



UnB

Universidade de Brasília – UNB
Instituto de Artes – IDA
Departamento de Artes Visuais – VIS
Curso de Bacharel em Artes Visuais

GRAZIELLE OLIVEIRA SANTANA RIBEIRO

CIBER-METAMORFO

A metáfora do ciborgue na reflexão sobre a identidade e existência do sujeito digital

Brasília

2022

GRAZIELLE OLIVEIRA SANTANA RIBEIRO

211002617

CIBER-METAMORFO

A metáfora do ciborgue na reflexão sobre a identidade e existência do sujeito digital

Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Bacharel em Artes Visuais da Universidade de Brasília, sob orientação da docente e doutora em História da Arte, Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira.

Brasília

2022

RIBEIRO, Grazielle O. S.

CIBER-METAMORFO: A metáfora do ciborgue na reflexão sobre a
identidade e existência do sujeito digital / Grazielle O. Santana

Ribeiro. – Brasília, 2022.

63 f.

Monografia (Bacharel) – Universidade de Brasília –
Departamento de Artes Visuais, 2022.

Orientadora Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira,
Departamento de Artes Visuais.

1. Artes Visuais. 2. Tecnologia. 3. Ciborgue. 4. Identidade. 5.
Ciberespaço

DECLARAÇÃO

Processo nº 23106.018603/2023-80

Interessado(a): Cristina Azra Barrenechea, Maria Del Rosario Tatiana Fernandez Mendez

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO GRADUAÇÃO EM ARTES PLÁSTICAS – BACHARELADO

No dia 15 de fevereiro de dois mil e vinte e três, às 17 horas, realizou-se na Plataforma Teams, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso da estudante **Grazielle Oliveira Santana Ribeiro**, intitulado **“Ciber-Metamorfo: A metáfora do ciborgue na reflexão sobre a identidade e existência do sujeito digital”**.

A Banca Examinadora foi composta pela Prof.^a Dr.^a **Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira** (orientadora), Prof.^a Dr.^a **Cristina Azra Barrenechea** (membro efetivo) e pela Prof.^a Dr.^a **María del Rosario Tatiana Fernández Méndez** (membro efetivo). Após arguição da discente, deliberou-se pela aprovação da discente com a menção SS. Proclamado o resultado, os trabalhos foram encerrados e, para constar, eu, Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira, presidente da sessão, lavrei a presente Ata, que assino em conjunto com os titulares da Banca.



Documento assinado eletronicamente por **Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes**, em 15/02/2023, às 19:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Maria Del Rosario Tatiana Fernandez Mendez, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes**, em 15/02/2023, às 20:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Cristina Azra Barrenechea, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes**, em 22/02/2023, às 16:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **9347334** e o código CRC **2594F137**.

Para qualquer ciborgue que possa interessar

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer o tempo e sua relatividade. Este que consome a matéria e as memórias, também é o pai de todas as coisas. É a oportunidade e a sabedoria que máquina por trás da vida e da morte. Em segundo lugar, gostaria de agradecer a morte. É ela a mãe do medo, movedor de todos os feitos. E, em terceiro lugar, gostaria de agradecer a vida, ela é as sensações e a esperança. Criamos porque morremos, mas, é dá vida a benção da criatividade.

“Sou infeliz, e eles não de compartilhar minha desgraça”
(SHELLEY, 2020, p.109)¹

¹ SHELLEY, Mary. Frankenstein, ou o prometeu moderno. 4ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2020.

Resumo

Não é recente os questionamentos sobre a condição tecnológica do humano. Os processos industriais são um impasse sobre o posicionamento da humanidade no mundo e sua relação com o mesmo, que levou vários filósofos e sociólogos a buscar meios de explicar e compreender a realidade humana em sua complexidade. Destas reflexões e teorizações irá nascer a metáfora do ciborgue, um ser complexo e extremamente flexível, cujo qual está monografia se prontifica a sondar, na busca de compreensão de como esta criatura está a interferir e a se ajustar ao contemporâneo *ciber*. Se desenrolando através da busca da representação da metáfora “ciborguiana” dentro da história das Artes Visuais. Catalogando suas modificações, alterações conceituais, e interferências sociais, com base em pesquisa teórica para desenvolver uma produção visual. Revelando um ser adaptativo que se aflora pelo estreitamento entre o humano e a máquina, sendo o elo entre estes dois elementos. Mas, também, um ser complexo e transparente que interfere nas relações humanas, e para alguns uma criatura mística em desenvolvimento capaz de burlar as leis da natureza orgânica da humanidade.

Palavras-chave: Artes Visuais; Tecnologia; Ciborgue; Identidade; Ciberespaço

Índice de ilustrações

Figura 1- Eduardo Kac, Natural history of the enigma (2009). A primeira planta com DNA humano.	16
Figura 2 – Edmond Couchot e Michel Bret, Les Pissenlist (2006), vídeo instalação interativa.	16
Figura 3 - Lee Yong Baek, Angel Soldier 2 (2006), vídeo instalação	19
Figura 4 – Bastado, O Brasileiro (2021), acrílica sobre linho. 92 x 72 cm. Série Preto de Griffe	23
Figura 5 - Recorte da obra Zodíaco (1986) de Alphonse Mucha	24
Figura 6 -George Grosz, Daum Marries her pedantic Automaton (1920), Aquarela, lápis e tinta sobre papel com fotomontagem e colagem. 42 x 30,2 cm. Berlinische Galerie.	27
Figura 7 - Jornal Die Pleite, de 1º maio de 1919, Ilustração de George Grosz	27
Figura 8 - Hans Bellmer, Plate from La poupée (1936), Impressão de prata e gelatina. 11,7 x 7,6 cm. MoMA	28
Figura 9 - Hans Bellmer, La poupee (1936), impressão de prata e gelatina com cor aplicada. 9 x 6,7 cm. The Met Museum.....	28
Figura 10 – Giorgio de Chirico, Ettore e Andromaca (1955), óleo sobre tela. 54,8 x 39,8 cm. Galleria d’Arte Maggiore	29
Figura 11 - Recorte da figura do personagem Cyborg da editora DC, retirado do cartaz do filme Liga da Justiça (2021)	30
Figura 12 - Registro fotográfico da performance Internal/External: suspension for obsolete body do artista Stelarc (1983). 120,00 x 175,00 cm, Langton Street Gallery	31
Figura 13 - ORLAN, ORLAN-OÏDE (2018), escultura robótica com IA.....	32
Figura 14 - Prótese de James Young, criada por Sophie O. Barata no projeto AltLimbPro	34
Figura 15 - Vicktoria Modesta e suas próteses do projeto AltLimbPro	34
Figura 16 - Print do Instagram da modelo e influenciadora virtual Lil Miquela	35
Figura 17 - Print do Instagram de Cindy Sherman. Foto postada com a legenda “Am I cured doctor?” (2017).....	36
Figura 18 - Print do Instagram de Cindy Sherman. Foto postada com a legenda “On the ment!” (2017)	36

Figura 19 - Print do Instagram de Cindy Sherman. Foto postada com a legenda “Rejuvenation time” (2019).....	37
Figura 20 – Takashi Murakami, In The Land if the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow (2014), acrílica sobre tela. 300 x 2500 cm	41
Figura 21 – Hannah Höch, Schnitt mit dem Küchenmesser Dada durch die letzte Weimarer Bierbauchkulturepoche.....	41
Figura 22 - Henri Matisse, Marguerite (1906-1907), óleo sobre tela. 65 x 54 cm, Museu Picasso, Paris.	42
Figura 23 - Henri Matisse, Retrato da Senhora Matisse (1912 - 1913), óleo sobre tela. 145 x 97 cm, Museu Hermitage, São Petersburgo, Rússia.....	42
Figura 24 - Andy Warhol, Shot Red Marilyn (1964), serigrafia	43
Figura 25 – Angela Palmer, Ink Self Portrait, desenho feito a tinta sobre 14 placas de vidro, da ressonância magnética da artistas. 30 x 45 x 21 cm	43
Figura 26- Grazielle Ribeiro, Sem título, lápis de cor, grafite, e nanquim sobre papel. Tamanho variado. Exposição Do vazio ao infinito (2019).....	46
Figura 27 – Parte da exposição Do vazio ao infinito.....	47
Figura 28 – Impressos colados na parede da exposição Do vazio ao infinito	48
Figura 29 – Corredor do SG1, UnB, com exposição Do vazio ao infinito,2019.....	48
Figura 30 – Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 55,07 x 27,55 cm	49
Figura 31 – Grazielle Ribeiro Sem título, foto colagem digital. 23,25 x 31,75 cm	49
Figura 32 – Capas das revistas Vogue encontradas na Web	50
Figura 33 – Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 211,69 x 211,69 cm	50
Figura 34 – Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 169,33 x 101 cm	51
Figura 35 - Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 67.7 x 101.6 cm	51
Figura 36 - Grazielle Ribeiro, Sem título, Foto colagem digital. 5669 x 3969 pixels (150 x 105 cm).....	52
Figura 37 - Primeiro teste de impressão sobre papel vegetal	53
Figura 38- Segundo teste de impressão sobre plástico transparente	53
Figura 39 - Terceiro teste de impressão com adesivo transparente.....	53
Figura 40 – Esquema da disposição das placas com impresso. Visão lateral direita.	54
Figura 41 – Esquema da disposição das placas com impresso. Visão lateral esquerda	54
Figura 42 – Esquema da disposição das placas com impressos. Visão de cima.	54

Figura 43 - Imagem da obra em galeria.....	55
Figura 44 – Estudo Visual 1	59
Figura 45- Estudo Visual 2.....	60
Figura 46 – Estudo Visual 3	61
Figura 47 – Estudo Visual 4	62

Referências das ilustrações

Figura 1 - Disponível em: <[Eduardo Kac's Edunia prints @The Human Option. Bodies | Spheres | Apparatuses, Zeppelin Museum, Friedrichshafen - News - Galerie Charlot | Contemporary Art, Paris](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 2 – COLEÇÃO ITAÚ CULTURAL. Catálogo de exposição Arte Cibernética, 2016. Brasília

Figura 3 – Disponível em: <[Angel Soldier 2 - Lee, Yongbaek — Google Arts & Culture](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 4 – Disponível em: <[O Bastardo, Pretos de griffe 6 \(O brasileiro\), 2021 | Casa Triângulo \(casatriangulo.com\)Alphonse Mucha | Dasartes](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 5 – Disponível em: <[Alphonse Mucha | Dasartes](#)>Acesso em: abril de 2022.

Figura 6 – BIRO, Matthew. Introduction: Cyborgs, Hybridity, and Identity. In: BIRO, Matthew. **The Dadaa Cyborg**: visions of the New Human in Weimar Berlin. Minnesota: Minneapolis, 2006, p.35

Figura 7 – Disponível em: <[George Grosz - Berlinische Galerie](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 8 – Disponível em: <[Hans Bellmer. Plate from La Poupée. 1936 | MoMA](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 9 – Disponível em: <[Hans Bellmer | La Poupeé | The Metropolitan Museum of Art \(metmuseum.org\)](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 10 – Disponível em: <[Metafisico primo II Grande Giorgio de Chirico and some painter friends | 8 January - 15 May 2004 - Installation Views | Galleria d'Arte Maggiore g.am. \(maggioregam.com\)](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 11 – Disponível em: <[Pinterest](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 12 - Disponível em: <[Artistas | Galerias Scott Livesey \(scottliveseygalleries.com\)](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 13 - Disponível em: <[I.A ET ROBOT @ ORLAN OFFICIAL WEBSITE / SITE OFFICIEL D'ORLAN](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 14 - Disponível em: <[Membro Fantasma - O Projeto Membro Alternativo \(thealternativelimbproject.com\)](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 15 - Disponível em: <[Rolls Royce - O Projeto Membro Alternativo \(thealternativelimbproject.com\)](http://thealternativelimbproject.com)> Acesso em: abril de 2022

Figura 16 – Disponível em: < [Miquela \(@lilmiquela\) • Fotos e vídeos do Instagram](#) > Acesso em: abril de 2022

Figura 17 - Disponível em: <[cindy sherman \(@cindysherman\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 18 - Disponível em: <[cindy sherman \(@cindysherman\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 19 - Disponível em: <[cindy sherman \(@cindysherman\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 20 - Disponível em: <[“Japan supernatural” at Art Gallery of New South Wales, Sydney — Mousse Magazine and Publishing](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 21 - Disponível em: <[Destaques da coleção - Neue Nationalgalerie \(smb.museum\)](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 22 – _____ **Matisse**. São Paulo: Abril, 2011 (Coleção Grandes Mestres). p. 130

Figura 23 – _____ **Matisse**. São Paulo: Abril, 2011 (Coleção Grandes Mestres). p. 130

Figura 24 – TORRES, Fernanda L. Yves Klein, Andy Warhol e Joseph Beuys: Lugar de Melancolia. 2007. Tese (Doutorado). PUC -RIO: Rio de Janeiro. p.137.

Figura 25 – Disponível em: < [Angela Palmer | Artist | Portraits \(angelaspalmer.com\)](#)> Acesso em: dezembro de 2022

Figura 26 – Acervo nosso

Figura 27 – Acervo nosso

Figura 28 – Acervo nosso

Figura 29 – Acervo nosso

Figura 30 – Acervo nosso

Figura 31 – Acervo nosso

Figura 32 – Disponível em:< [\(54\) Pinterest](#)> <[\(54\) Pinterest](#)> <[\(54\) Pinterest](#)> Acesso em: abril de 2022

Figura 33 – Acervo nosso

Figura 34 – Acervo nosso

Figura 35 – Acervo nosso

Figura 35 – Acervo nosso

Figura 36 – Acervo nosso

Figura 37 – Acervo nosso

Figura 38 – Acervo nosso

Figura 39 – Acervo nosso

Figura 40 – Acervo nosso

Figura 41 – Acervo nosso

Figura 42 – Acervo nosso

Figura 43 – Acervo nosso

Figura 44 – Acervo nosso

Figura 45 – Acervo nosso

Figura 46 – Acervo nosso

Figura 47 – Acervo nosso

Sumário

Agradecimentos	6
Resumo	8
Índice de ilustrações	9
Referências das ilustrações	12
Introdução	16
Capítulo 1 – 0 e 1	19
1.1. Ciberespaço e cibercultura	19
1.2. Ciber humanos e ciborgues	20
1.3. Identidade em análise.....	22
Capítulo 2 – Buscando...	26
2.1. Ciborgue vanguardista e a quebra do humanismo	26
2.2. Ciborgue e o corpo adaptado	30
2.3. Ciborgues e o corpo reestruturado	33
2.4. Ciber-Ciborgue	35
Capítulo 3 – Pixel e forma	38
3.1. Configuração.....	40
Capítulo 4 – Produção Visual	45
4.1. Loading...	46
4.1. Processando dados	49
4.2. Perfil.....	51
Conclusão	56
Referências	57
Apêndice	59



Figura 1- Eduardo Kac, Natural history of the enigma (2009). A primeira planta com DNA humano.



Figura 2 – Edmond Couchot e Michel Bret, Les Pissenlist (2006), vídeo instalação interativa.



Introdução

A ciber-metamorfose que esta monografia pretende sondar, está diretamente relacionada a metáfora do ciborgue tanto de Donna Haraway como da cibernética (capítulo 1). De forma a buscar na história da Arte e no contemporâneo tecnológico a criatura em suas mais variadas formas.

