



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

CLÁUDIA O'CONNOR DOS REIS

**FOTOLOGS ARTÍSTICOS: ANÁLISE DO PAPEL DO ARTISTA EM
UM MEIO COMUNICACIONAL**

Rio de Janeiro

2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

CLÁUDIA O'CONNOR DOS REIS

**FOTOLOGS ARTÍSTICOS: ANÁLISE DO PAPEL DO ARTISTA EM UM MEIO
COMUNICACIONAL**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Faculdade de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientador: Dr. Fernando Gonçalves

Rio de Janeiro
2007

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

- R375 Reis, Cláudia O'Connor dos.
Fotologs artísticos : análise do papel do artista em um meio comunicacional / Cláudia O'Connor dos Reis. - 2003.
85f.
- Orientador: Fernando Gonçalves.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Comunicação Social.
1. Comunicação de massa e tecnologia - Teses. 2. Arte digital – Teses. 3. Fotografia – Teses. I. Gonçalves, Fernando. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

CDU 007

CLÁUDIA O'CONNOR DOS REIS

**FOTOLOGS ARTÍSTICOS: ANÁLISE DO PAPEL DO ARTISTA EM UM MEIO
COMUNICACIONAL**

Dissertação apresentada como requisito a
obtenção do título de Mestre, ao Programa de
Pós-Graduação em Comunicação, da Faculdade
de Comunicação Social da Universidade do
Estado do Rio de Janeiro.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Fernando Gonçalves (Orientador)
Faculdade de Comunicação Social da UERJ

Prof^a. Dr^a. Denise da Costa Oliveira Siqueira
Faculdade de Comunicação Social da UERJ

Prof^a. Dr^a. Leila Souto de Castro Longo
Centro Univ. da Cidade. Escola de Design

Rio de Janeiro
2007

Ao meu filho. Que seja bem vindo.

AGRADECIMENTOS

Aos professores do curso de Mestrado em Comunicação Social da UERJ, Márcio Gonçalves, Ricardo Freitas, Vinícius Andrade, Fátima Régis e Erick Felinto que ajudaram na concepção das idéias que compõem este trabalho.

Ao professor e amigo Erick Felinto pela confiança demonstrada, pelo apoio e por ter me apresentado ao universo peculiar de idéias que lhe é próprio.

Ao professor e orientador Fernando Gonçalves, que demonstrou ser de uma dedicação e eficiência exemplares no trabalho de orientação. Obrigada pelas indicações de leitura e pela disponibilidade demonstrada.

Aos colegas e amigos feitos durante os dois anos de curso, pela troca de informações, pelas sugestões e pela solidariedade em cada mínimo favor que precisei.

Ao colega e amigo Filipe Feijó por compartilhar comigo toda sua criatividade e efervescência intelectual, por amenizar cada preocupação minha surgida durante a elaboração do trabalho, pelos vários livros emprestados e pelo grande companheirismo construído entre nós.

À Juliana Escobar, colega de mestrado, amiga e companheira sempre presente em dúvidas, sugestões e diversões nos intervalos de trabalho.

À minha mãe, pela amizade e apoio sem limites. Amor sempre.

Ao Gabor, por ter aberto mão de seu tempo livre para ajudar na revisão deste texto.

Ao Samuel, por ter me dado o presente mais precioso.

RESUMO

REIS, Cláudia O'Connor dos. *Fotologs artísticos: análise do papel do artista em um meio comunicacional*. 2007. 85f.. 85 p. Dissertação. (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

O fotolog é uma espécie de diário íntimo online. Por ser um espaço relativamente novo, julgamos pertinente o estudo de como tal meio está sendo utilizado. Entre muitos fotologs que funcionam como um diário ou álbum de fotografias de seus usuários, encontramos dois exemplos de artistas que se apropriaram do meio fotolog para fazerem dele um uso artístico. Assim, pretendemos analisar de que forma se dá esse uso diferenciado do fotolog, investigando o papel do artista na ressignificação do meio, a relação do artista com tal meio, a comparação com o uso que normalmente se faz dos fotologs e que aspectos diferenciados o artista poderia trazer como contribuição ao uso do fotolog. Iniciamos com um quadro evolutivo que abrange as variantes técnicas e artísticas que precederam o surgimento do fotolog, abordando assuntos como técnica, evolução da arte digital, cibercultura e fotografia. Após tal trabalho de contextualização, vamos analisar as imagens desses dois fotologs artísticos com base em referencial teórica relativo à arte e à comunicação, para investigar como é feita essa ressignificação do meio por parte das artistas em questão.

