcidos, impulsionando o imaginário daqueles inseridos no contexto histórico.

Em ambos os filmes *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920) e *Nosferatu, uma sinfonia do horror* (1922), títulos icônicos quando falamos da história do cinema neste período, podemos perceber a influência na estilística do *chiaroscuro*⁵ e a oposição entre a luz e a sombra: a sombra muitas vezes sendo utilizada tanto na representação dos personagens quanto para torná-los um com o cenário como para representar um ser que nasce das sombras. Em *O Gabinete do Doutor Caligari*, por exemplo, quando o sonâmbulo Cesare está para cometer um crime, emerge das sombras do cenário como se fosse um com as trevas (Figura 8); Jacques Aumont em *Materia de imagens, redux* descrevendo-o como que “a sensação que se tem é a de ver uma poça preta, um corpo que é um puro derrame de preto, que carrega consigo a noite que o circunda e a pintura do cenário”. (2014, p.92)

⁵ *Chiaroscuro*, do italiano “claro-escuro” é uma técnica de pintura instituída no período da Renascença no século XV definida pelo forte contraste entre luz e sombra, tendo *Leonardo da Vinci* e *Caravaggio* como artistas de referência.



Figura 8 – O Gabinete do Doutor Caligari. Direção: Robert Wiene. Alemanha. Decla Film. 26 de fevereiro de 1920.

Em *Nosferatu* por vez, temos a imagem do vampiro que, em diversas cenas também emerge das sombras ou tem seu corpo unificado a escuridão como se fosse um só com as trevas. O monstro sendo representado como sendo a própria sombra ou sendo algo que nasce das sombras. (Figura 9)

Juan Robalino em sua pesquisa *Estudo das funções narrativas e estilísticas de sombras e sons nos filmes de influência expressionista* analisa a relação das sombras em sua contribuição com a criação da atmosfera assustadora: “As camadas de sombra criam uma atmosfera sinistra em cenas que expressam aparentemente uma aparente tranquilidade, a sombra prenuncia que a qualquer momento algo estranho pode acontecer”, afirma o autor. (2019, p.247)



Figura 9 – Nosferatu, sinfonia do horror. Direção F.W. Murnau, Alemanha. Prana-Film. 14 de outubro de 1922

Penso que essa relação dos contrastes, da monocromia e dos personagens-sombra que acabam por se tornar um com o cenário, tenham sido, mesmo que inconscientemente, de grande influência nos meus trabalhos fotográficos e que conversam com o imaginário dos fantasmas que trago em minha pesquisa. Assim como nos espetáculos de fantasmagoria em que as figuras projetadas nasciam na escuridão dos espaços exibitivos, no cinema expressionista alemão os personagens (e os próprios cenários) utilizam das sombras para premeditar uma sensação de inquietude naqueles que a presenciam.

2. GLITCH ARTE A REPRESENTAÇÃO DO “ERRO”

O termo *glitch*, datado em 1962 no inglês americano, segundo dicionários como *The American Heritage Dictionary of the English Language*, provavelmente seja derivado do termo “*glitschen*” ou do termo líddiche “*glitsh*”, ambos se referindo ao “ato de deslizar”. No contexto da tecnologia, o termo é utilizado para se referir a um erro, uma falha no sistema ou na máquina resultante de problemas inesperados.

A *glitch art* é um gênero de expressão artística que geralmente consiste na provocação intencional ou a apropriação do *glitch*. Os artistas desse campo, por vez, investigam e coletam os *glitches* para a realização de trabalhos artísticos relacionando-os com os mais diversos temas: definição dada por GLI.TC/H, grupo fundado em 2010 que tem como principais artistas Nick Briz, Rosa Menkman e Jon Satrom.

Rosa Menkman, artista, teórica e curadora holandesa especialista em *glitch art*, descreve em sua obra *The Glitch Moment(um)* o *glitch* como a quebra (real ou simulada) do fluxo de informações e significados dentro dos sistemas de comunicação digital; essa ruptura por vez acabando por gerar um erro perceptível. A artista descreve que o *glitch* ocorre quando há a ausência da funcionalidade esperada (no sentido técnico ou social) e que, portanto, o *glitch* não é necessariamente apenas resultado de um mau funcionamento técnico. (2011, p.10)

Em sua outra obra *Glitch Studies Manifesto* (2009 – 2010) a artista ainda se refere ao *glitch* como um elogio à experiência da interrupção que desloca um objeto para fora de seu discurso tradicional:

Mas em algum lugar dentro das ruínas destruídas do significado existe a esperança; uma sensação triunfal que existe algo a mais do que apenas a devastação. Os sentimentos negativos dão lugar a uma experiência íntima e pessoal de uma máquina (ou programa), um sistema mostrando suas formações, funcionamentos internos e falhas. Como uma celebração holística ao invés de uma perfeição particular o *glitch* pode revelar uma nova oportunidade, uma faísca de energia criativa que indica que algo novo está prestes a ser criado. (p.5. Tradução nossa)

Vernacular of File Formats (Figura 10), possivelmente uma das obras mais icônicas da artista, foi meu primeiro contato com o *glitch* sendo utilizado no desenvolvimento

de projetos artísticos – coisa que até então não acreditei ser possível no meio acadêmico – e, foi de extrema influência em minha trajetória como artista.