Na atualidade tecnológica e conectada, compreender o humano e a humanidade se tornou um trabalho complexo. Visto que a até a realidade

orgânica se tornou manipulável e as leis da natureza burláveis. Criamos e construímos objetos e coisas à nossa

maneira, contornando a *naturalidade* e invadindo o universo ficcional para introduzi-lo na realidade material. Quem diria que um dia poderíamos ter flores com genoma humano, ou plantas digitais interativas (Figura 1 e 2).

Mas a questão aqui, não são as flores orgânicas ou não, mas sim, o entrelaçamento humano com as tecnologias digitais. Esta relação já é tão íntima de nosso cotidiano que muitas vezes passa despercebido ao nosso consciente. Segundo Lucia Santaella, doutora em Teoria literária e pesquisadora da semiótica e da tecnologia, isso ocorre por estarmos habituados as interfaces que já são parte integral da cultura contemporânea, gerando um processo em *loop* de interferências do meio digital e do

meio orgânico (2003, p.101). A afirmativa, também se faz presente para o filósofo Pierre Lévy, ao alegar que o ciberespaço amplifica, exterioriza e modifica funções cognitivas humanas (1999, p.157). Essas interferências das mídias no sujeito já se fizeram, e ainda fazem, claras e presentes como por exemplo através dos trabalhos publicitários. O instigar do desejo e interesse humano através das propagandas desenvolveram a cultura do consumo. E, na atualidade se encontra com mais uma via de comunicação para atingir seu público, os espaços digitais. O acesso a esta ferramenta tão complexa, amplificou o consumo de mercadorias e, principalmente, o consumo do corpo.

Uma simples caminhada pelas ruas ou cinco minutos na internet nos revela uma variedade surpreendente de produtos e espaços diversificados para as múltiplas variedades de personalidades desenvolvidas pela globalização e acesso aos TDICs²: inúmeras academias; mercado de rações humanas; lojas de “super alimentos”; venda dos acessórios e vestimentas dos influencers do momento; várias clínicas de estéticas com propostas inovadoras para modelagem do corpo; uma variedade imensurável de perfis em redes sociais de esteticistas, nutricionistas, personal trainer, psicólogos, e muitos outros, com objetivo de ensinar e dar dicas para como lidar com seu corpo e sua vida.

Nascida em 1997, acompanhei o desenvolvimento da internet discada para a internet fibra e 5G, e sua constante ampliação dos seus caminhos para a interatividade. E assim, o interesse pelo ciberespaço surgiu, no momento em que a relação entre os sujeitos era, em sua grande maioria, direta e presencial, e agora é mediada pelo acesso à internet. Um simples “feliz aniversário”, que antes era realizado presencialmente com um abraço, ou em uma ligação ouvindo a voz do outro, agora é um “parabéns” direto nas redes sociais, quando muito, acompanhado de alguns emoticons. E, se quer precisamos lembrar da data de aniversário de alguém, as próprias redes sociais envia uma notificação nos informando. Os aplicativos de smartphone nos dizem a hora de dormir, a hora de acordar, quantas calorias perdemos indo para o trabalho, mapeiam onde fomos, nos dizem para beber água e como devemos reagir a nova organização social conectada. “Veja o que (nome de algum perfil em rede social) postou hoje”, “De os parabéns para (algum perfil) pela sua nova formação”, “Hoje é aniversário de (algum perfil), seja o primeiro a parabeniza-lo”.

² Sigla de *Tecnologia Digital da Informação e Comunicação*, que abrange todos os meios tecnológicos que realizam a conexão entre ambientes e pessoas, e viabilizam a comunicação e o trâmite de informação. As TDIC abrangem tanto o hardware como os softwares, como: redes sociais, televisões, lousas interativas, smartphones entre outros.

Enfim, é como se a vida tivesse ganhado um manual de como se viver, o que fazer e o que não fazer. Para o professor de Arte Moderna e Contemporânea da Universidade de Michigan, Matthew Biro, isso ocorre porque nossa percepção do outro e do mundo passou a ser mediada pelas mídias, acometendo as identidades e as formas de habitar o mundo (2009, p.25). De fato, um manual, que já vinha sendo construído com o encantamento do desenvolvimento industrial e agora ganhou um novo capítulo com a internet e as Redes Sociais. A uma complexa “rede” de entrelaçamento do sujeito e das tecnologias que modula as formas de agir e a construção das identidades.

Visto tais condições, esta monografia é parte de um estudo que se iniciou em 2019, e se desenvolveu em formato monográfico em 2021 (*Ciberemancipação: Arte educação e Web em análise para a emancipação do aluno*) como parte da minha formação docente em Licenciatura pela UnB, e agora se expande para a minha formação em bacharel em Artes Visuais. Nesta continuidade, esta monografia se prontifica a sondar a figura do ciborgue na contemporaneidade através de pesquisa teórica (capítulo 2) e produção visual (capítulo 4), catalogando as vertentes do ciborgue na história da Arte e do Design, e a relação da metáfora com as condições socioculturais. Para então, buscar responder à pergunta: qual as condições da metáfora do ciborgue na atualidade permeada pelo ciberespaço e sua interferência no sujeito?

É importante ressaltar que esta dissertação não explora em minúcias todas as vertentes do ser ciborgue. Pois, há inúmeras formas de interpretação para essa criatura tão amórfica e instável, visto que a estética e a definição de ciborgue ganha características diferentes ao passar do tempo e se modificam a cada nova descoberta no campo tecnológico. Por isso, dar-me-ei preferência ao levante da existência ciborgue dentro das Artes Visuais, em relação ao conceito de Haraway e do estudo da cibernética da socióloga e historiadora Narrira Lemos de Souza. Também é importante pontuar, que esta produção deve ser lida com o celular em mãos, pois alguns QR codes aparecem em meio ao texto e imagens, trazendo vídeos e sites que complementam a base visual desta monografia.

Capítulo 1 – 0 e 1

1.1. Ciberespaço e cibercultura

O termo ciberespaço é de longa data, tendo sua primeira

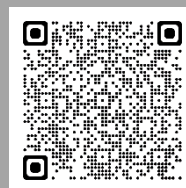
aparência na década de 1980, na literatura de William Gibson, *Neuromancer*³. Ao decorrer do tempo vários autores buscaram analisar e definir o que seria o ciberespaço, utilizando de diversas metáforas para dar sentido a este meio intangível, como: rede de dados, céu aberto ou oceano de informações. Mas, o que não podemos negar sobre este é que é um espaço extremamente complexo, formado por camadas de dados que podem ser acessadas através de um navegador ou aplicativo de smartphone. É um meio onde “a comunicação é interativa, ela usa o código digital universal, ela é convergente, global, [e] planetária” (SANTAELLA, 2003, p.72). Sua interatividade proporciona o trâmite de dados e arquivos digitais por todo o globo, através de upload e download, podendo ser pensado como um espaço “democrático” e popular que é alimentada diariamente por bilhões de usuários (BULHÕES, 2011, p.15) (LÉVY, 1999, p.17).

Neste espaço o indivíduo não é espectador, mas usuários conectados em aparelhos eletrônicos através das interfaces⁴. Estas, nos levam a um ambiente interativo, constituído pelas hipermídias. No ambiente de rede, um texto pode lhe levar a várias informações e variados autores. Chama-se hipertexto, caracterizado pela libertação da escrita da sua linearidade sequencial. Através dos hipertextos é possível receber conteúdos de diversas



Figura 3 - Lee Yong Baek, *Angel Soldier 2* (2006), vídeo instalação

Em meio a flores artificiais, soldados se camuflam. É uma zona de guerra entre o real e o virtual, e a dissolução do sujeito em meio ao sufocamento das seduções da cibercultura.



³ No livro, este termo é abordado como um conjunto de tecnologias estabelecidas na sociedade, modificando organizações políticas e sociais, influenciando diretamente na vida humana. Para o autor o termo é tratado como uma alucinação concedida por bilhões de operadores diariamente (SANTAELLA, 2003, p.98) (GONTIJO et al, 2006, p.35).

⁴ Poster, define a interface como: conexão entre o humano e máquina, como uma película que divide e une ambos os lados que se mantêm alheios ao mesmo tempo que dependentes um do outro (1995, Apud. SANTAELLA, 2003).

categorias via *links*. Não bastando, o computador também é uma metamídia por conseguir receber e transmitir todas as linguagens humanas. Podendo transmiti-las individualmente, como conjuntamente, assim chegando nas hipermídias⁵.

Este meio tem como característica: a linguagem híbrida que tem como consequência a sinestesia, instigando os sentidos e criando associações de sensações (principalmente com o desenvolvimento da *Realidade Virtual*); a capacidade de armazenagem de informação de forma fragmentada, que se juntam transmutando de acordo com a ação do usuário; e por último este meio mapeia e constrói estratégias para desenvolver um caminho de navegação em sua biblioteca periférica sem centro (SANTAELLA, 2003, p 95-98). Onde cada site cria uma profundidade de camadas na rede, gerando um acúmulo de visualidades, que juntas, no plano da tela criam um espetáculo de sentidos (BULHÕES, 2011, p. 41- 43).

Em meio a relação do externo (orgânico) e interno (tecnológico), há a somatória da *cibercultura*⁶ e outras culturas já existentes, gerando um hibridismo cultural. Um ciclo recíproco de aculturação e realimentação, onde os usuários: se adaptam e se apropriam dos conteúdos do ciberespaço; criam e compartilham mais conteúdos (propiciando o desenvolvimento cultural próprio aos meios digitais); e, neste processo, interferem no mundo material. Assim, os sujeitos adotam e abandonam hábitos de formas a acompanhar as mudanças do ciberespaço e da cibercultura.

1.2. Ciber humanos e ciborgues

Ciborg. *Cib* de cibernético e *org* de organismo. O neologismo tem sua origem na década de 1960, advindo das viagens espaciais como afirmativa da relação autorregulativa do organismo humano com suas criações maquínicas, potencializando as capacidades adaptativas humanas para ambientes inóspitos. Termo proposto por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline. Porém a construção da imagem e conceituação do ciborgue vem de longa data. Antes mesmo do humano pensar nas capacidades de construção de aparelhos eletrônicos já se construía

⁵ Piscitelli exprime este termo como “conglomerados de informações multimídias de acesso não sequencial, navegável através de palavras-chave semialeatórias” (2002, Apud. SANTAELLA, 2003, p.94).

⁶ Uma cultura reticulada, de natureza heterogênea e descentralizada, segundo Santaella, e, que se apoia na apropriação das inúmeras linguagens que o ciberespaço engloba, utilizando da junção de três elementos característicos da informática para o seu desenvolvimento: digitação, interface e interatividade (2013, p. 233-236).

ferramentas para ampliar as faculdades humanas. Mas, é nos períodos das guerras que o ciborgue encontra terra fértil para germinar (SANTAELLA, 2003, p. 183-184) (BIRO,2009, p.1-2).

No frenesi armamentista das guerras (Primeira e Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria), as nações buscavam cada vez mais encontrar caminhos de comunicação que fossem rápidos e precisos para lidar com mudanças constantes dos campos de batalha. Esse mergulho da humanidade no campo das telecomunicações, e a busca de novas tecnologias armamentistas e de locomoção, propiciou uma maior interação humana com as tecnologias, favorecendo o desenvolvimento da cibernética. Esse campo de conhecimento será fundamental para a construção da imagem do ciborgue.

Para a cibernética o humano é mais que um animal racional, é um ser aprendente pela comunicação e de alto potencial adaptativo, dotado de faculdades de construção e leitura de informação. Esta capacidade, segundo a cibernética, aproxima o humano das máquinas, pois ambos processam informação e atuam efetivamente no mundo exterior. Porém, com o diferencial que os humanos têm capacidade de abstrair para criar conexão entre as mensagens. Mas, ainda sim, a relação humano-máquina mantém um equilíbrio homeostático, onde o humano se alimenta da máquina e a máquina se alimenta do humano, pelo processo de feedback e realimentação (BIRO,2009, p.4-5) (SOUZA, 2015, p. 22).

Porém a relação entre o humano e as tecnologias contribuiu para os conflitos de valores culturais e identitários. Implicação observada pela cibernética e pelo campo político e social. Pois, como dito por Santaella, “A revolução da informação não é simplesmente uma questão de progresso tecnológico. Ela também é significativa para a nova matriz de forças políticas e culturais que ela suporta” (SANTAELLA, 2003, p.73). O processo de questionamento sobre o funcionamento cognitivo humano revelou um humano desnaturalizado, capaz de se modelar, sem ficar preso a pensamentos enraizados ao estado biológico do corpo. Dotado da faculdade de reprogramação e adaptação para atender as demandas das vivências humanas. Eis então a segunda raiz do ciborgue, segundo Dona Haraway.

Na década de 1980, Donna J. Haraway trouxe o questionamento sobre os sujeitos emergentes do desenvolvimento tecnológico, afirmando a humanidade como quimeras orgânicas e maquínicas, levando o ciborgue, para além da cibernética. Haraway em seu manifesto apresenta uma sociedade reprogramável, que atormentou as distinções tradicionais de gênero, raça e classe, tidas antes como naturais do humano. O seu ciborgue se posiciona

como um questionador do dualismo entre o natural e o artificial, em um mundo onde tudo pode ser reprogramado, alterado e repensado. As dualidades entre corpo/máquina, homem/natureza, e outros, seriam então desfeitas, abrindo espaço para novos conceitos mais flexíveis, aptos e plausíveis ao cotidiano tecnológico. Destronando o que antes era visto como natural, para coroar a reprogramação, e, indo contrária à fixação do humano, proposto pelo humanismo (ser central em relação às demais coisas e seres existentes no planeta). Sua visão sobre o humano implica o humano como ser relacional, que está interconectado, entre humanos, não-humanos e com o meio, sob constante processo de hibridização. Desta relação surge um caos nas subjetividades moldadas pelas misturas culturais e experimentações com o meio. O que não infere no apagar das identidades, nem a unificação dos sujeitos, mas colabora com o surgimento de novas subjetividades (BIRO,2009, p.6) (TADEU, 2009, p.37-51; p.90-91) (SANTAELLA, 2003, p.186-187).

Mas, as constantes descobertas tecnológicas, ainda estão modificando o convívio humano com o meio e com o outro. De acordo com Amber Case chegamos ao ponto de nossa própria existência está duplicada, vivemos a imagem física e eletrônica. Aqui, não podemos ver uma separada da outra, pois ambas se sustentam, a imagem eletrônica alimenta a física e a física alimenta a eletrônica (2010, 2:19). Este cenário instaura uma nova relação com os sujeitos. Pierre Lévy (1999), na década de 1990, já apontava o choque das tecnologias nas capacidades cognitivas dos sujeitos. Para a socióloga e historiadora Narrira Lemos de Souza, não é só uma questão da tecnologia cibernética, mas sim de toda a história humana, sendo esta, apenas mais uma ferramenta criada pelo humano, e como todas as outras, a espécie se adaptou a suas criações. E, dos avanços tecnológicos, vão sempre proceder novos processos de adaptação (2015, p.59-60).

Ao contrário da criatura “super” apresentada no cinema, a metáfora do ciborgue é complexa, visto a sua maleabilidade e capacidade de mutação de acordo com o contexto em que se é aplicado. Ao longo do próximo capítulo veremos um pouco mais sobre o conceito do ciborgue nas Artes Visuais.

