

# Azou sob a luz azul

Talita Trizoli

O ambiente virtual e seus desdobramentos temporais nunca estiveram em tamanha evidência na vida mundana. Distopias de *black mirror*, entusiasmos pós-humanísticos e exaustão pela falta de contato físico são apenas alguns dos exemplos de uma nova cena de vida, onde a mediação pelas telas e seu ambiente de simulacros tornam-se paralelos da própria concepção do real.

Antes desse imperativo pandêmico de virtualidade se tornar uma das poucas possibilidades de socialização sanitariamente segura, o ambiente das salas de conversa, dos fóruns de discussão, das plataformas de anedotas técnicas e piadas, já se mostrava como um espaço de potencialidade para certas subjetividades, onde a preferência pelas trocas afetivas opera de modo mais uníssono, com menos ruídos, do que o ambiente dito real. Justamente a mediação da tela e seu caráter de espelho desiluminado, propicia tanto uma suposta segurança de exposição quanto a transposição narcísica de anseios conflituosos. Tais ambientes podem então tanto ser locais de entendimento de outras modalidades de existência, quanto um caldeirão de já antigos problemas éticos entre os sujeitos.

É nessa complexidade virtual que a artista Fernanda Azou vai se debruçar para a elaboração de suas telas, objetos e instalações, não num sentido de crítica ácida a esses ambientes, mas de crônica cotidiana dessas plataformas e seus transeuntes/usuários. Pertencente a uma geração já plenamente habituada ao ambiente virtual, onde os protocolos dos jogos, fóruns e estratégias de disseminação de informações são um *modus operandi* padrão, a jovem dos arredores de Brasília, adepta das comunidades gamers e explorações de redes paralelas, vai retratar tanto o cotidiano de uma geração com maior fluidez nos processos de subjetivação, quanto as reverberações internas dessa suspensão de integração com a malha social não-virtualizada.

São retratos-flagras de indivíduos que mal adentraram à vida dita adulta, que trocam expectativas e valores mediados pela luz azul dos monitores, onde seus corpos brancos, tatuados ou macerados, contrastam fortemente com os fundos escuros com manchas azuis aquosas e com o vermelho visceral que escorre de seus corpos, juntamente a objetos eleitos pela artista como índices de seus desejos: itens de indumentária de marcas famosas, tatuagens, joias corporais, adesivos. Há também nessas telas elaborações irônicas sobre a

dimensão misógina e transfóbica desses universos, assim como alegorias de esfacelamento do eu, já que tais figuras parecem derreter em sua materialidade e interioridade – não nos esqueçamos que o virtual é apenas uma outra dobra de mundo, e que os referenciais problemáticos de vida e seus jogos fascistas de interdição e eliminação de subjetividades são potencializados no âmbito da virtualidade, e sua intensa capacidade de espraiamento de informações.

Esse aspecto de crueldade das redes é também acessado pela artista, que o articula tanto formal quanto tematicamente em suas telas e projetos, mas principalmente ao se expor como um dos sujeitos que não apenas transita nas plataformas online, mas que é também resultado desses esgarçamentos do eu. Diagnosticada como *borderline*, Azou não camufla essa condição operativa de sua subjetividade, mas a transpõe diretamente nessas metáforas de interioridades liquefatas, como registros de suas flutuações entre virtual e real.

O azul violeta emitido pelas telas de computador, celular e afins parece então ser um filtro pictórico-metafórico nessas telas, em que o retratar desse ambiente de égide juvenil não é evidenciado de maneira romantizada ou preconceituosa, mas sim em um estado cru de existência – ele é o que é, em seu declive e em sua potência.

# Azou under the blue light

Talita Trizoli

The virtual environment and its temporal developments have never been in such evidence in everyday life. Black mirror dystopias, post-humanistic enthusiasms and exhaustion from the lack of physical contact are just some of the examples of a new life scene, where the mediation through the screens and its simulacra environment become parallels of the very conception of the real.

Before this pandemic, the imperative of virtuality became one of the few possibilities of healthily safe socialization, the environment of chat rooms, discussion forums, platforms for technical anecdotes and jokes, already showed itself as a space of potential for certain subjectivities, where the preference for affective exchanges operates in a more unison, with less noise, than the so-called real environment. Precisely the mediation of the canvas and its character of an unenlightened mirror, provides both a supposed security of exposure and the narcissistic transposition of conflicting anxieties. Such environments can, therefore, be places of understanding of other modalities of existence, as well as a cauldron of already old ethical problems between subjects.

It is in this virtual complexity that the artist Fernanda Azou will focus on the elaboration of her canvases, objects and installations, not in a sense of acidic criticism of these environments, but of a daily chronicle of these platforms and their passers-by/users. Belonging to a generation already fully accustomed to the virtual environment, where game protocols, forums and information dissemination strategies are a standard *modus operandi*, the young woman from the outskirts of Brasília, adept at gaming communities and exploring parallel networks, will portray both the daily life of a generation with greater fluidity in the processes of subjectivation, as well as the internal reverberations of this suspension of integration with the non-virtualized social fabric.

They are snapshot portraits of individuals who have barely entered the so-called adult life, who exchange expectations and values mediated by the blue light of the monitors, where their white bodies, tattooed or macerated, contrast sharply with the dark backgrounds with watery blue spots and visceral red. that flows from their bodies, along with objects chosen by the artist as indices of her desires: clothing items from famous brands, tattoos, body jewelry, stickers. There are also in these canvases ironic elaborations about the misogynistic and transphobic dimension of these universes, as well as allegories of the breaking up of the self, since such figures seem to melt into their materiality and interiority

– let's not forget that the virtual is just another fold of the world, and that the problematic references of life and their fascist games of interdiction and elimination of subjectivities are potentiated in the scope of virtuality, and its intense capacity for spreading information.

This aspect of the cruelty of the networks is also accessed by the artist, who articulates it both formally and thematically in her canvases and projects, but mainly by exposing herself as one of the subjects that not only transits online platforms, but is also the result of the fraying of the self. Diagnosed as borderline, Azou does not camouflage this operative condition of her subjectivity, but transposes it directly into these metaphors of liquefied interiorities, as records of her fluctuations between virtual and real.

The violet blue emitted by computer screens, cell phones and the like seems to be a pictorial-metaphorical filter in these screens, in which the portrayal of this environment of youth aegis is not evidenced in a romanticized or prejudiced way, but in a raw state of existence – it is what it is, in its slope and in its potency.