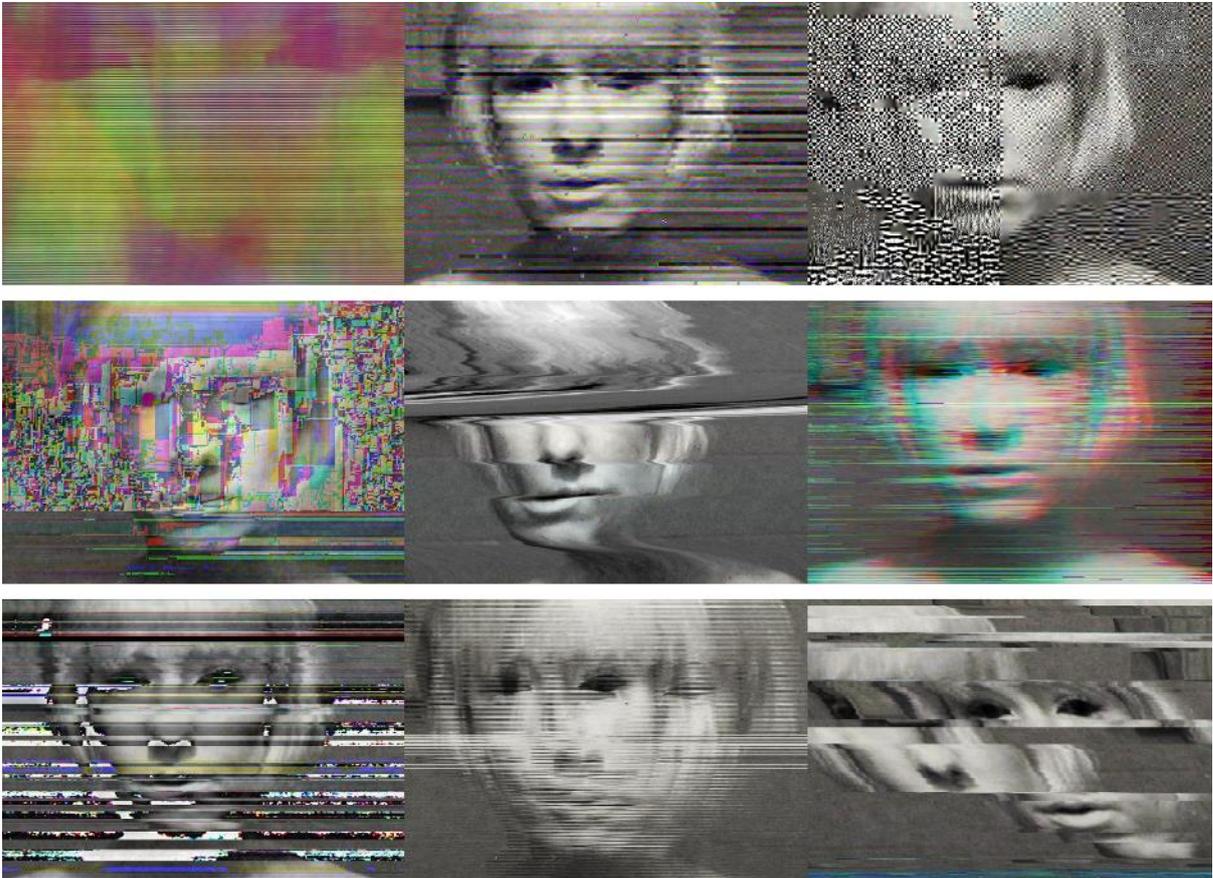


Figura 10 – Rosa Menkman, *Vernacular of File Formats* (2009 - 2010). Imagem digital e *databending*.

O *glitch*, no entanto não se limita apenas ao erro do software, não se delimita apenas no imaterial e, uma das metodologias que adotei para a representação da temática do erro é justamente em referência ao erro do hardware, o erro gerado pelo próprio aparelho eletrônico, um erro material. O artista UCNV trabalha um pouco com essa relação: diferente de outros artistas que utilizam da linguagem do *glitch* para o desenvolvimento de uma poética emotiva, para buscar a essência do erro, UCNV utiliza-a para justificar sua metodologia, para explorar os limites da materialidade, da estrutura dos aparelhos em si. Em *New Vulnerability* (Figura 11) o artista apresenta uma série de dispositivos danificados fisicamente e expõe essa diversidade de erros que a má função do hardware pode apresentar na visualização final das imagens.



Figura 11 – *New Vulnerability* (2012). UCNV

Fascinado pela imprevisibilidade dos resultados causados pelo *glitch* e pela reflexão sobre o que é considerado como “erro”, me vi em muitos momentos ao longo do meu percurso como artista, pensando sobre o que é de fato o erro? Quem o define? Será que o que é determinado como “certo” e “errado” reflete perfeitamente a realidade ou é apenas um conceito socialmente imposto e que ninguém o questiona? Acredito que a busca por essa resposta seja o que, apesar da passagem dos anos, sempre me fez retornar de alguma forma com os trabalhos em *glitch art*. A pretensão de provocar o questionamento, trazer um certo estranhamento e desconforto em relação a obra ao mesmo tempo que exploro a materialidade dos aparelhos que uso de suporte para a exibição das imagens que constituem o conjunto apresentado nesta versão de *Fantasmagoria: Quimera de sombras e a alegoria do erro*.

3. PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO PRÁTICO

O presente projeto de pesquisa, como mencionado anteriormente, teve início em 2021 no desenvolvimento de uma série de imagens obtida através da sobreposição de diferentes fotografias digitais onde se fez aparecer uma figura humana nos cenários originalmente desabitados.

A primeira versão do projeto realizado, ideia inicial apresentada à banca avaliadora, assim como a série de 2021, consistia também em uma série fotográfica, no entanto, ao invés de figuras humanas estáticas os cenários agora seriam habitados por seres animados que reagiriam com a presença e proximidade do interator com a obra. Nesta primeira versão, a ideia seria de exibir um conjunto de aproximadamente quatro imagens que seriam respectivamente dispostas em quatro monitores de computador e, através de um sensor de proximidade instalado no ambiente expositivo, os personagens sofreriam alterações em suas animações dependendo da distância do expectador com os monitores. (Figura 12)



Figura 12 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: ideia inicial.