1.3. Identidade em análise

Entre a década de 1920 a 1940, a humanidade se encontrava em pedaços, arruinada pelos conflitos das Guerras. Com a crise do Humanismo e a anunciação da morte de Deus

pelo filósofo Friedrich Nietzsche, a sociedade Moderna colapsou, emancipando o indivíduo da comunidade que o enraizava em valores fixos. Tem-se aqui o desenvolvimento do conceito de identidade, colocando o sujeito responsável pela construção de sua própria imagem e estilo de vida. Porém, deveria constituir autonomia em meio às vontades gerais do Estado. Assim,

“[...] o fim dos grandes sistemas interpretativos, influência de modo definitivo o projeto identitário: perder Deus ou perder as ideologias significa deixar, por um lado, de encarar a vida como uma dádiva e passar a encará-la como tarefa; por outro, implica deixar de ter a utopia da felicidade como certeza futura (no Céu ou no Progresso) e passar a ter como objetivo a ‘qualidade de vida’ ou a ‘realização pessoal’” (CORDEIRO, 2011, p. 22)

Se o humano não está mais preso a seu biológico e nem ao mítico, então ele pode ser moldado. Os indivíduos agora precisam desenvolver seus projetos identitários. Uma imagem para apresentar a sociedade e, também, para refletir seus desejos. Estes projetos identitários vão promover o alargamento nas classes sociais. A identidade de um indivíduo não pode ser herdada, ela é construída a partir do consumo de objetos e atividades que atendam ao desejo e a necessidade individual. Esse consumo não define diretamente o quê o sujeito “é”, mas o aproxima do seu modelo idealizado. Pois, tomamos o significado dos objetos com os quais lidamos. Para exemplificar, podemos lembrar da “cultura da ostentação”, que ecoa no Brasil



em vários setores. Uma cultura que postula a felicidade e o conforto no gasto exorbitante de capital. Esta supervalorização reverbera em “Pretos de Griffé”, do artista Bastardo. O artista contrapõe a figura do negro e de marcas da alta costura supervalorizadas para questionar a estética e identidade dos povos negros diante da ostentação, utilizando as grifes como caminho para a construção de suas obras.

No cotidiano das pessoas, cada vez mais os objetos estéticos se fazem presentes. O embelezamento se tornou intensivo. Os objetos passaram a ter sua superfície com presença sensorial que poderia moldar desejos. Porém, o objeto não irá satisfazer as necessidades

Figura 4 – Bastardo, O Brasileiro (2021), acrílica sobre linho. 92 x 72 cm. Série Preto de Griffé

emocionais do humano de forma plena, criando uma necessidade de compra incessante. Ampliando o mercado, que se apropria do sentimento em relação à vida para produção de seus produtos. Era a sociedade das sensações, ou do prazer hedonista, que nascia. Pois, as últimas décadas (1950 a 1960) foram regadas a uma necessidade incessante de vivenciar o belo, propiciando uma estilização geral. A onipresença do belo era o horror, e a estética se tornou um fenômeno-chave da cultura, transformando a realidade em um mundo de signos. Até mesmo as formas de conhecimento foram ganhando traços estéticos, e a sociedade passou a se sustentar na máscara da perfeição. Vive-se pela aparência que ajuda a encobrir as crises sociais e culturais⁷.

Com a industrialização veio o melhor acesso às necessidades primárias de sobrevivência. É a oportunidade do mercado de construir mercadorias de valores simbólicos, abrindo espaço para o Design e a Arte decorativa. Ambas aplicadas para reduzir a uniformidade cinzenta da indústria, unido a *função* e o *belo*; atendendo às novas necessidades de diferenciação identitária burguesa, visto que, “as fronteiras entre classes estão diluídas” e por isso “as diferenças são simbólicas, podendo circular entre os sujeitos” (CORDEIRO, 2011, p. 23). Há então uma ânsia por escolhas de uma identidade própria que transparecesse *sucesso* e *beleza*. Inicia-se o nascimento dos Influenciadores das novas mídias (rádio, revistas, cinema, televisão e depois a internet).

Inicialmente os modelos propostos de identidade presentes na mídia além de instigar o consumo de bens também era uma forma de fixar a soberania da burguesia branca. É apenas na década de 1970 que as



Figura 5 - Recorte da obra Zodíaco (1986) de Alphonse Mucha

⁷ Ver também: SCHNEIDER, Beat. Design – Uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blucher, 2010

possibilidades identitárias passam a se ampliar, com o surgimento do movimento Hippie, a ousadia Rock n'Roll e a força do Hip Hop.

Mas, a imagem da realidade e a imagem proposta pelas mídias, trazem uma perfeição do corpo modelado, pela tecnologia e vendido como real. Apesar do conhecimento da construção do belo midiático, e a conscientização da naturalidade “imperfeita” do corpo, os projetos identitários irão adicionar mais uma categoria para se atingir o desejado *reconhecimento social*: consumo do corpo. Cosméticos, massagem modeladora, botox, cirurgia plástica, uma série de exercícios, dietas excêntricas... e agora, a novidade que faltava, os filtros de imagem.

A identidade, então, é um processo construtivo. Uma síntese entre elementos individuais (objetos) e coletivos (modelos) unidos pelo convívio sociocultural, e movido pelo desejo de controle sobre o destino. Onde cada qual está sob responsabilidade de sua autopreservação e modelagem de sua imagem. Assim, paralelamente, perscrutando a maior dúvida e o maior medo da humanidade, a morte, devido a beleza e o sucesso se atrelarem a noção de juventude. A união entre ciência e tecnologia irá propiciar a idealização não apenas de um corpo para o reconhecimento social, mas também a idealização da imortalidade. Eis o entrelaçamento do ciborgue com as identidades.

Capítulo 2 – Buscando...

2.1. Ciborgue vanguardista e a quebra do humanismo

Antes da concepção de Donna Haraway sobre a existência humana no mundo tecnológico, os artistas vanguardistas já traziam ao mundo reflexões sobre as mudanças no cotidiano e na concepção de humano e corpo. De acordo com a professora e filósofa Eliane Robert Moraes, com a guerra, não havia mais mundo, apenas ruínas, onde “só restava ao artista capturar os fragmentos e as instáveis sensações do presente”, para produzir aquilo que “só podia revelar-se em pedaços” (2012, p. 57; p.59). Uma resposta a alienação construída pelo universo industrial, caótico e destrutivo, empregando a arte como manifesto em ousadas experimentações.

A irracionalidade da guerra, contraditória com a racionalidade Fordista e Taylorista, que pregava um futuro industrial sedutor, foi um dos pontos principais para o desenvolvimento do movimento Dadaísta. Se os Futuristas se maravilhavam com os automóveis e a indústria, e pregavam a destruição para a criação, os Dadaístas abriam os olhos para a transformação tecnológica da humanidade e o falso progresso gerado pela guerra, indo em direção ao anarquismo anti-burguês; tendo como principal ferramenta uma “irracionalidade” zombeteira, pois, se a racionalidade nos levou a guerra, então que irracionalidade devolva-nos a humanidade.

George Grosz, nos traz o início dessa percepção na ilustração para o jornal *Die Pleite*, de 1º maio de 1919⁸ (Figura 6). A imagem ilustra detentos em meio ao pátio de uma penitenciária, onde deveriam ter o momento para se exercitar e ter alguns minutos de alívio de suas celas, mas, se encontram em estado maquinal: O “exercício parece pressagiar uma descida à loucura ou, pelo menos, a obliteração da consciência por meio de atividades sem sentido e, por meio desse processo, a redução dos homens à condição de máquinas” (BIRO, 2009, p.34, tradução minha). Não chega a ser um apontamento direto a imagem do ciborgue, mas um levantamento ao estado repetitivo e ordenado que os meios industriais vinham a condicionar os sujeitos. Já em *Daum Marries her pedantic Automaton* (Figura 7), o artista pontua a presença do autômato, tanto da criatura em si, como o automatismo de si mesmo. Em meio ao ambiente urbano ao lado de sua futura esposa desnuda, o autômato (autorretrato de George Grosz) traz um olhar vazio e desinteressado, ressaltando, a mecanização não apenas do corpo, mas também do emocional e do sexual do mundo moderno (BIRO, 2009).

⁸ Dia do Trabalhador, também é comemorado na Alemanha como feriado nacional.

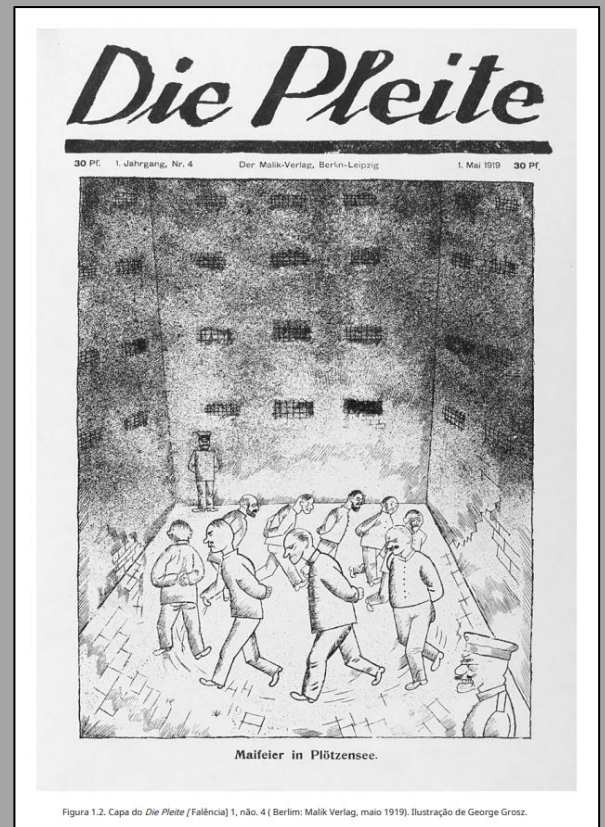


Figura 1.2. Capa do *Die Pleite* [Falência] 1, não. 4 (Berlim: Malik Verlag, maio 1919). Ilustração de George Grosz.

Figura 7 - Jornal *Die Pleite*, de 1º maio de 1919, Ilustração de George Grosz



Figura 6 -George Grosz, *Daum Marries her pedantic Automaton* (1920), Aquarela, lápis e tinta sobre papel com fotomontagem e colagem. 42 x 30,2 cm. Berlinische Galerie.

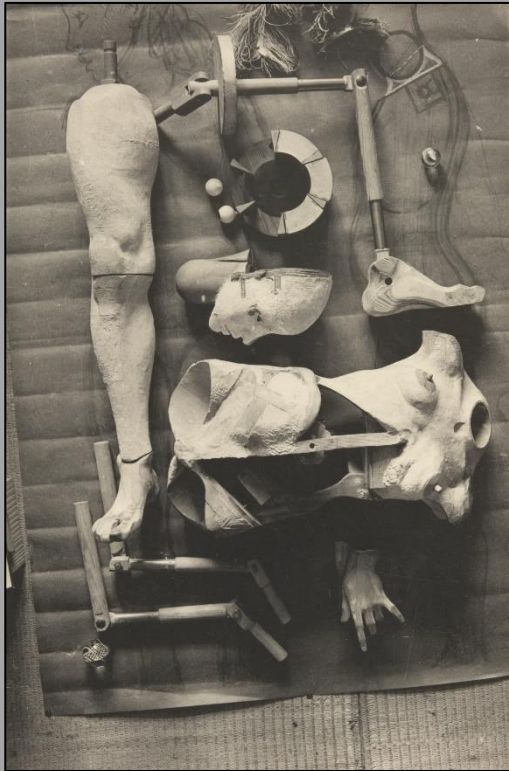


Figura 8 - Hans Bellmer, Plate from *La poupée* (1936), Impressão de prata e gelatina. 11,7 x 7,6 cm. MoMA

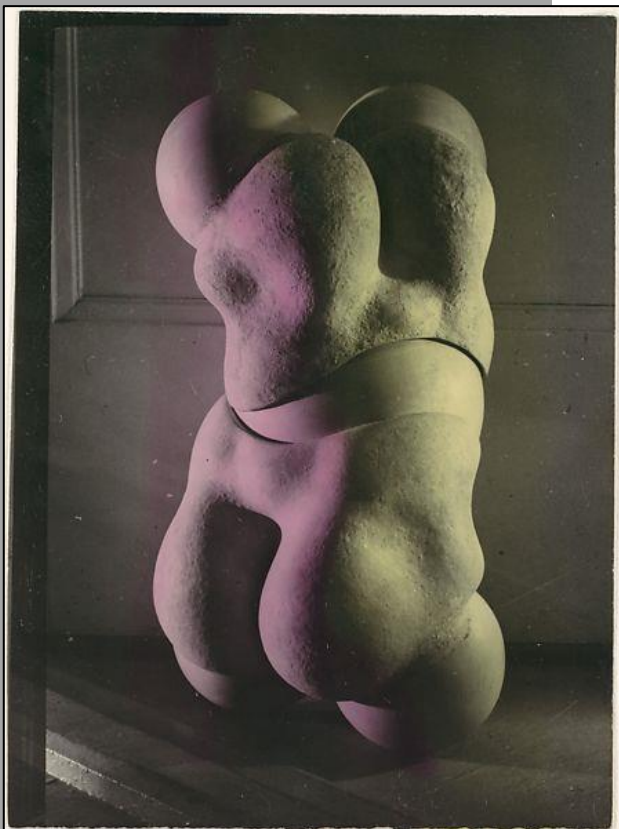


Figura 9 - Hans Bellmer, *La poupée* (1936), impressão de prata e gelatina com cor aplicada. 9 x 6,7 cm. The Met Museum

O uso da fotografia na construção das obras dadaístas, principalmente nas obras de Hanna Höch, interligava o universo da máquina e a realidade orgânica. Pois, ao contrário dos Surrealistas, os Dadaístas não queriam mergulhar no mundo do onírico e explorar o simbólico, mas sim, explorar sua realidade concreta, através de uma irracionalidade primitiva.

Para os Surrealistas o objeto de manifesto e exploração expressiva era o próprio objeto, subvertendo os valores de sua utilidade prática para “submetê-los ao imaginário e ao desejo” (MORAES, 2012, p.63). Os artistas surrealistas vão retomar e adentrar naquilo que já havia sido iniciado pelo Simbolismo: invertendo a arte que representa, para a arte que comunica por meio de símbolos. Sua exploração do objeto propiciará o aprofundar na interconexão entre a forma e sua essência. O corpo humano também será explorado, conectando os

diversos reinos da natureza e a dualidade entre o natural e o artificial. E, dentro do inventário surrealista, o corpo humano se faz presente, tanto no processo de criação (desenhos automáticos de André Masson), como na exploração do objeto corpo.

A exemplo disso, o escultor Hans Bellman, em 1936, constrói uma série de bonecas articuladas de anatomia incongruente, unindo dois ventres por um abdome esférico móvel, conferindo-lhe flexibilidade ao objeto. Mas, também, revelando as inúmeras analogias do corpo, onde cada ponto de articulação evoca outras partes conexas. *La poupée* (Figura 9) é uma oposição aos cânones do corpo geométrico, perturbando a ordem anatômica para anunciar um

corpo intercambiável (MORAES, 2012, p.68).