3.1 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO DAS IMAGENS FOTOGRÁFICAS

Assim como na série fotográfica precedente ao presente projeto de pesquisa, foram pré-selecionadas um conjunto de fotografias de cenários – fotografias que registrei e acumulei ao longo dos anos em um acervo pessoal – que, posteriormente, foram editadas digitalmente para que tivessem suas cores originais totalmente removidas e substituindo-as pelo preto e branco. Fotografias de cenários predominantemente vazios agora com o enfoque direcionado às formas geométricas que constituem os ambientes e aos contrastes entre luz e sombra. (Figura 13)

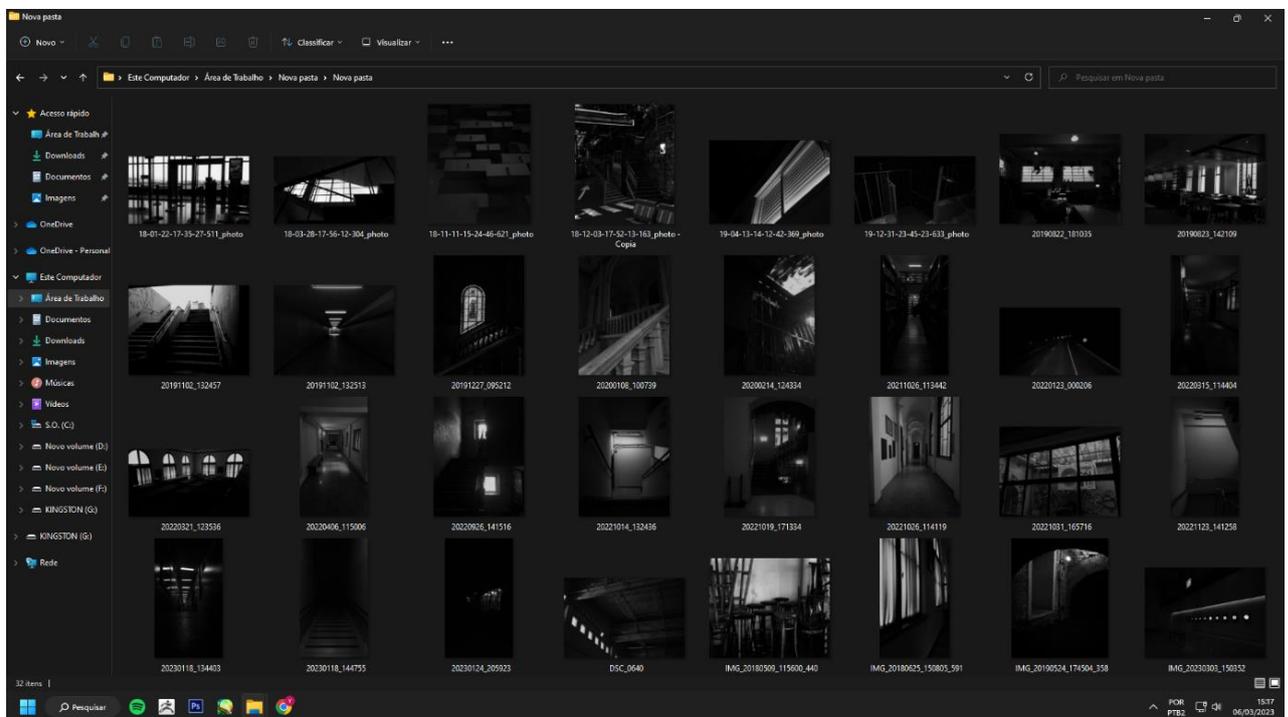


Figura 13 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: registro dos arquivos de fotografias.

3.2 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO DAS FIGURAS ANIMADAS

A partir da escolha inicial e edição das fotografias que potencialmente poderiam vir a servir de base e lar para os elementos animados foi desenvolvido uma série de personagens simulando uma estética que remetesse a personagens frequentemente presentes em jogos eletrônicos.

Apesar de possivelmente existirem outros exemplos que possam melhor ser assimilados ao meu projeto, trouxe os títulos dos jogos eletrônicos *Yume Nikki* (Figura 14)⁶ e *Omori* (Figura 15)⁷ como parte dos meus referenciais práticos por ambos serem títulos que ilustram um contraste entre uma estética e personagens de certa forma descontraídos ao mesmo tempo que inseridos em contextos que abordam de temáticas mais sérias e obscuras.



Figura 14 – Captura de tela do jogo *Yume Nikki* (2004) por Kikiyama.

⁶ *Yume Nikki* é um jogo eletrônico japonês de gênero aventura e horror psicológico desenvolvido por Kikiyama em 2004. O jogo consiste em explorar os sonhos da protagonista Madotsuki onde encontra diversos cenários, personagens e elementos surrealistas.

⁷ *Omori* é um jogo eletrônico de gênero *role-playing* e terror psicológico desenvolvido por Omocat em 2020. O jogador controla ambos os personagens Sunny e Omori para explorar tanto o mundo real quanto o mundo surreal dos sonhos. O jogo tem destaque para conceitos como trauma, ansiedade e depressão.



Figura 15 – Captura de tela do jogo *Omori* (2020) por OMOCAT.

O processo de criação e desenvolvimento da animação dos personagens foi realizado no programa de arte digital Procreate, onde illustrei e animei uma série de personagens de variadas temáticas e sem envolver um pensamento muito lógico por trás delas; os personagens fantásticos tendo como único principal propósito de evocar uma sensação de estranhamento ao espectador da obra e ilustrar parte do meu imaginário. (Figura 16) Posteriormente, assim que concluído os processos de edição das fotografias e as animações, através do mesmo programa os personagens eram inseridos nos ambientes.



Figura 16 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: rascunho de personagens.

As animações desses personagens que criei, por vez, eram influenciados de acordo à distância do interator com a obra e consistiam majoritariamente em dois estágios: no primeiro momento, quando o interator ainda se encontrasse relativamente distante da obra, os personagens se encontrariam num estado de “animação ociosa”⁸; no segundo momento, ao aproximar-se da obra o interator ativaria um sensor de proximidade (instalado no ambiente expositivo) e isso dispararia a segunda parte da animação onde os personagens começariam a se distorcer em “glitches”. (Figura 17 e 18)

⁸ Termo referente a animações ocorrentes em jogos eletrônicos quando o personagem do jogador não está realizando nenhuma ação e servem para adicionar personalidade aos jogos.

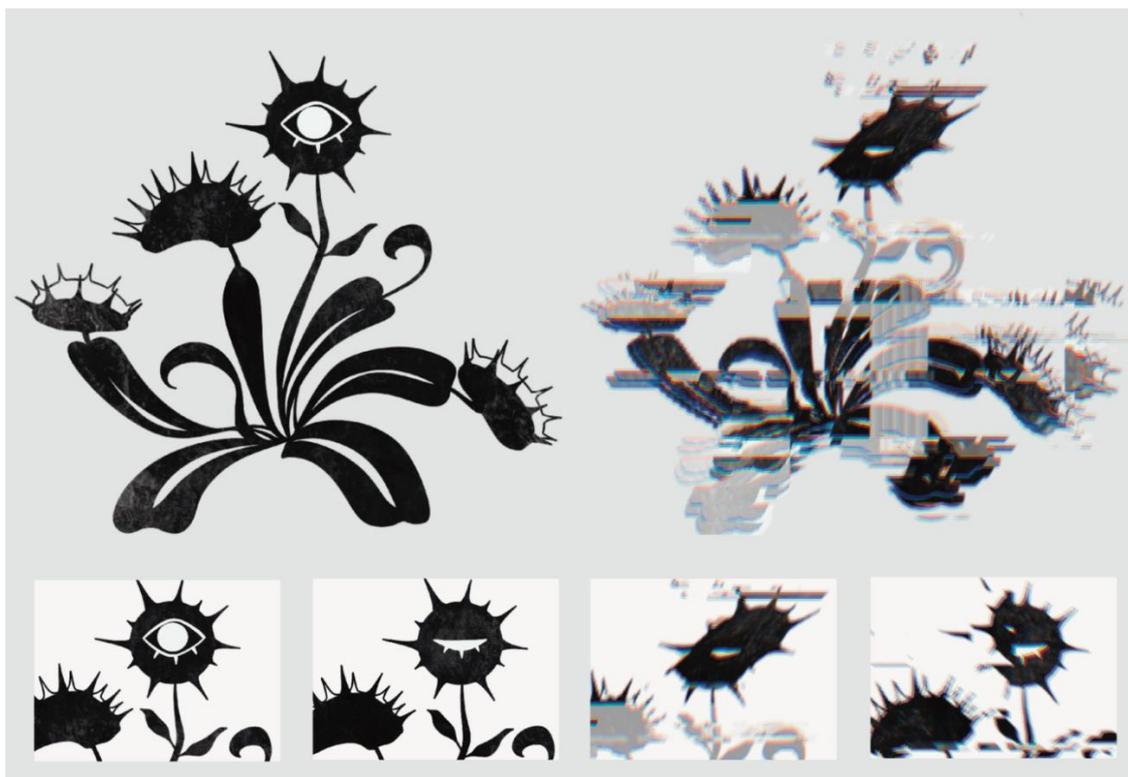


Figura 17 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: Arte conceitual com a esquematização das mudanças sofridas na animação.

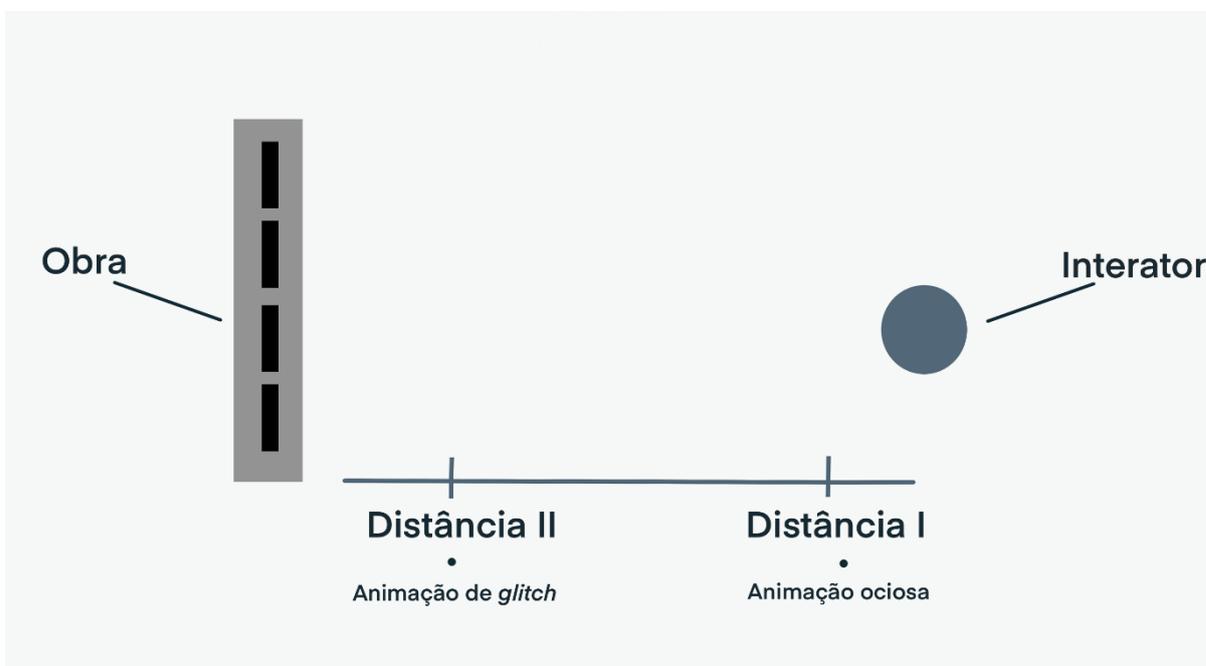


Figura 18 – Yuu Kuamoto, Processos de trabalho: Esquematização entre distância e animação

Iman Moradi em sua obra *Glitch Aesthetics* (2004) divide o *glitch* em duas categorias: o *pure glitch* e o *glitch alike*. Define-se como *pure glitch* o erro resultante

da má função da máquina ou sistema, um erro não premeditado, enquanto *glitch alike* define-se como uma simulação de um erro, uma coleção de artefatos que sejam visualmente semelhantes ao *glitch* puro. A distorção e os ruídos no qual esses personagens acabam por se transformar com a presença do interator da obra, sendo *glitch alike*s uma vez que foram planejados e criados através de uma ferramenta do próprio programa em que illustrei e animei os personagens.