Na década de 1940, a expansão da anatomia comparativa, que dissecava e esquadrihava a identidade das coisas, proposta pelos surrealistas, descentralizou o humano como pilar das proporções⁹. Ao abandonar dos valores humanistas o corpo humano ganhou liberdade para se alocar em uma investigação antropomórfica:

“O ser humano foi totalmente desfigurado, desmontado e desarticulado: as mãos separam-se dos braços, os pés desligaram-se das pernas, o ventre adquiriu autonomia, os olhos e as orelhas destacaram-se do rosto, os órgãos internos desagregaram-se uns dos outros. Uma vez fragmentado, só lhe foi possível recuperar a unidade do corpo através de formas híbridas e monstruosas.” (MORAES, 2012, p.89).

Giorgio de Chirico, já próximo das escolas cubistas, em sua pintura *Ettore e Andromaca* (Figura 10), encontra nos manequins de vitrine a relação do corpo e as fábricas. Seus avatares são um amontoado de formas e elementos geométricos (nos recordando dos materiais e ferramentas dos engenheiros, designers e arquitetos), manipulados para construção de um corpo sintético, contrapondo a vida moderna industrial; vivendo entre a beleza e a ordem, e o primitivismo e a selvageria.

As monstruosidades Surrealistas nem sempre lidavam apenas com a unidade do corpo humano, mas com o todo (plantas, minerais, objetos e outros organismos), indicando que antes de estar em equilíbrio homeostático com a tecnologia, o humano está em equilíbrio com o mundo, e todos os seus elementos e fragmentos estão em união. Não há um isolamento do humano, mas sim uma fragmentação da sua existência, criando pontos de conexão que ampliam suas fronteiras para agregar os valores identitários das coisas



Figura 10 – Giorgio de Chirico, *Ettore e Andromaca* (1955), óleo sobre tela. 54,8 x 39,8 cm. Galleria d'Arte Maggiore

⁹ É importante ressaltar aqui, que as manifestações da Arte não se fazem por si só. Teóricos, poetas, filósofos e antropólogos trouxeram pensamentos e estudos importantes que colaboraram para o desenvolvimento do pensamento surrealista. Mesmo porque, o próprio movimento Surrealista não se constituía apenas de artistas visuais. Georges Bataille, André Breton, William James e Émili Duclaux, são alguns nomes importantes para o desprendimento do Surrealismo da perspectiva Humanista renascentista (MORAES, 2012, p.81).

Em um argumento sobre a estética do sensível, o filósofo Georg W. F. Hegel, expressa a arte como manifestação do homem contra o seu próprio eu natural. Ele modifica o meio e a si mesmo, criando um objeto de contemplação e exteriorização, “representando a si próprio e tomando conhecimento de si”¹⁰ unindo natureza e a liberdade do pensar. Os vanguardistas, com seus dedos profanos, dilaceraram os corpos e enfatizaram a montagem e a metamorfose. Buscavam, as monstruosidades Surrealistas, a verdade sobre a própria humanidade e a vida, se sustentando principalmente nos estudos psicanalistas. Mas, enfatizaram a ingenuidade e a fragilidade humana. Pois, “as formas monstruosas seriam o reflexo invertido do corpo humano que, embora perfeito, estaria sempre susceptível a realizar operações imperfeitas” (MORAES, 2012, p.115). O corpo profano se revelou mais que o suporte da vida, um campo a ser explorado, customizado, adaptado e remontado.

Assim como os dadaístas, os surrealistas não levantaram o conceito do ciborgue de forma direta. Mas, suas explorações sobre o corpo e a mente evocam o ciborgue na construção de criaturas conectadas e ramificadas, que será de suma importância para a construção da metáfora do ciborgue de Donna Haraway.

2.2. Ciborgue e o corpo adaptado

Terminada as duas grandes Guerras, o mundo segue para o impasse da Guerra Fria e a crise na Arte. Chegamos então à prosperidade norte americana: a alienação capitalista para uma felicidade ilusória, com o auge da indústria, do cinema hollywoodiano e do universo Pop. A corrida armamentista será ponto chave para o gênero de ficção científica, se desenvolvendo ao longo das décadas de 1950 a 1990 (*O dia em que a Terra Parou*, 1951; *Star Trek*, 1966; *2001: Uma Odisseia no Espaço*, 1968; *Laranja mecânica*, 1971; *Star Wars*, 1977; *Cyborg* nos QHs da DC,

¹⁰ Ver também: FREDERICO, Celso. *A arte no mundo dos homens: O itinerário de Lukács*. ed. 1. São Paulo: Expressão Polar, 2013, p.27.

Figura 11 - Recorte da figura do personagem Cyborg da editora DC, retirado do cartaz do filme Liga da Justiça (2021)



1980; *Blade Runner*, 1982; *Robocop*, 1987... e muitos outros). Dentro dos cenários de ficção, irá surgir o ciborgue biomaquínico (Figura 11), meio homem e meio robô. Porém, a metáfora do ciborgue não estará apenas nos estúdios de cinema, ela irá percorrer o universo do Design, da Publicidade e da Artes Visuais, entrelaçada aos cuidados do corpo na busca pelo controle do tempo na degradação da matéria, e na superação das faculdades biológicas.

Se os surrealistas foram profanadores da carne, o capitalismo do corpo será um eloquente alucinado. O desenvolvimento tecnológico não estará apenas a serviço das máquinas, mas também da medicina, extravasando os limites do biológico no acoplamento de materiais inorgânicos; a serviço da saúde, da estética da imagem identitária (veremos mais à frente), e da excentricidade da curiosidade humana. E, o estudo do corpo vai diretamente a sua fonte, a carne.

Um dos entusiastas da relação entre o biológico e o eletrônico é o artista Stelarc. Em suas obras, o artista manifesta sua perspectiva do corpo obsoleto, estagnado na teoria Darwinista e submetido à necessidade de evolução com base nas tecnologias. Uma evolução para atender as necessidades do dia a dia e para habitar o universo e o tempo. Se para alguns a ideia de um corpo em conjuntura com as tecnologias é algo aterrorizante, para o artista é a “liberdade da forma”, “liberdade de mutar e transformar o seu corpo” (STELARC, 2001 Apud FRANCO, 2010, p.104).

Sua arte explora os limites do seu próprio organismo, e caminhos para expansão de sua existência e faculdades, utilizando de: meios cirúrgicos, próteses, robótica, linguagem de programação e a internet. Em suas performances de suspensão do corpo, por ganchos que lhe penetram a carne (Figura 12), o indivíduo (o artista) perde sua unidade como humano subjetivo se tornando objeto. Um objeto inerte, preso às suas condições, a flutuar no vazio. Para o artista:



Figura 12 - Registro fotográfico da performance Internal/External: suspension for obsolete body do artista Stelarc (1983). 120,00 x 175,00 cm, Langton Street Gallery



“O corpo é uma estrutura nem muito eficiente nem muito durável. Com frequência ele funciona mal e se cansa rapidamente; sua performance é determinada por sua idade. É suscetível à doença e está condenado a uma morte certa e rápida. Seus parâmetros de sobrevivência são muito limitados – ele pode sobreviver somente semanas sem alimento, dias sem água e minutos sem oxigênio. A FALTA DE DESIGN MODULAR do corpo e seu sistema imunológico hiperativo dificultam a substituição de órgãos avariados. Pode ser o auge da insensatez tecnológica considerar o corpo obsoleto em forma e função, mas mesmo assim essa pode ser a maior das realizações humanas. Pois é somente quando o corpo se torna consciente da sua atual posição que ele pode planejar suas estratégias pós-evolutivas. Não é mais uma questão de perpetuar a espécie humana pela REPRODUÇÃO, mas de alterar a relação macho-fêmea pela interface homem-máquina. O CORPO É OBSOLETO. Nós estamos no final da filosofia e fisiologia humana. O pensamento humano recua para o passado humano” (STELARC, 1994 Apud MEDEIROS, 2009, p.38).

A questão então, não é apenas ampliação do corpo e suas funções, mas também lidar com os limites da pele, o envelhecimento e a morte. Em outros trabalhos, Stelarc, irá esquadrihar as possibilidades da existência humana para além da contingência da carne, utilizando de próteses biônicas e de Inteligências Artificiais.

A artista feminista ORLAN, também irá compactuar com a proposta do corpo decadente. Em 2018, ela lança ao público uma escultura, que é sua personificação robótica com inteligência artificial, que interage com o público dialogando e gesticulando a cabeça e os braços. A sua programação é pensada para que cada movimento do robô seja diferente, e que as 22 mil palavras gravadas pela artista possam ser combinadas de forma coerente para fruição do diálogo. A artista ORLAN, pontua, que sua escultura é um apontamento para a morte como doença e a necessidade de sua cura pelas tecnologias.

Tanto Stelarc como ORLAN trabalham sobre duas tradições das tecnologias (expressas no artigo da doutora em Literatura Comparada, Rosângela Fachel de Medeiros): a Prometeica e a fáustica. A primeira, referente ao acoplamento das tecnologias ao corpo na ampliação das faculdades. Já a segunda a segunda, enxerga as



Figura 13 - ORLAN, ORLAN-OÏDE (2018), escultura robótica com IA



tecnologias com os olhos da ficção na hibridação humana para superação dos limites orgânicos, incluindo a morte (MEDEIROS, 2009, p.36).

Apesar de parecer uma condição distante da realidade, acabamos por encontrar outras vertentes de ciborgue que encontraram nas tecnologias meios para vida, relacionando seus corpos com os avanços da ciência e tecnologia. Reconstruindo membros ou reprogramando sua identidade, como veremos a seguir.

2.3. Ciborgues e o corpo reestruturado

Com o surgimento da figura do ciborgue, principalmente nos HQs, séries e filmes, a ideia de ter que reproduzir um membro real para pessoas amputadas foi se quebrando; não deixando de existir o desejo de um membro artificial semelhante ou idêntico a matéria orgânica, mas criando-se novas ideias para o que é a prótese. Durante a transição do século XX e XXI, a ciência e a tecnologia passaram a se aproximar de forma considerável da matéria orgânica criando uma natureza híbrida, cyber. Uma nova relação entre o corpo e máquina,

“tornou essencial a superação da oposição entre o universo orgânico do corpo e o universo mecânico da tecnologia em prol de uma nova lógica da complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pela máquina” (SANTAELLA, 2010).

Segundo Santaella, os seres humanos já estão inseridos em uma era pós-humana, um corpo biocibernético criado pelas variáveis das extensões tecnológicas, sendo uma dessas variáveis as próteses. Ainda vivemos a ideia de que a integridade orgânica é única possibilidade de vida, mas já encontramos situações cotidianas que alteram esta condição: próteses cardiovasculares, respiradores, implantes subcutâneos, e até mesmo a própria internet (falaremos mais à frente).

Assim, chegamos à ideia do ciborgue colocado pela ficção científica. Um corpo descarnado, híbrido, “corrigido” e expandido. Entretanto para muitos a ideia de substituir partes orgânicas do corpo por partes mecânicas, com polímeros, titânio, cobre ou qualquer outro tipo de material a não ser a própria carne, é uma ideia assustadora e medonha. Mas, há aqueles que não se condicionam, foram condicionados.



Figura 14 - Prótese de James Young, criada por Sophie O. Barata no projeto AltLimbPro

Podemos encontrar relatos de pessoas durante toda a história que não possuíam partes do corpo como pernas, mãos, pés, braços e até rostos, que eram construídos de madeira, ouro ou ferro para substituir membros inexistentes¹¹. Pintavam-se pelos, entalhava-se unhas e pés descalços. Mas, com o passar dos anos novos materiais foram sendo desenvolvidos. As próteses passaram de substitutas de membros, para objeto de estudo do design atendendo as função e estéticas identitárias.

Vejamos um exemplo. Vicktoria

Modesta, modelo, cantora pop e artista performática, nasceu com uma má formação da perna esquerda, e passou anos de sua vida tentando, de forma frustrante, corrigir seu membro, até chegar à decisão que sua perna não era nada mais que uma âncora em sua vida. Depois de vários pedidos de amputação, conseguiu que um médico amputasse sua perna para que pudesse fazer uso de uma



prótese que atenderia às suas necessidades motoras. Modesta pode andar, e passou a ser um ícone e um modelo entre os usuários de próteses. Junto com o projeto AltLimbPro, ela pode alterar seu membro artificial de acordo com seus anseios e com sua necessidade de fala (Figura 15).

No site do projeto, AltLimbPro, a design Sophie de Oliveira Barata apresenta algumas de suas obras e a perspectiva de seus usuários. James Young (biólogo e gamer), desejava que a prótese fosse sua identidade. Seu braço foi pensado para ser uma peça expositiva, possuindo hastes de suporte embutidas para exposição;



Figura 15 - Vicktoria Modesta e suas próteses do projeto AltLimbPro

¹¹ Ver Também: _____. *Próteses egípcias são as mais antigas já encontradas*. In: Veja. 2011. Disponível em: < [Próteses egípcias são as mais antigas já encontradas | VEJA \(abril.com.br\)](https://www.veja.com.br/pr%C3%B3teses-eg%C3%ADpcias-s%C3%A3o-as-mais-antigas-j%C3%A1-encontradas/) > Acesso em: dezembro de 2022

Lil Miquela, influencer virtual. Sua origem ainda é um mistério, não se sabe quem são seus criadores, mas seu sucesso nas redes sociais é um fato



Figura 16 - Print do Instagram da modelo e influenciadora virtual Lil Miquela

"Acho que a maioria das celebridades da cultura pop é virtual. É desanimador ver como a desinformação e os memes deformam nossa democracia, mas acho que isso demonstra o poder do virtual" (Lil Miquela em entrevista à BBC)

além de ter um smartphone, um drone com câmara, contador de frequência cardíaca, pendrive e compartimento para guardar coisas, a prótese possui neurotransmissores que possibilitam que o usuário movimente a mão artificial (Figura 14).

Tanto James Young como outros de seus clientes aceitam a ideia de ser muito mais que humanos, participando de exposições como *Trans-human*¹². A responsável pela construção dos membros artificiais, Sophie O. Barata, em conjuntura com os participantes do projeto, expandiram as fronteiras das próteses médicas e a relação intrínseca da tecnologia e do corpo. Uma transformação da função para expressão e acessório de construção de identidade via acoplamento tecnológico.

2.4. Ciber-Ciborgue

Desmontado. Remontado. Híbrido. E, expandido, fisicamente e cognitivamente. Com o rádio, a televisão e os telefones fixos, o indivíduo passa a ser desterritorializado, podendo transmitir sua existência a vários locais do globo pelas novas tecnologias. Já na década de 1990, com a popularização da internet, esta condição vai se tornar ainda mais abrangente, principalmente quando as redes sociais passam a surgir. Se antes a transmissão dos dados de uma pessoa via tecnologia era demorado e muitas vezes demandava de várias pessoas e processos para ser realizado, agora não é mais. A existência inteira de uma pessoa pode percorrer o mundo em questão de segundos com o acesso ao ciberespaço. Condição que ficou ainda mais complexa com o desenvolvimento da internet móvel e dos smartphones.

¹² Disponível em: <[Exposições - O Projeto Membro Alternativo \(thealternativelimbproject.com\)](http://Exposições - O Projeto Membro Alternativo (thealternativelimbproject.com))> Acesso em: dezembro de abril de 2022.

A capacidade interativa que o ciberespaço disponibiliza, dá a possibilidade da reprodução da existência orgânica de seus usuários para os espaços digitais, dando liberdade de exploração de fantasias na edição de imagens (Figura 16) e configuração de postagens. Criando-se então, uma existência que representa a realidade orgânica ou não (SANTAELLA, 2013, p. 115-116) de forma a viabilizar o desenvolvimento de identidades voláteis. Contudo, também é a interatividade da internet que afasta o pensamento de “dominação manipuladora das consciências, que frequentava os textos mais críticos contra a indústria cultural dos anos 1970” (BULHÕES, 2011, p.33), fornecendo um novo espaço de disputa de interesses, e uma convulsão da existência humana.