3.3 – DESDOBRAMENTO N° 1: Pós pré-banca

Após a pré-banca, a apresentação de novas perspectivas e referências, o projeto de pesquisa tomou um novo enfoque e direcionamento: a obra (como o conjunto de fotografias) não mais seria “habitada” por fantasmas, mas sim se tornaria o próprio fantasma. O conjunto de imagens fotográficas e animações, previamente presas à ideia de serem expostas em dispositivos específicos e contar de artifícios para simular um erro, agora usariam de dispositivos variados, que mudam de montagem para montagem, e que apresentassem em si mesmos, no hardware, os erros. Os personagens animados não mais estariam presos nas fotografias ou nos dispositivos, agora se encontrariam livres no ambiente expositivo em forma de sombras e projeções. (Figura 19)

3.4 – DESDOBRAMENTO N° 2

No segundo desdobramento, foram realizados testes nos diversos aparelhos eletrônicos coletados ao longo dos anos e a mim doados, os testes das possíveis montagens desses dispositivos como um conjunto para fins expositivo e, os testes com projeção de imagem, inicialmente prevista para serem exibidas sobre a tela desses dispositivos ou no espaço expositivo (Figura 20).



Figura 20 – Yuu Kuamoto, possibilidade de montagem e esquematização de projeções.

Dentro das testagens dos dispositivos eletrônicos me deparei com uma série de adversidades: aparelhos já tão obsoletos que por falta de peças e acessórios estavam impossibilitados de serem testados, aparelhos em que não suportavam arquivos de imagem acima de 1MB, aparelhos que entravam em modo de descanso de tela depois de pouquíssimo tempo de inatividade (impossibilitando-os de serem usados de forma efetiva em um contexto expositivo). Ainda nessas testagens também me deparei com o caso de aparelhos que ainda continham arquivos e registros de seus usuários anteriores. Penso que, apesar de não ter sido utilizado para o presente projeto de pesquisa, este achado possa futuramente dar abertura a novos projetos

enquanto conversando com a pesquisa *Algum pequeno oásis de fatalidade, perdido num deserto de erro*, pesquisa do artista Leo Caobelli que trabalha com arquivos digitais obtidos através da arqueologia de mídias obsoletas. O artista resgata dispositivos eletrônicos descartados, faz a recuperação dos arquivos (que muitas vezes ainda se encontram nesses dispositivos) e utiliza destes para o desenvolvimento de seu trabalho artístico. (Figura 21)



Figura 21 – *Palamedes #1*. Leo Caobelli, 2017

Por trabalhar com o erro (tanto do software quanto do hardware) meu trabalho fica à deriva do funcionamento de aparelhos às vezes no limite de seu funcionamento: ao mesmo tempo em que precisam estar em condições mínimas de funcionamento, precisam também se encontrar em condições defeituosas o suficiente para que interfiram nas imagens neles exibidas.

3.5 – DESDOBRAMENTO N° 3: edição “final”

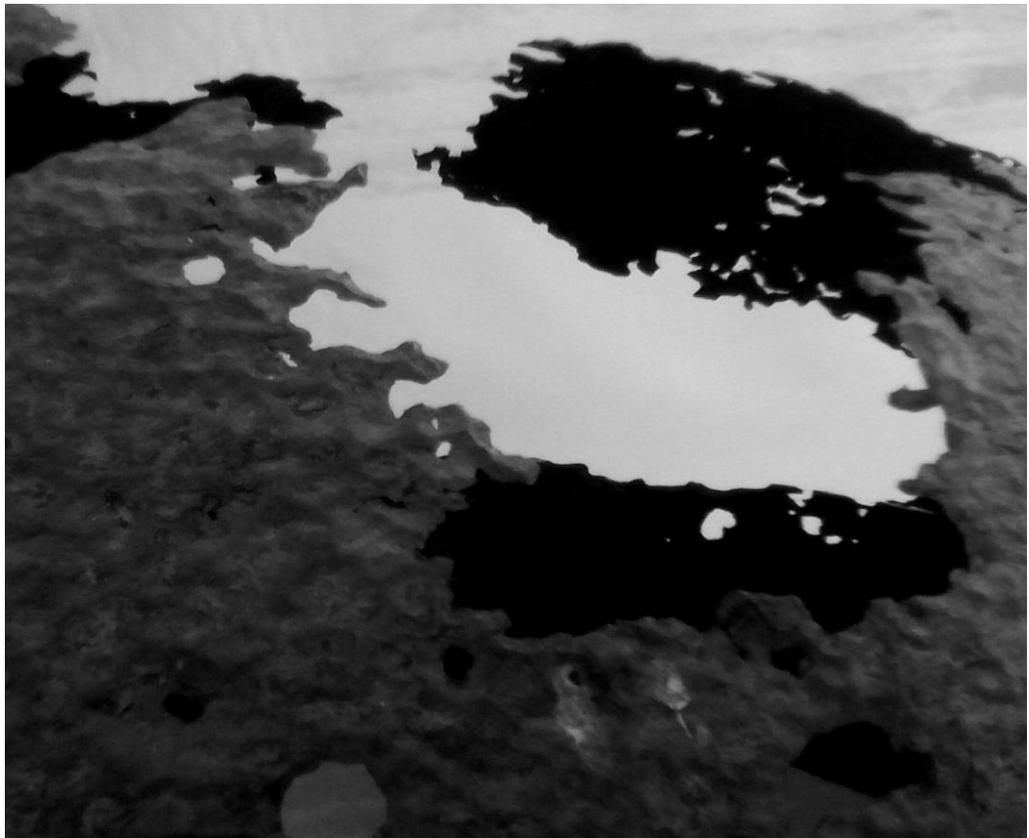
No terceiro e desdobramento “final”, versão escolhida para ser apresentada como resultado deste projeto de pesquisa foi escolhido um conjunto total de dez dispositivos eletrônicos que servirão de suporte para exibição das fotografias que constitui essa montagem da obra.

Com esta versão do trabalho, acabo por resgatar a série fotográfica *Fantasmagoria* (2021) e a retomar trabalhos com a *glitch art* no díptico *Error* (2023) onde dois arquivos fotográficos serão expostos e, assim como na ideia inicial do projeto, reagirão com a presença e proximidade do interator em relação à obra através de um sensor de proximidade e, acabarão por se distorcer e tornar-se um conjunto de artefatos. (Figura 22 a 25)





Figura 22 e 23 – Yuu Kuamoto, díptico *Error* (2023). Registro anterior e posterior à fotografia ser submetida ao processo de *databending*.



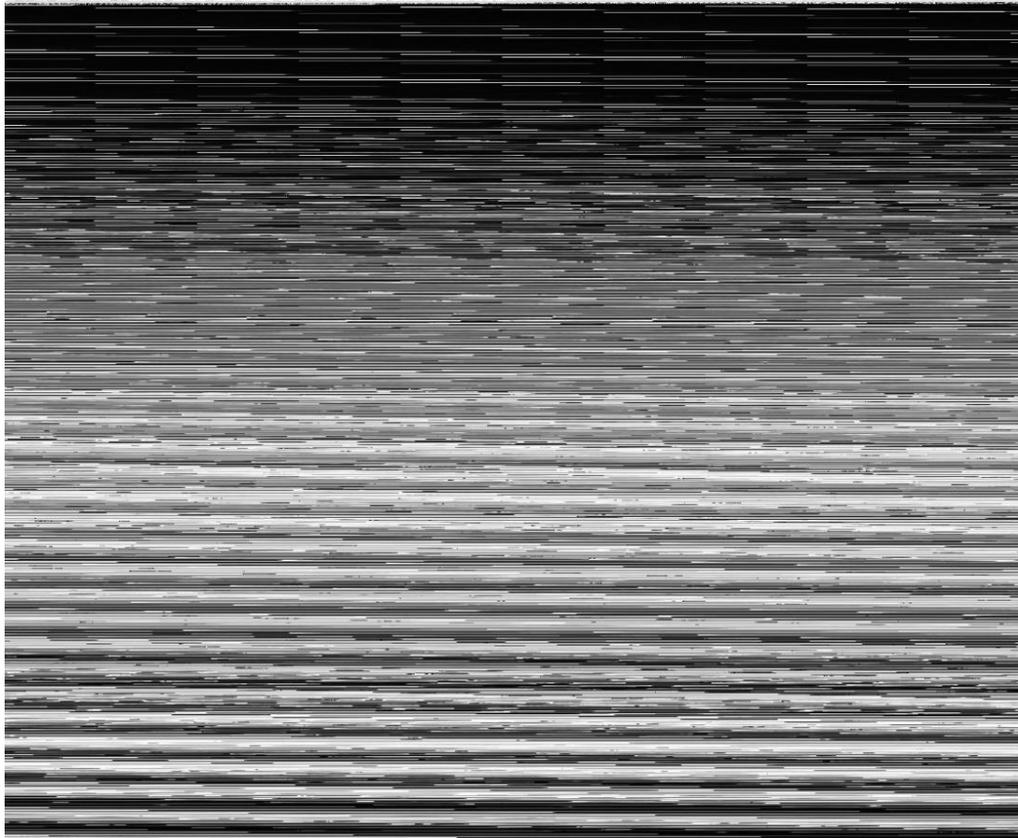


Figura 24 e 25 – Yuu Kuamoto, díptico *Error* (2023) Registro anterior e posterior à fotografia ser submetida ao processo de *databending*.

Fantasmagoria: Quimera de sombras e alegoria do erro consistirá com um conjunto total de seis aparelhos de *smartphones* onde serão exibidos respectivamente um conjunto total de seis fotografias de cenário, três *tablets* em que serão exibidas três fotografias da série *Fantasmagoria* (realizada em 2021) e dois notebooks onde serão exibidos o díptico interativo *Error* (2023). O conjunto ainda contará com uma projeção prevista para ser exibida no ambiente expositivo junto ao conjunto de aparelhos eletrônicos. (Figuras 26 a 27)