Assim como na Era da Televisão, a Era Digital também é palco para a alienação, que encoraja o desenvolvimento de identidades fictícias (Figura 16) ou exploração de identidades mascaradas, que podem ser provenientes da dominação social e difusão de preconceitos. Este encorajar indo de acordo com a quantidade de seguidores, likes, compartilhamentos e comentários recebidos nas postagens em redes sociais; suscetíveis às tendências estéticas, lógicas de mercado e ideologias que estão em voga. Sendo assim, a interatividade atua como castrativa ou estimuladora, se movimentando de acordo com as condições impostas pela ação dos usuários (SANTAELLA, 2013, p. 117) (CAMPOS, 2010, p. 124-125).



Figura 18 - Print do Instagram de Cindy Sherman. Foto postada com a legenda “On the ment!” (2017)



Aquele que utiliza deste espaço está suscetível a seu fluxo de compartilhamento, alterando sua existência digital e orgânica para atender a linguagem e os modelos de identidade que se propagam nas suas *infovias*. O sujeito então



Figura 17 - Print do Instagram de Cindy Sherman. Foto postada com a legenda “Am I cured doctor?” (2017)

modifica e configura sua identidade através da misógina cibercultura, no processo de apropriação de informações para agregá-las a suas narrativas pessoais ou transmutá-las, experimentando uma variedade de identidades. Assim, o sujeito usuário do ciberespaço é autor e promotor de uma ampla cadeia de produção de materiais visuais, assessorando o desenvolvimento físico e mental do universo individual e global, através da apropriação dos códigos e símbolos do meio digital. De forma a utilizar a liberdade interativa da internet para criar novos estilos de vida, que não respeitam as barreiras geográficas e são voláteis (CAMPOS, 2010. p. 123-126) (BULHÕES, 2011, p. 83).

Cindy Sherman, fotógrafa e artista conceitual, é uma entre muitos artistas que aproveita os canais de comunicação que o ciberespaço disponibiliza, gozando das tecnologias de edição de imagem que fortalecem a sua crítica sobre a construção e comércio da visualidade da mulher. Em seu Instagram, Sherman brinca com as fotografias de seu cotidiano de forma satírica e zombeteira sobre as condições do universo digital. Ela deforma a si mesma, digitalmente, evidenciando a deformação das identidades entre a realidade orgânica e a realidade virtual, criando diversas vertentes de si mesma. E, ainda satiriza os filtros de embelezamento da rede social (Figura 17 e 18) como uma “cura”. Em outra de suas postagens, apresenta de forma divertida a constante busca pelo *rejuvenescimento* na aplicação de edição de imagem nas redes sociais (Figura 19).

Neste contexto, me dou a liberdade de nomear o ciborgue contemporâneo de *Ciber-Ciborgue*, repetindo o prefixo ciber para referenciar a duplicata do humano e da própria metáfora do ciborgue. Essa criatura do mundo conectado via internet não está apenas para a conexão da matéria orgânica e inorgânica, mas também para a conexão do real com o virtual. Não há mais entrelaçamento ou conexão, pois, as emendas ou fios que antes realizavam esse encaixe já são praticamente imperceptíveis. “Praticamente” e não “totalmente”, por ainda existir fendas visíveis na conexão. Acredito que esses pontos só podem ser percebidos devido a parcela mundial que se predispõem a pesquisar esse evento, e pela parcela que não possui acesso, ou se recusa a fazer uso dessas tecnologias.



Figura 19 - Print do Instagram de Cindy Sherman. Foto postada com a legenda “Rejuvenation time” (2019)

Capítulo 3 – Pixel e forma

Antes de falarmos sobre o processo metodológico do trabalho artístico, é sempre bom frisar que a Arte é um caminho para a construção do conhecimento. Ao contrário dos demais campos de conhecimento científico e de linguagem, a Arte antecede o problema verbalizado. Ela é uma habitante do espaço do “absurdo”. Seu incitar está na própria ideia que não pode ser verbalizada, e, por estar enviesada pelos eventos socioculturais e pela própria vivência do artista que a produz. Outro ponto importante a ser recordado é que, ao contrário da Ciência que utiliza da razão e da exatidão como ferramentas fundamentais, a Arte investiga o desconhecido e por isso suas ferramentas primordiais são “a imaginação, a intuição, os desejos, os afetos e os sentidos” (FERNÁNDEZ e DIAS, 2017, p.36)

Neste sentido, este estudo se deu inicialmente pela imagem-sintoma, proposta por Evert de Oliveira Moraes, doutor em História. Em seu artigo “*História da Arte como saber dos sintomas*” (2014), tudo começa com um “não saber”. Esse “não saber”, nada mais é do que a perturbação causada pela visualidade. O ponto da ideia não verbalizável. Uma imagem que reverbera em nosso consciente e subconsciente, nos levando a inquietação e a afetividade, no sentido de busca e investigação. No caso desta monografia, a imagem-sintoma parte de três situações: a primeira (de longa data), um filme, *Passageiro do Futuro*¹³, que assisti na televisão quando tinha por volta dos 6 anos, contando a história de um homem que buscava ampliar a existência humana para os meios de comunicação; a segunda imagem, nas construções do corpo pela prótese; e a terceira, por uma invasão Hacker da rede social, Facebook, e do computador de quem vos escreve.

A primeira imagem-sintoma não falarei muito, visto que ao longo do tempo a memória do filme foi ficando difusa. O que ficou gravado em minha mente foi o desejo eloquente do personagem pelo poder, fazendo-o se introduzir nos meios de comunicação. Objetivo que ele alcança no final do filme, colocando todos os telefones do mundo para tocar em sinal do seu nascimento descarnado e eletrificado. Seu desejo ribombou em minha mente por um longo período, me fazendo questionar o *porquê* e se de fato isso era algo “positivo” ou não. Ainda não tenho respostas exatas.

A segunda imagem-sintoma veio do clipe *Prototype*, de Viktoria Modesta, lançado em 2016, que mostra a cantora e artista performática com várias de suas próteses personificadas.

¹³ Lançado em 1992 nos Estados Unidos, sobre direção de Brett Leonard e roteiro de Brett Leonard e Gimel Everett.

No universo do clipe, a geração adulta se mostra em angústia e medo com sua existência expandida, enquanto a Modesta canta ser o modelo e o protótipo para o futuro, para uma vida tecnológica e conectada: “Another life, filled with parts / Circuit board, connecting Hearts Nostalgia for the future / We're playing God /And now's the time/ We're limitless, we're not confined / Its our future”¹⁴. Foi o primeiro passo da pesquisa sobre o corpo em consonância com as tecnologias, me levando à metáfora do ciborgue de Haraway e da cibernética.

A terceira imagem-sintoma veio por um ocorrido no cotidiano, mesmo ano do lançamento do clipe de Modesta. Via redes sociais, um Hacker (que depois descobri ser um morador do Arzerbaijão) invadiu o meu computador pelo meu perfil do Facebook. Ele teve liberdade para postar, curtir e seguir inúmeras páginas e postagens, incluindo criar pastas criptografadas em meu notebook. Por sorte e ajuda de uma pessoa com conhecimento técnico na área de tecnologia, consegui recuperar tanto o meu perfil na rede social, como o controle sobre meu próprio computador. Porém, toda essa situação me levou a telefonemas e mensagens de pessoas que me seguiam na rede social, me questionando o que estava acontecendo comigo. Quando, na verdade, a pergunta deveria ser “o que está acontecendo com o seu perfil no Facebook?”.

Estas três situações instigaram o questionamento sobre a existência tecnológica contemporânea, vivenciada principalmente pelas redes sociais. De forma a implantar uma necessidade de imaginar, inventar e sondar a metáfora do ciborgue e a existência corpórea e digital. Assim, indo para a segunda etapa do processo, a realização de um estudo exploratório sobre fenomenologia Hermenêutica, buscando a criatura ciborgueana pelo correr da história humana. Utilizando como método de coleta de dados a produção artística visual sobre análise temática do ciborgue de Haraway e da cibernética (FORTIN e GOSSSELIN, 2014). O intuito desse mapeamento era ver as mutações do ciborgue durante o percurso de desenvolvimento tecnológico e seu impacto social, para então chegar a última etapa da pesquisa. Como produto, esta monografia, propõe a produção visual, em um jogo de apropriação e desconstrução da imagem digital, como forma de exploração da imagem do ciborgue contemporâneo utilizador do ciberespaço.

¹⁴ _____. **Viktoria Modesta – Prototype**. Youtube, dez. 2014. Disponível em: <[\(1\) Viktoria Modesta - Prototype - YouTube](#)> Acesso em: abril de 2022

3.1. Configuração

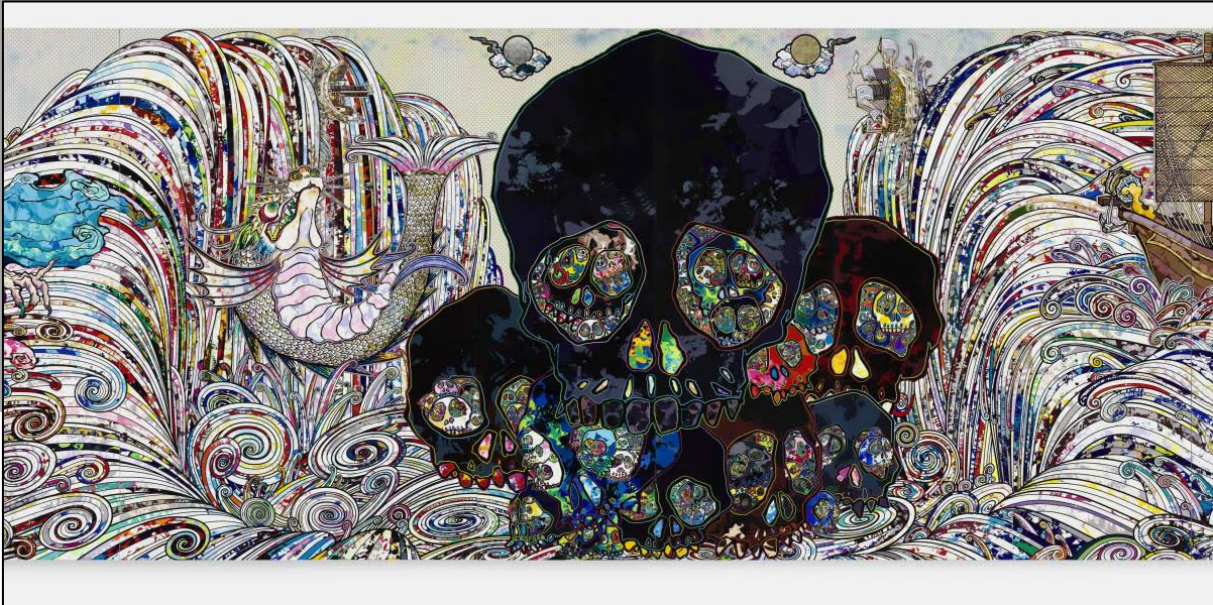
Quando a fotografia surgiu, ela tendia para a necessidade de representação da realidade. Porém com a quantidade exacerbada de imagens no ciberespaço e seu fluxo de compartilhamento, ela se tornou bastante instável. Apesar do entendimento da técnica fotográfica como captura do tempo e congelamento da luz sobre uma superfície, com os softwares de edição de imagem a foto se torna maleável e escorregadia. Quase todas as imagens que percorrem o ciberespaço passaram por alterações e/ou mal se sabe sua origem. Aquelas as quais conseguimos rastrear são vinculadas a perfis famosos, sites de artistas, museus, galerias, revistas e jornais. E, ainda assim, se a imagem existe e está na internet, então há sempre uma outra versão dela.

Há também outra questão sobre a fotografia na Era Digital, a imagem se tornou soberana. O advento da televisão iniciou o processo de adaptação humana para o convívio com imagens, principalmente para a alienação e implementação da cultura do consumo. Na internet, a imagem também propaga o desejo consumista, mas também veicula modelos de identidade surreais e muitas vezes inacessíveis (SÁNCHEZ, 2018, p.46). Essa soberania acaba fazendo com que mais usuários criem uma realidade paralela para os seus perfis ao invés de espelhar a sua própria realidade.

Assim, inicialmente a proposta de produção visual desta monografia iria se sustentar em objetos físicos. Mais especificamente, na produção de em máscaras (que não foi uma opção descartada). Porém, havia uma necessidade de experienciar os processos de edição de imagem digital mais a fundo. Optando então pelo software Photoshop CS6, e a apropriação de fotografias disponíveis na Web. Para isso, foi realizada uma busca de imagens pelo site Unsplash, coletando fotografias com direitos autorais em aberto e disponibilidade gratuita. É importante ressaltar que as buscas se voltavam para retratos de mulheres e crânios. A representação da mulher, devido ela ser, ainda hoje, o maior alvo para a postulação estética, e por ser a minha identificação de gênero. Além de que, a personificação feminina tem, de longa data, uma relação com a vaidade e beleza (basta olhar para a história humana e encontramos a personificação da beleza no corpo feminino, um exemplo famoso é a deusa do amor e da beleza greco-romana, Vênus).

Já o crânio, vem reviver a arte *Vanitas*, como pontuação para o tempo, o envelhecimento e a morte. O intuito do crânio, porém, não é condenar a vaidade e o cuidado

Figura 20 – Takashi Murakami, *In The Land if the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow* (2014), acrílica sobre tela. 300 x 2500 cm



com corpo, mas retratar e lembrar a animalidade humana, e a efemeridade do corpo e das identidades. Trocando o dizer “tudo é vaidade”, por “tudo é transitório”. Morremos a cada dia, a cada hora, a cada minuto e segundo, neste mesmo instante os valores, ideias e imagens que transitam pela cibercultura se modificam. É um contrapeso entre a vida orgânica e vida digital no ciberespaço, que fantasia uma imortalidade. Por isso, minha escolha se aproxima

um pouco mais das caveiras da arte de Takashi Murakami, *In The Land if the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow* (Figura 20), que traz a figuração do crânio e um turbilhão de águas multicolorida, uma referência às mortes do tsunami de 2011 no Japão. Mas, ousa uma interpretação desta obra como o afogamento da humanidade e a mistificação das tecnologias.



Figura 21 – Hannah Höch, *Schnitt mit dem Küchenmesser Dada durch die letzte Weimarer Bierbauchkulturepoche Deutschlands* (1920)

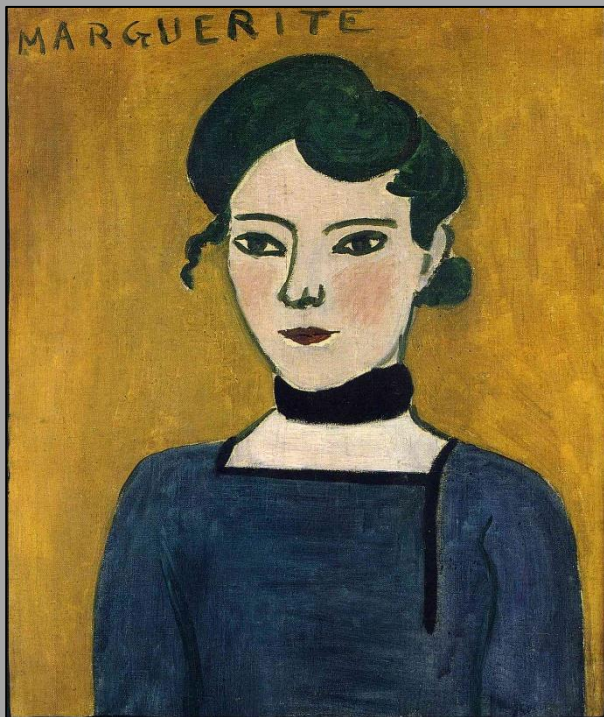


Figura 22 - Henri Matisse, Marguerite (1906-1907), óleo sobre tela. 65 x 54 cm, Museu Picasso, Paris.