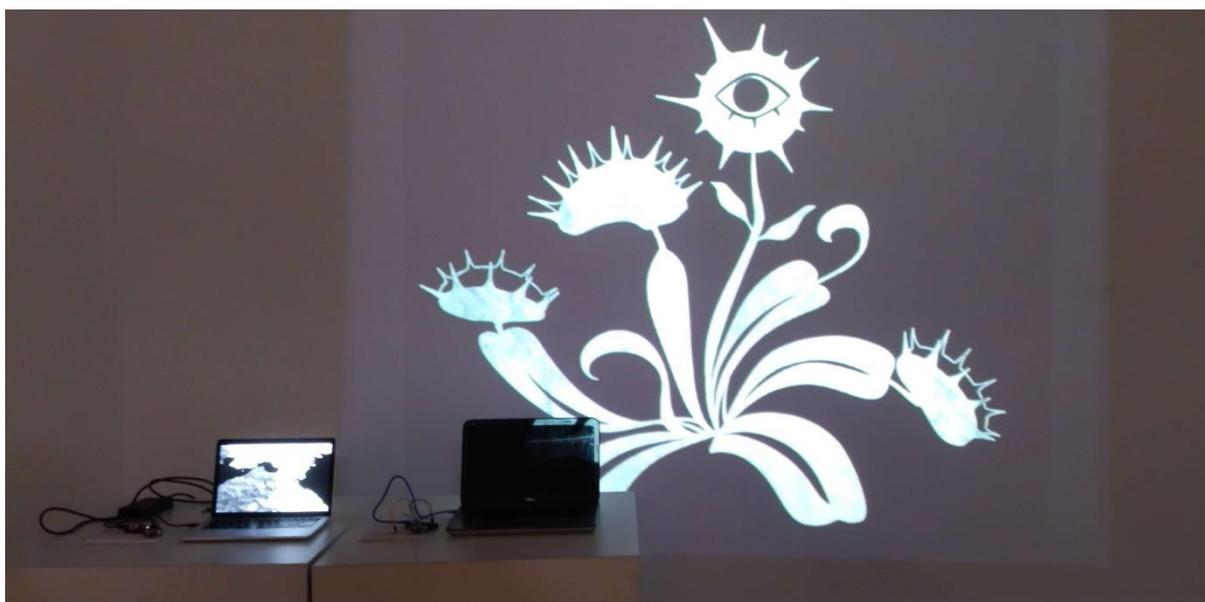
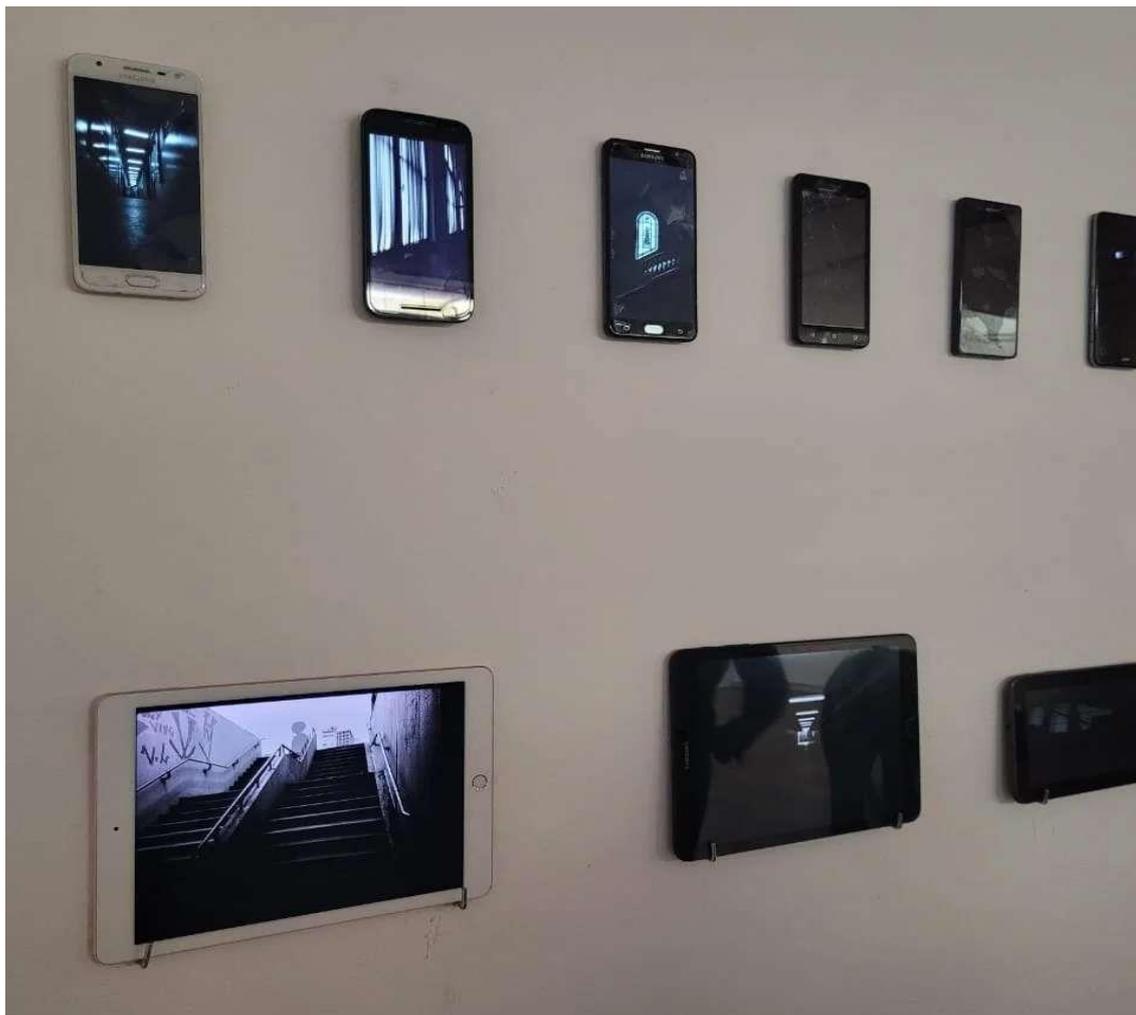


Figura 26 e 27 – Yuu Kuamoto, *Fantasmagoria: Quimera de sombras e alegoria do erro* (2023)
Registro de montagem na Pinacoteca Barão de Santo Ângelo.

4. QUIMERA DE SOMBRAS E A ALEGORIA DO ERRO

Uma obra sem corpo, uma obra fantasma. Uma amalgama de ideias, uma quimera⁹ de sombras: esta é a melhor definição que no momento posso dar a obra resultante do projeto de pesquisa que aqui apresento.

Por fantasma me refiro ao fato da obra não aderir de um suporte, corpo específico, podendo habitar e “reencarnar” em diversas mídias sem deixar de o ser;

Por quimera me refiro ao fato de a obra ser composta por um conjunto que acaba por se tornar a obra;

Por erro me refiro ao indesejável, o inesperado, a falha.

O fantasma como sento uma entidade que ao mesmo tempo em que se encontra presente não representa algo “real”; em *A era da imagem digital* Brea descreve essa relação do fantasma com a materialidade do objeto como:

Se para a imagem fílmica –foto ou cinematográfica– ainda resta uma certa grau de aderência ao seu suporte, ao objeto em que se materializa prime, para a eletrônica essa aderência é reduzida a zero, de forma que flutua evanescente, independente e desprendido de qualquer suporte, encontrando-se a qualidade do puro fantasma (BREA, Tradução nossa).