Como técnica, foi utilizado a foto colagem, evitando uma dissolução entre os recortes, mas, pontuando uma conexão entre eles. No livro de Matthew Biro, o autor observa como Hannah Höch desconsidera a conexão exata entre os recortes de imagem para a construção de suas figuras. Um processo que enfatiza a heterogeneidade e o caos dos conflitos de seu tempo (industrialização, política, guerra...) (2006, p.74-78). Esse levantamento do autor, foi ponto para pensar a composição das imagens. No mundo de Höch, os processos industriais ainda eram iniciais comparado a industrialização e hibridação que possuímos hoje. Por isso, optei pela dissociação de alguns elementos corpóreos, principalmente os olhos (tidos como janela da

alma) e colocação de massas de cor para criação da figura humanoide. Massas criadas não por figuras independentes, mas pelo fragmento do corpo fotografado, e agora em metamorfose.

A escolha de criar massas de cor vem de *Marguerite* e *Retrato da Senhora Matisse*, de Henri Matisse. *Marguerite*, pela planificação da cor em negação a fidelidade da representação e sua gargantilha preta, que Marguerite, filha de Matisse usava para esconder a cicatriz no pescoço (apagamento da imperfeição); e por referência *Olímpia* de Manet, que marca o início do desenvolvimento da arte moderna, e, também cria as primeiras fagulhas para o debate da moralidade da mulher na Arte da era moderna.

Já o *Retrato da Senhora Matisse*, pela associação do rosto com a máscara:

é uma obra austera e monumental, caracterizada por uma gama baixa de azuis e cinzas e de planos regulares e bem pontuados. O oval perfeito do rosto, os olhos pintados como amêndoas escuras, a simplificação do arco da sobrancelha e a redução dos traços do nariz e da boca, trazem um modelo ainda vivo: a máscara fang, que o amigo Derain havia



Figura 23 - Henri Matisse, Retrato da Senhora Matisse (1912 - 1913), óleo sobre tela. 145 x 97 cm, Museu Hermitage, São Petersburgo, Rússia



Figura 24 - Andy Warhol, Shot Red Marilyn (1964), serigrafia

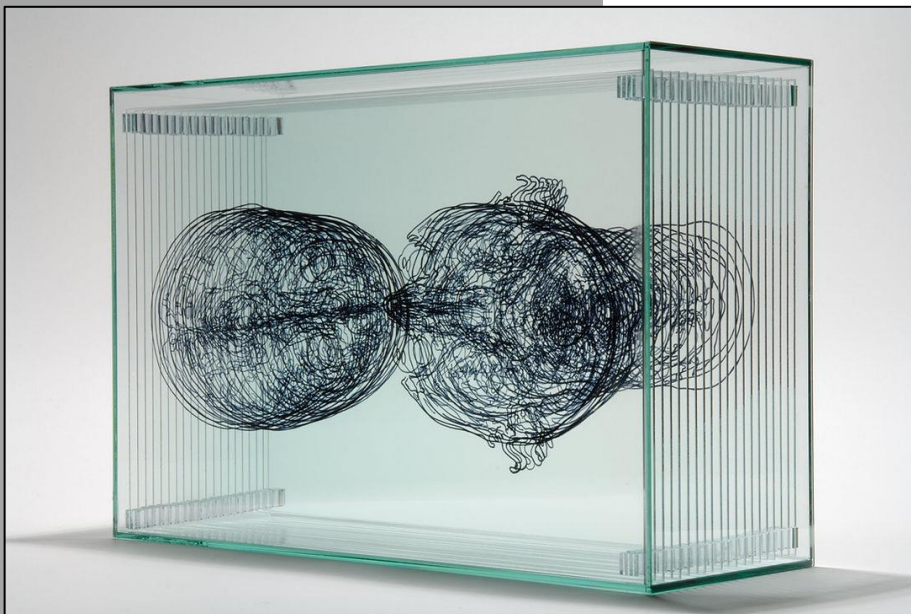


Figura 25 – Angela Palmer, Ink Self Portrait, desenho feito a tinta sobre 14 placas de vidro, da ressonância magnética da artista. 30 x 45 x 21 cm

introduzido nos ateliês e no gosto dos jovens artistas.¹⁵

E, mais que isso, pela vivacidade obscura trazida pelos olhos vazios da figura e o jogo de cor que trabalha a movimentação do observador.

Em contrapartida está a volumetria e a linha. Começamos pela linha. Seu intuito é criar uma projeção imagética de um rascunho. Aquele que desenha e projeta a si mesmo. Já a volumetria do crânio, busca uma realidade da forma como a única verdade concreta do mundo.

Para a escolha das cores utilizadas, retorno a Arte Pop, com ênfase a Andy Warhol, na descon sideração da simbologia da cor. No esvaziamento e dissolução da forma e valores tonais sólidos, que ganha sentido apenas pela composição e percepção visual do observador (TORRES, 2007, p. 53-54). Uma cor decorativa aludida aos filtros e edições de imagem que “retocam” as imperfeições, para atingir a beleza comercializada; dando preferência a tonalidades saturadas como referência à luminosidade das telas

¹⁵ _____ Matisse. São Paulo: Abril, 2011 (Coleção Grandes Mestres). p. 130

digitais.

Já o processo expográfico foi pensado com base nas obras de Angela Palmer (Figura 25), que explora a transparência do vidro para criar profundidade em suas obras. Ao contrário de Palmer, não busco o mapeamento do físico, do orgânico, mas a construção da retratação na imagem digital. Observando as camadas de construção da identidade do sujeito que se molda em pixel. Um sujeito modular, construído a partir das referências visuais coletadas nas múltiplas camadas do ciberespaço, e instável as mudanças da cibercultura.

Em suas obras, Palmer tem como base para construção dos desenhos, realizados diretamente no vidro, tomografias e ressonâncias magnéticas. No caso da minha produção visual, a base é a apropriação de imagens dispostas na internet, colocadas em processo de apropriação, fragmentação, coloração, distorção e duplicação (utilizando o Photoshop). Além do mais, a apropriação de visualidades é algo comum da realidade ciber: compartilhamos vídeos cômicos, baixamos wallpapers, construímos memes... Imagens as quais sequer sabemos quem são os autores, e assim que transferimos novas produções para as redes, também nos transformamos em autores anônimos. Enfim, catar, coletar e se apropriar de imagens é uma constante na rotina dos humanos do século XXI, e faz parte da construção da identidade do sujeito digital (como mencionado no capítulo 1), o que justifica a utilização deste mesmo processo na produção visual.

Capítulo 4 – Produção Visual

4.1. Loading...

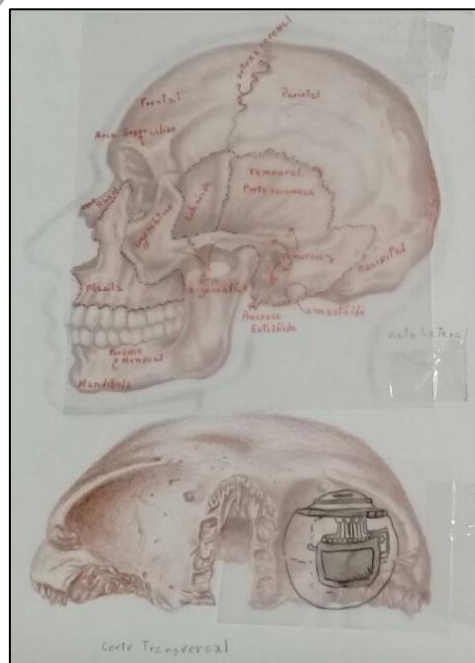
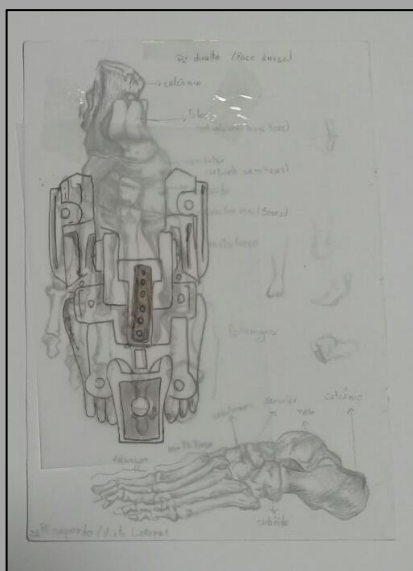
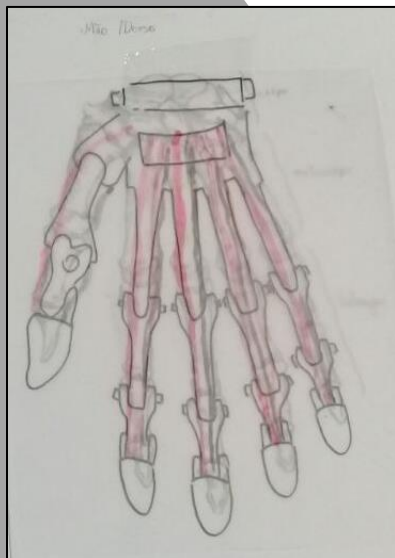


Figura 26- Grazielle Ribeiro, Sem título, lápis de cor, grafite, e nanquim sobre papel. Tamanho variado. Exposição *Do vazio ao infinito* (2019).

Antes de se pensar na existência do sujeito digital, que habita o ciberespaço, a construção do corpo e sua representação, sempre instigou minha curiosidade. O videoclipe de Modesta me instigou a refletir e pensar as formas de reconstrução do corpo amputado ou mal desenvolvido, gerando a exposição “*Do vazio ao infinito*”. A amostra contava com quatro protótipos de próteses feitas em ferro, gesso, arame, flores artificiais, e um conjunto de desenhos anatômicos e projetuais. A exposição foi realizada, no primeiro semestre de 2019, como trabalho de conclusão da disciplina de Projeto Interdisciplinar, utilizando o corredor do departamento de Artes Visuais da UnB como galeria (Figura29).

Mas, por que próteses?



Figura 27 – Parte da exposição *Do vazio ao infinito*

natureza carnal incompleta. Ouso a pensar nela como uma vestimenta da alma descarnada, como um avatar parcial do ser, apesar de o acoplamento do corpo orgânico e o de metal não ter o encaixe perfeito. Mas, pela

O corpo protético está dentro da visão ficcional do ciborgue, o ser que possui membros remodelados, híbrido, corrigido e expandido. Para o corpo protético a alteração é de suma importância, pois tende a intensificar, substituir e proporcionar um funcionalismo específico, sendo este um objeto autônomo e não autônomo. É artificial e possui suas próprias normas de conduta, é autônomo, mas integrado e incorporado pelo orgânico, não autônomo (SANTAELLA, 2010). Este instrumento de titânio, fibra de carbono, silicone, e, entre outros materiais, é uma extensão de uma

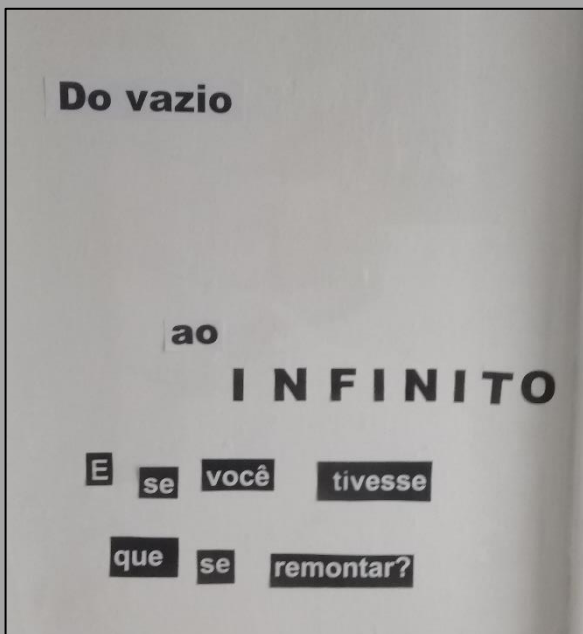


Figura 28 – Impressos colados na parede da exposição *Do vazio ao infinito*

interação no cotidiano, desenvolve significado e personalidade. Não é à toa que alguns usuários de próteses buscam exteriorizar essa construção de personalidade (como citado no projeto AltLimbPro).

Sobre a exposição *Do Vazio ao Infinito*, as obras que eu expus foram desenvolvidas com base em desenhos realizados em outra disciplina, Anatomia Artística, também ministradas na UnB. Desenhos que foram somados a referências visuais

que cataloguei da figura ciborgue na ficção científica e, na observação do desenvolvimento tecnológico para construção de próteses em revistas e palestra no campo da saúde e tecnologia.

Devido a construção de próteses funcionais capazes de se acoplar ao corpo ter a demanda de grande capital e equipe especializada, optei pelo uso do ferro, desenvolvendo objetos escultóricos com proporção aproximada de pernas e braços humanos; construídos a partir do corte, polimento e soldagem do material. Junto às peças de ferro, eu expus, ilustrações em nanquim, de figuras humanas utilizando as próteses (Figura 27). Totalizando três esculturas de pernas protéticas, uma escultura de prótese de braço, treze desenhos em tamanho A3, e um mural montado a partir de desenhos anatômicos com sobreposição de desenhos em papel vegetal retratando a intervenção tecnológica no corpo (Figura 26).

O intuito da exposição não era evidenciar os deficientes físicos, mas questionar o observador, fazendo-o se perguntar há que ponto ele substituiria sua existência encarnada para uma existência metálica e tecnológica (Figura 28). O estudo desses objetos e sua relação com o humano foi o

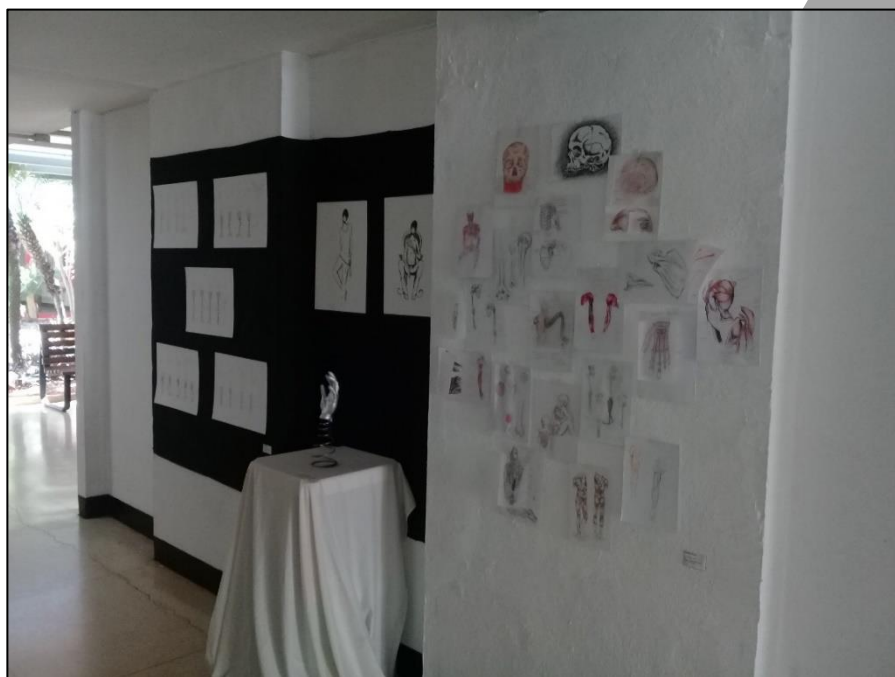


Figura 29 – Corredor do SG1, UnB, com exposição *Do vazio ao infinito*, 2019

primeiro passo para a percepção da existência do ciborgue do ciberespaço, e nossa relação íntima com as tecnologias que não demandam um acoplamento físico, apenas cognitivo e visual.