A obra por ser ambos um fantasma e uma quimera sem um fim ou conjunto determinado, pois ela não depende ou se limita a uma única montagem ou conjunto a ser exibido, abrindo assim a possibilidade de novos desdobramentos e exibições no futuro.

Ao longo do curso de graduação em arte tive a oportunidade de experimentar de diferentes técnicas e trabalhar no desenvolvimento de projetos artísticos de diversas temáticas, sendo o “erro” aquele que foi mais presente ao longo do meu percurso. Admito que apesar de ter interesses bem definidos, de ter majoritariamente me focado nas áreas que a arte e tecnologia contemplam, tive grande dificuldade em estabelecer qual rumo tomar com esse projeto de pesquisa: etapa de conclusão que foi possível graças ao olhar crítico dos professores Alberto Marinho Ribas Semeler, Flavya Mutran Pereira e minha orientadora Marina Bortoluz Polidoro, a quem tenho um imenso carinho.

⁹ Quimera define-se como “combinação heterogênea ou incongruente de elementos diversos” ou “produto da imaginação, sem possibilidade de realizar-se; absurdo, fantasia, utopia” de acordo com o dicionário de Língua Portuguesa Houaiss.

Fantasmagoria: Quimera de sombras e a alegoria do erro é um projeto de pesquisa em arte que propõe utilizar de uma “obra fantasma” para a possível discussão sobre o conceito do que é considerado “erro”.

Apesar desta monografia marcar o fim do meu percurso no curso de bacharelado em Artes Visuais, vejo-o também como o início e a abertura de novas experimentações, novos desdobramentos da obra com novas montagens e novas explorações dentro do campo da arte e tecnologia.

Ana Lúcia Leão diz em respeito, à obra *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica* de Erick Felinto (2008, p.51):

A princípio, o fantasma é, simultaneamente, uma ruptura do fluxo do tempo (à medida que não tem um fim) e uma representação do retorno, da repetição. Como imagem, o fantasmático é aquilo que se reencena indefinidamente.

REFERÊNCIAS

BARBER, X. Theodore. Phantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America. p.73 – 86. Disponível em: < <https://www.jstor.org/stable/3814933> >. Acesso em: 23 de Fevereiro de 2023

BREA, José Luis. La era de la imagen electrónica. Contrastes. Revista Internacional de Filosofía. Disponível em: < <https://revistas.uma.es/index.php/contrastes/article/view/1188>>. Acesso em: 5 de março de 2023

CAOBELLI, Leo. Algum pequeno oásis de fatalidade, perdido num deserto de erros. Porto Alegre, 2016. Disponível em: < <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172692/001060307.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >. Acesso em: 22 de fevereiro de 2023

FELINTO, Erick. O Espectro na Sala de Estar: as Imagens e o Imaginário Tecnológico da Fantasmagoria. p.108 - 133. Publicado em: Denize Correa Araujo. Imagem (Ir)realidade: Comunicação em Cibernídia. Editora Sulina, Porto Alegre. 2006

FLUSSER, Vilém. O Mundo Codificado por uma Filosofia do Design e da Comunicação. Cosac Naify, São Paulo. 2007

GAZANA, Cleber. Glitch.art.br 2022 Glitch Art Online Exhibition. 1ª Edição. São Paulo, 2023. Disponível em: < <https://www.calameo.com/read/007316657c7a92b2351df> >. Acesso em: 17 de março de 2023

GLI.TC/H. Disponível em: < <https://gli.tc/h/> >. Acesso em: 9 de março de 2020.

LEÃO, Ana Lucia. Pensando o fantasma como imagem e tecnologia de comunicação. Revista Galáxia, São Paulo, n.17. Junho de 2009. Disponível em: < >. Acesso em: 31 de novembro de 2022

MACHADO, Arlindo. Pré-cinema & pós-cinema. Papyrus Editora. 22 de outubro de 2014. Disponível em: < https://www.google.com.br/books/edition/Pr%C3%A9_cinemas_p%C3%B3s_cinemas/yneADwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&printsec=frontcover >. Acesso em: 10 de fevereiro de 2023

MENKMANK, Rosa. A Vernacular of File Formats. 2009 – 2010. Disponível em: < <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats> >. Acesso em: 9 de março de 2020.

MENKMANK, Rosa. Glitch Studies Manifesto. Amsterdam/ Cologne. 2009 - 2010. Disponível em: < https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf >. Acesso em: 18 de abril de 2020.

MENKMANK, Rosa. The Glitch Moment(um). Disponível em: < https://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf >. Acesso em: 7 de março de 2020.

MANNONI, Laurent. A Grande Arte da Luz e da Sombra: Arqueologia do cinema. Editora Unesp. 1ª Edição. São Paulo. 22 de abril de 2003.

MORADI, Iman. Glitch Aesthetics. Dissertação para obtenção de grau em Design Multimídia. The University of Huddersfield. 27 de janeiro de 2004. Disponível em: < <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf> >. Acesso em: 18 de setembro 2022.

ROBALINO, Juan Francisco Celín. Estudo das funções narrativas e estilística de sombras e sons nos filmes de influência expressionista O anjo azul M – o vampiro de Düsseldorf. p. 244 – 254. Publicado em Avanca Cinema. International conference. 14 de outubro de 2019. Disponível em: < <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/39/65> >. Acesso em: 9 de março de 2023.

SMOLLER, Jordam W. Identification of risk loci with shared effects on five major psychiatric disorders: a genome-wide analysis. The Lancet. v.381. 20 de abril de 2013. Disponível em: < [https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736\(12\)62129-1/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(12)62129-1/fulltext) >. Acesso em: 20 de junho de 2019.

UCNV. New Vulnerability. 13 - 22 de abril de 2012. Disponível em: < <https://ucnv.org/newvulnerability/> >. Acesso em: 15 de agosto de 2018.