[Como o celular que vocês devem ter utilizado para acessar os vídeos dispostos em formato QR code ao longo desta leitura]

4.1. Processando dados



Figura 30 – Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 55,07 x 27,55 cm

Perceber que o acoplamento das próteses ao corpo humano foi fundamental para perceber o acoplamento de nossas vivências ao meios digitais. Na atualidade estamos constantemente buscando, cada vez mais, os pequenos prazeres e facilidades que as tecnologias nos proporcionam.

Em meio às pesquisas na Web de referências, acabei encontrando a palestra de Amber Case ao TED, onde ela argumenta que nossa existência é dupla: carnal e digital. Viver o duplo é ter que desenvolver uma dupla construção de si mesmo. Inclusive a palestrante brinca alegando vivermos uma dupla puberdade. Deveras, assim que nos cadastramos em uma rede social, temos a liberdade de construir uma identidade nova e/ou transportar a nossa própria personalidade para este meio.

Assim, chegamos à primeira fase da produção visual. Todas as obras ficaram voltadas à apropriação de fotografias das capas das revistas *Vogue*, retrato de atrizes e recortes de

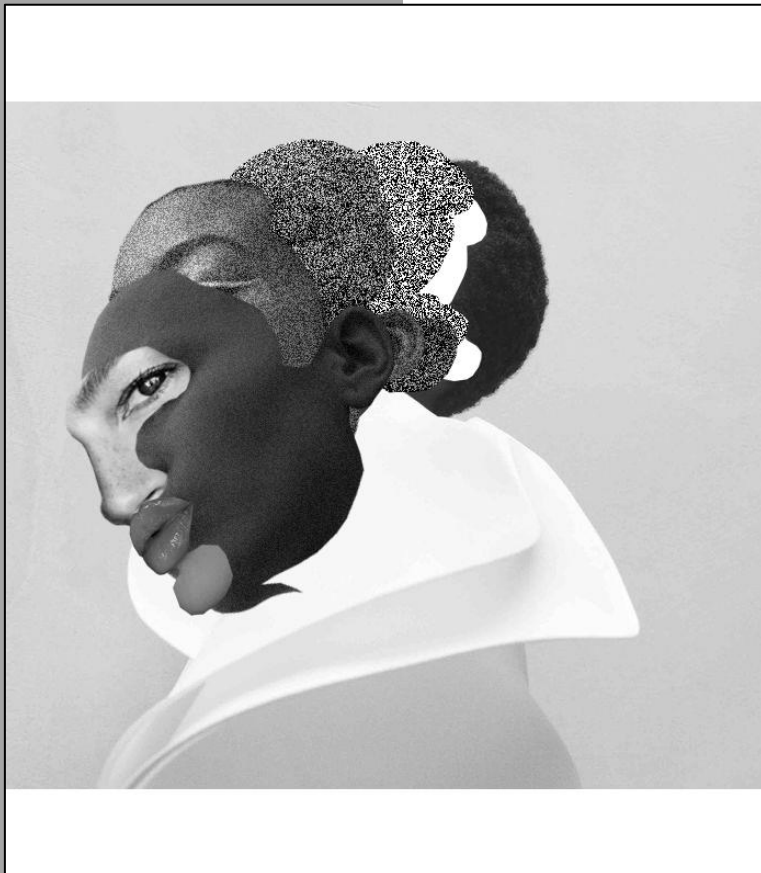


Figura 31 – Grazielle Ribeiro Sem título, foto colagem digital. 23,25 x 31,75 cm



Figura 32 – Capas das revistas *Vogue* encontradas na Web

parte do rosto de influencers. A coleta de imagens foi feita via internet, e recortadas no Photoshop de forma grosseira, sem respeitar o linear das formas. As unidades reunidas configuraram seres caricaturados. Uma tentativa de referenciar a “realidade” construída e postulada nas redes sociais. Esta primeira fase foi o início das experimentações de intervenção em imagem digital.

Inicialmente todas as obras estavam focadas no preto e branco, para ressaltar o congelamento e o tempo perdido, como um filme antigo, esquecido em algum baú mofado. Mas, assim como o surgimento das primeiras televisões, a cor passou a ser um elemento fundamental para o mundo plano das telas. Maior absorção da atenção, movimento e encantamento para os olhos.

A segunda fase (Figura 33 e 34) abraçou a cor luz e a ferramenta *magic wand* do Photoshop. Esta ferramenta realiza a seleção rápida de pixels para isolar objetos. Porém seu funcionamento fragmenta imagens complexas. No caso de retratos, na maioria dos casos os olhos e áreas de sombra são excluídos da seleção de pixel. Nessa segunda etapa, ao invés de realizar o recorte das imagens pedaço por pedaço, esta



Figura 33 – Grazielle Ribeiro,
Sem título, foto colagem digital.
211,69 x 211,69 cm

ferramenta se fez fundamental, realçando a fragmentação da imagem digital. Não é uma imagem recortada, mas rasgada, onde as bordas se fragmentam em pixels soltos, coloridos em tons chamativos e aplicado transparência. Outro ponto importante é o surgimento da linha, que realiza o tracejado do rosto fragmentado. Uma projeção inversa do rosto capturado pela fotografia. Uma dupla existência, para aquele que posa e se projeta.

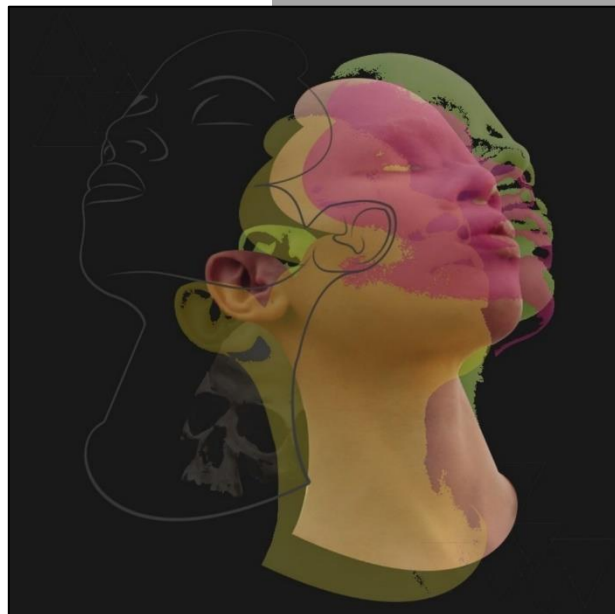


Figura 34 – Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 169,33 x 101 cm

Na terceira fase (Figura 35) o resquício do rosto em sua forma completa sai de cena, sobressaindo o trabalho do *magic wand*, e dando espaço para a volumetria das caveiras. Ao contrário das demais etapas, a existência orgânica não se apresenta no retrato, mas na simbologia mortuária do crânio. Na internet não precisamos do vestuário da carne, somos o que quisermos ser, moldamos os pixels a nossa vontade e construímos quantas realidades quisermos. Mas, por mais que o mundo digital nos pareça um universo subjugado, nós permanecemos sob o julgamento do tempo.



Figura 35 - Grazielle Ribeiro, Sem título, foto colagem digital. 67.7 x 101.6 cm

4.2. Perfil

O ciberespaço é um conjunto complexo de camadas de dados, como já mencionado. Refletindo sobre as várias camadas que o usuário adentra diariamente na Web, pensei em fazer o percurso inverso no meu trabalho

artístico, trazendo várias camadas impressas dessas imagens criadas no mundo virtual para o mundo físico. Neste sentido, elaborei a transposição de uma obra digital minha (Figura 36) para uma obra física; para tanto, imprimi as camadas de sua configuração, ou seja, a estruturação que o Photoshop propiciou para construção da imagem, agora são apresentadas como camadas individuais que sobrepostas formam a imagem. Para sua transfiguração em formato físico foi optado por placas de acrílico dispostas a 10mm de distância uma das outras. Cada placa carrega uma aplicação, uma impressão em material transparente e adesivo, representando as camadas desenvolvidas no Photoshop. O objetivo é revelar a profundidade da imagem digital e gerar um espaço de detenção do ser que se configura em meio às camadas. Pois, uma das característica mais marcantes da imagem digital, é que por mais que aplicamos técnicas de luz e sombra, ela tende a ser uma imagem chapada e congelada. Além disso, a transferência da cor luz para a cor pigmento, sofre mudanças e altera a aparência da obra na impressão, principalmente com a perda do branco. A técnica de impressão, o suporte a ser utilizado e até mesmo os softwares usados para a construção da imagem, geram mudanças para o objeto físico.

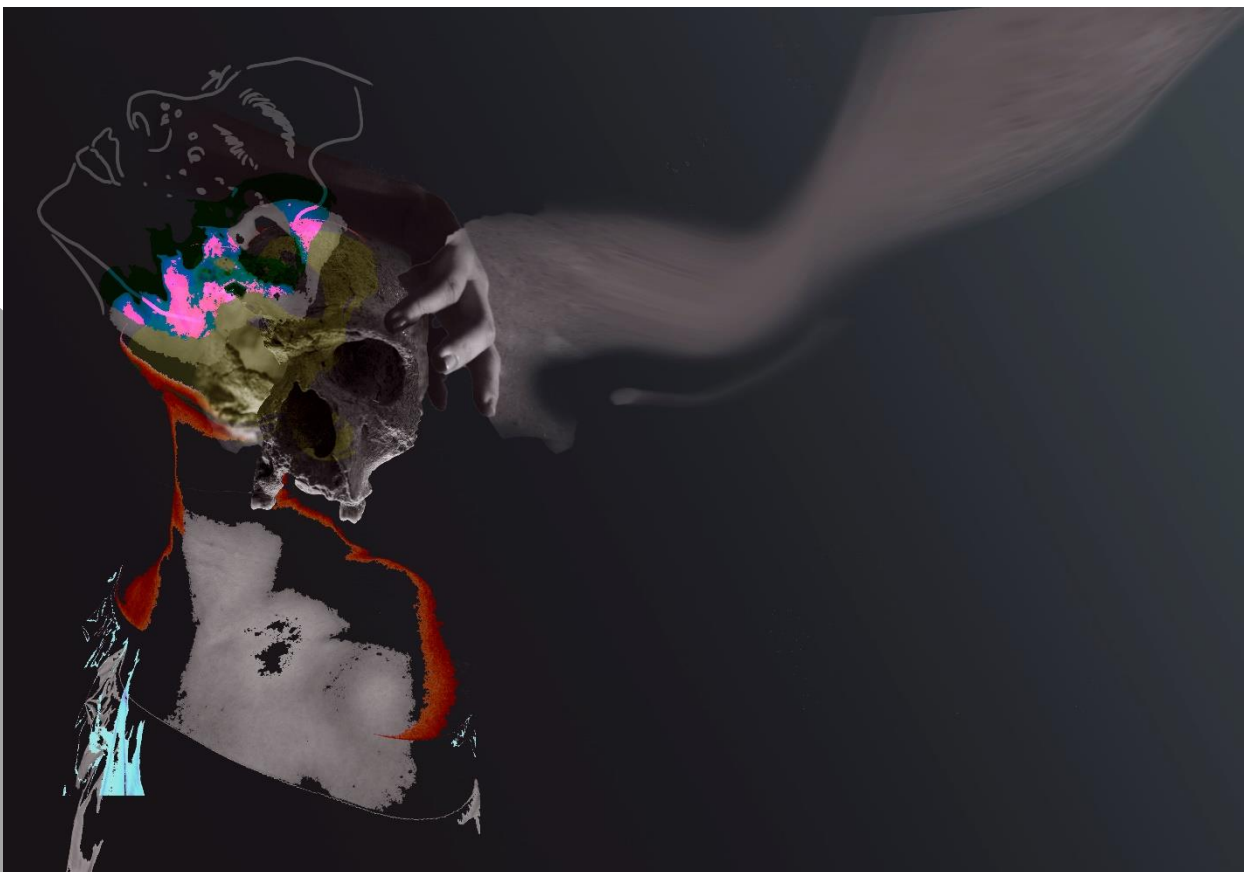


Figura 36 - Grazielle Ribeiro, Sem título, Foto colagem digital. 5669 x 3969 pixels (150 x 105 cm)



Figura 37 - Primeiro teste de impressão sobre papel vegetal



Figura 38- Segundo teste de impressão sobre plástico



Figura 39 - Terceiro teste de impressão com adesivo transparente

Nestas condições, antes de definir o uso das placas de acrílico, realizei alguns testes de impressão com uma impressora doméstica com jato de tinta. O primeiro teste (Figura 37) foi um experimento com impressão em papel vegetal tamanho A4. As imagens ficaram bastante escuras e apresentaram uma falha na impressão, gerando um trasejado na imagem. Além disso, o papel vegetal deu uma aparência leitosa para as camadas impressas e sobrepostas. A última camada se tornou quase imperceptível.

gerando um trasejado na imagem. Além disso, o papel vegetal deu uma aparência leitosa para as camadas impressas e sobrepostas. A última camada se tornou quase imperceptível.

No segundo teste (Figura 38), achei umas folhas transparentes (lembra bastante o acetato) para impressão a jato de tinta em uma papelaria no Gama (DF). Fiz o teste na mesma impressora, para testar o suporte. Para fixar a tinta, o plástico possui uma aspereza, como uma lixa suave, essa característica gera um granulado esbranquiçado na imagem. As

outras duas características que me fizeram descartar este suporte foi que, é muito flexível e possui um brilho quase metálico, o que dificulta um pouco a visualização dependendo da iluminação.

Já a terceira tentativa (Figura 39), foi através de impressão em adesivo transparente colado em plástico transparente. Na mesma papelaria, no Gama, encontrei um plástico transparente para impressão a laser, porém, busquei por várias gráficas para realizar a impressão e nenhuma aceitou. Assim, encomendei os adesivos transparentes e coleí sobre este suporte para ver como reagiria.

Como teste, foi uma boa oportunidade para ver como a impressão em adesivo iria funcionar, mas como resultado não saiu como esperado. O

suporte se mostrou mais flexível ainda que no primeiro teste. Já os adesivos, alguns tons se perderam, sendo necessário rever o grau de saturação.

Após os testes, percebi que a imagem impressa em transparência funcionava melhor sem o fundo e disposta diante a uma iluminação branca. Inicialmente pensei em montar um painel de fita de led para pôr atrás. Mas, lembrei de um monitor velho que possuía em casa, que havia queimado e meu irmão o transformou em uma mesa de luz. Decidi utilizá-lo para criar uma ideia de portal, a passagem da imagem que transborda do meio digital para o meio material. Para ter firmeza nas imagens que ficariam diante do monitor, optei por placas de acrílico com a impressão em adesivo transparente, ficando dispostas de acordo com os esquemas nas figuras 42 a 40. Como base de sustentação, escolhi produzi-lo em madeira, a matéria orgânica que sustenta o monitor e as imagens que pulam da tela, assim como a relação entre o mundo material e o ciberespaço, onde ambos dependem um do outro (Figura 43).



Figura 41 – Esquema da disposição das placas com impresso. Visão lateral esquerda



Figura 40 – Esquema da disposição das placas com impresso. Visão lateral direita.

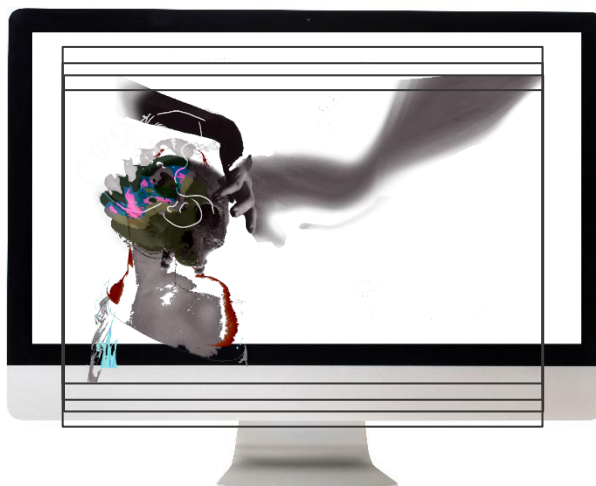


Figura 42 – Esquema da disposição das placas com impressos. Visão de cima.

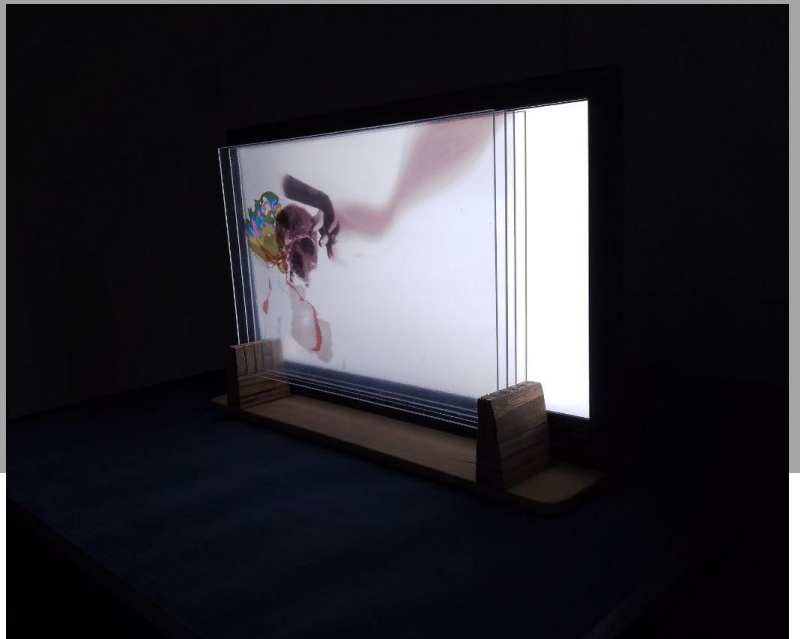


Figura 43 - Imagem da obra em galeria

Conclusão

Me dou a liberdade para iniciar esta conclusão com um devaneio: o que diria a nós Victor Frankenstein se visse o que fizemos com a humanidade? Seria uma perturbação ou um maravilhamento? Seria ele mais um entusiasta da tecnologia em busca da imortalidade, ou um cético mordaz? Respostas que apenas a imaginação e a fantasia podem nos dar. Mas, não são perguntas apenas para o personagem de ficção. São perguntas que pairam no ar para cada um de nós.

De uma forma ou de outras, acabamos desenvolvendo nosso corpo pelas tecnologias, nos acoplando em nossas próprias criações, sejam estas ferramentas físicas ou ferramentas cognitivas. Nossa atualidade é mais um momento de adaptação humana. Porém, com o diferencial de uma velocidade exorbitante de atualizações que confunde até o mais íntegro as tecnologias. É impossível acompanhar todas as atualizações tecnológicas que surgem no mercado, além das atualizações informacionais constantes, que confundem a humanidade em Fake News ou causam choques entre gerações e sociedades.

Assim como o monstro de Frankenstein, o Ciborgue também é um nascido do caos, sendo: o primeiro, o filho do caos interno do cientista; e o segundo, filho do caos da humanidade. Ambos, construções complexas que estão em conflito com a realidade orgânica que é sujeita às leis da natureza. O segundo, ao qual nos interessa aqui, é proveniente do processo de estreitamento entre humano/máquina, que não reduziu as partes da relação. Mas, fez aflorar uma nova criatura que se espreme entre a máquina e o humano de forma a interligá-los. Um novo ser para ser estudado, que está entre o externo e o interno, o virtual e o real.

O ciborgue não pode nem ser dito como verdadeiro ou falso, sua maleabilidade e transparência lhe dá liberdade para transitar em qualquer situação. Seu conceito se renova no mesmo processo que a humanidade cria e descobre novas ideias. Tudo é sempre uma questão de perspectiva. No ciberespaço, se eu olho o sujeito na profundidade e densidade de sua carne, então o seu virtual não é real. É uma representação e até mesmo uma encenação. Mas, se eu olho o sujeito pela sua virtualidade, a carne passa a ser um apêndice, então a virtualidade passa a ser uma realidade. Sustentamos as visualidades em meio digital, e está nos sustenta como sujeito ao colaborar com a construção de nossas identidades, hábitos e desejos.

Referências

BIRO, Matthew. Introduction: Cyborgs, Hybridity, and Identity. In: BIRO, Matthew. **The Dadaa Cyborg: visions of the New Human in Weimar Berlin**. Minnesota: Minneapolis, 2006.

BULHÕES, Maria. **Web Arte e Poética dos Territórios**. 1ª ed. Porto Alegre: Zouk , 2011.

CAMPOS, Ricardo. Juventude e visualidade no mundo contemporâneo: uma reflexão em torno da imagem nas culturas juvenis. Revista **Sociologia, Problemas e Práticas**, n. 63, p. 113-137, 2010. Disponível em: <<https://revistas.rcaap.pt/sociologiapp/issue/view/464>> Acesso em: março de 2021

CASE, Amber. Palestra proferida no **TED** Talk, Pennsylvania (Washington), dez. 2010. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now#t-129856> Acesso em: abril de 2021

CORDEIRO, Marta. **O valor do corpo na construção da identidade**. In: Revista de Estudos da Comunicação, 2011

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. **A Investigação Baseada em Arte (IBA) e a Investigação Educacional Baseada em Arte (IEBA):** quatro questionamentos baseados nas concepções de arte e artista. Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da UnB, Brasília, v.16, n.2, p.27- 44, 2017.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. Revista **Art Research Jornal**, ABRACE, ANPAP e ANPPOM. v. 1, nº. 1, Jan/Jun. 2014. Pp. 1-17

FRANCO, Edgar. Sterlac: Arte, Tecnologia, Estética e Ética. In: Educação & Linguagem, 2010

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

MEDEIROS, Rosângela F. de. O corpo como integridade provisória: corpo, tecnologia e arte. Revista da **FUNDART**, Montenegro. ano 9, nº.18, Jun/Dez. 2009, p. 34-40

MORAES, Eliene R. **O corpo impossível: a desconstrução da figura humana de Lautrémont a Bataille**. São Paulo: Iluminuras, 2012

MORAES, Everton. **A história da Arte como saber dos sintomas**. Curitiba: UFPR. In: Revista História: Questões & Debates, 2014.

SÁNCHEZ, Myriam Romero. **El ciclo de las imágenes: uma aproximación al método creativo post-internet**. 2018. Dissertação (Mestrado em Arte: ideia e produção) – Faculdade de Belas Artes, Universidade de Sevilha, Sevilha.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. O papel das artes na idade do pós-humano. In: VENTURELLI, Suzete (org). **#9. Art: Sistemas complexos artificiais, naturais e mistos.** IX, 2010, Brasília, p. 314-320.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua:** repercussões na cultura e na educação. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2013, p.13-247.

SOUZA, Narrira Lemos de. **Contingência ciborgue e tecnologias do corpo:** personagens para repensar a ciência. 2015. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Faculdade de Ciências Sociais, Universidade Federal de Goiás, Goiás.

TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue:** as vertigens do pós-humano. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

TORRES, Fernanda L. **Yves Klein, Andy Warhol e Joseph Beuys:** Lugar de Melancolia. 2007. Tese (Doutorado). PUC -RIO: Rio de Janeiro. p.51-60.

Apêndice



Figura 44 – Estudo Visual 1

Zi Sarre (Grazielle Ribeiro)

Sem título

Técnica: Foto colagem

Dimensões: 25552 x 11929 pixels (216, 24 x 101 cm)

2021

Em pose diagonal a junção das massas cinzentas, rosto e as mãos disformes, dão movimento a imagem, como se figura incompleta dança-se, com seu cabelo esvoaçante. Mas, ao mesmo tempo, as formas com suas bordas irregulares, dão a impressão de que este ser está a emergir do fundo cinzento. É como se referenciasse Ophelia de John Everett Millais. Uma criatura que se joga ao oceano de dados e pixels em tela, se integrando as tecnologias. Em volume, o crânio sai no meio de sua formação, sendo parte da figura que sobressalta no realismo da representação.



Emergindo do fundo violeta, a caveira, além de personificar a morte e o tempo, constrói parte do ser, sendo o seu mais íntimo, o mais profundo. Criatura que volta seus rostos em cor e linha para cima, como se estivesse em oração. Seu corpo, é uma duplicata em cor e forma, que se mesclam e confundem se há o *um*, corpo e sombra, ou duo do ser em existências distintas.

Figura 45- Estudo Visual 2

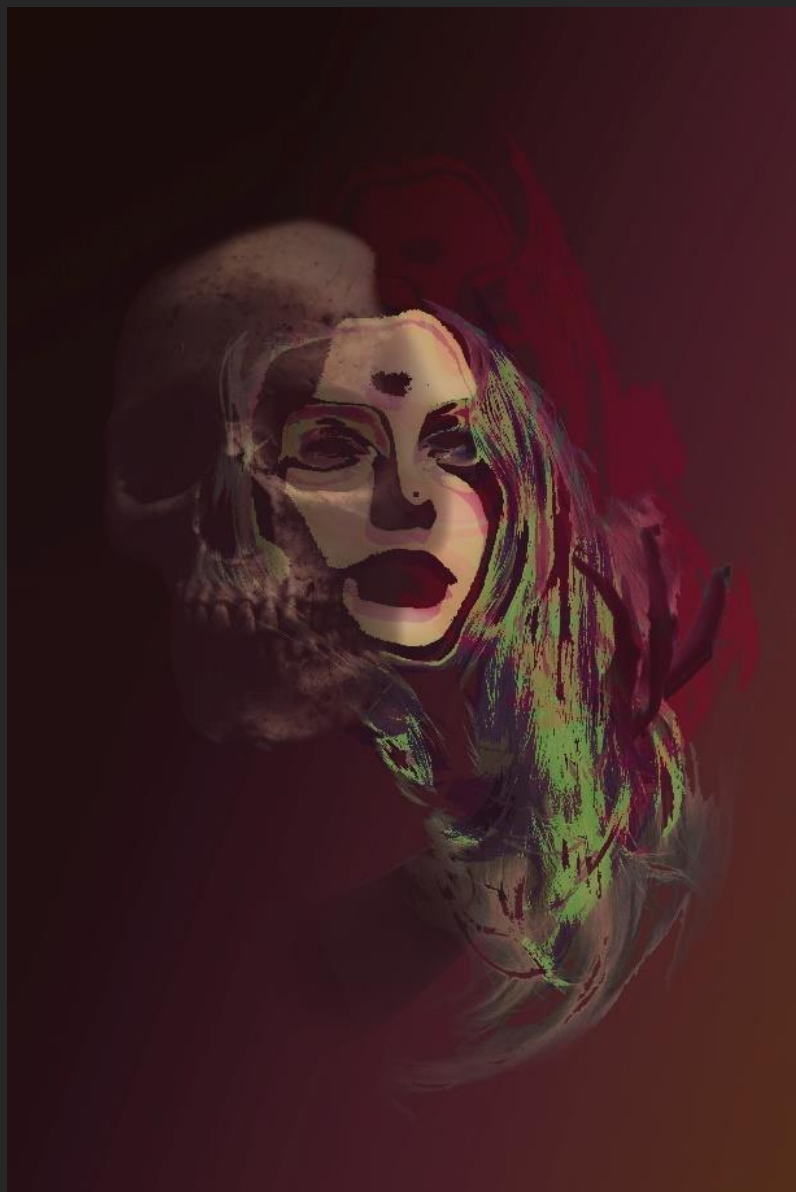
Zi Sarre (Grazielle Ribeiro)

Sem título

Técnica: Foto colagem

Dimensões: 4000 x 6000 pixels (105 x 158,75 cm)

2022



Diferentes das outras imagens, esta possui uma nevoa sobre sua superfície, e em meio a ela uma garra humanoide de três dedos submerge do fundo avermelhado para se emaranhar nos fios de cabelo desta cabeça sem corpo. É como se tentasse agarrar esse rosto desassociado do corpo. Uma máscara que flutua junto a seu fantasma que se camufla ao fundo vermelho. Uma dualidade ou uma sombra do que pode ser o desejo e a realidade daquele que transita no ciberespaço. Em posição contrária aos olhos vazios da figura, a morte e o tempo se pronunciam na figura do crânio, que surge quase como parte da nevoa que recobre a imagem.

Figura 46 – Estudo Visual 3
Zi Sarre (Grazielle Ribeiro)
Sem título
Técnica: Foto colagem
Dimensões: 91,44 x 137,16 pixels (75 x 112 cm)
2022



Figura 47 – Estudo Visual 4

Zi Sarre (Grazielle Ribeiro)

Sem título

Técnica: Foto colagem

Dimensões: 5669 x 3969 pixels (150 x 105 cm)

2022

A variação tonal de vermelho e laranja, escorre horizontalmente e verticalmente pela imagem. Podendo ser entendido como um contraponto entre o sangue e a ferrugem, formando a garganta, ponte entre o corpo e o rosto. Um rosto em fragmento, moradia da identidade, que se descama em amarelo, verde, turquesa, rosa e cinza. Massas de cor translúcidas que enfatizam o fragmentado do rosto, e modulam máscaras para esse ser com rosto difuso. Seus vestígios de identidade se abrigam no crânio e nos traços cinzentos flutuantes. Um croqui para uma identidade. A “pureza” da forma, sem vestígios de rugas e traço que marcam a idade do corpo, caem sobre a balança diante da figura que personifica a morte, o esqueleto. Onde em sua têmpera, dedos encarnados e joviais lhe tocam com leveza, fazendo seus pixels se dissolverem em uma fumaça cinzenta, que sangra a imagem, indo para um vazio de tenra luz.

[Página em Branco]