Palavras-chave: Arte. Técnica. Corpo. Fotolog.

ABSTRACT

Photolog is a kind of online personal diary. Since it is a relatively new media, we believe it is important to investigate how it is being used. Among many photologs, which are generally used as a online diary or a photographic album, we have found two artists who have decided to give their photologs an artistic use. Therefore, we analyze this different way of using fotologs by investigating how both the artists re-signify them and how the creative relationship between the artist and the photolog occurs. First, we have presented the concepts of technique, digital art evolution, cyberculture and photography. Then, based on Art and Comunication theories, we analyze these photologs' images, as a way to investigate how these artists re-signify the photolog concept.

Keywords: Art. Technology. Body. Photolog.

Sumário

I - Introdução	9
II - Evolução do computador e surgimento da arte digital	12
II.1 - Evolução do computador	14
II.2 - Evolução da arte digital	17
III - Arte e técnica	24
III.1 - Cibercultura	34
III.2 - A fotografia	38
IV - Os fotologs de Helenbar e Sinistra	52
IV.1 - Wonderland: um caso de reapropriação artística do meio	52
IV.2 - O corpo como meio	56
IV.3 - Bloody Kisses	66
V - Considerações finais	76
VI - Referências bibliográficas	81
VII - Anexo de imagens	CD-ROM

I – Introdução

O surgimento recente das tecnologias digitais e a disseminação do uso de computadores pessoais e da Internet na sociedade suscitaram o interesse dos pesquisadores da área de comunicação em investigar as mudanças e possibilidades que tais ferramentas poderiam instaurar no processo comunicativo.

Muito tem sido estudado a partir de temas tais como a interatividade, a materialidade dos meios, a manipulação de imagens, o hipertexto, o virtual, as acoplagens tecnologia-corpo, a sociabilidade em rede, as alterações da configuração espaço-tempo no processo comunicativo e toda uma série de questões que surgiram com a popularização das ferramentas digitais.

O presente estudo toma como objeto os fotologs, também denominados flogs, por redução do termo. Eles são um espaço de comunicação em rede que tem sido utilizado como um registro cotidiano de seus usuários, como uma espécie de diário on-line. A configuração dos fotologs disponibiliza um espaço em que as pessoas podem postar diariamente, ou em qualquer outra periodicidade desejada, uma foto e um texto que podem ser comentados pelos visitantes da página. Trataria-se então de uma variação dos blogs, sendo que enquanto nos blogs, o texto é o elemento principal, nos flogs a foto é o destaque da mensagem.

Após uma prévia análise de como os fotologs vêm sendo utilizados e de quais seriam seus conteúdos habituais pudemos realmente verificar que estes funcionam, quase que na totalidade dos casos, como espaços de registro e memória, papel aliás, já desempenhado anteriormente pela fotografia e pelos diários manuscritos, o que suscitaria uma reflexão sobre até que ponto novas práticas estariam realmente surgindo com o uso dos novos meios.

No caso dos fotologs, percebe-se, de uma forma geral, a reedição de antigas práticas numa roupagem hightech. Contudo, observando melhor essas produções, pode-se perceber também páginas que parecem fugir desses modelos e onde a tecnologia digital parece ter outros usos.

São as páginas de artistas que utilizam e apropriam-se de tal espaço na rede com fins de expressão artística, resignificando-o. A partir dessa observação, adotamos como problema de estudo as possibilidades expansivas de uso dessas novas ferramentas por artistas, a partir da percepção de que talvez as novas tecnologias de comunicação e os novos espaços que elas instauram ainda não estejam sendo experimentados em toda sua potencialidade. Novos meios, antigos usos.

Nossa hipótese é a de que os artistas parecem demonstrar que existem inúmeras outras formas de utilização dos flogs, que não sejam, por exemplo, somente as de registro e memória.

Assim, o objetivo geral de nosso trabalho é o de investigar o uso artístico dos fotologs particularmente através da análise do trabalho de duas artistas selecionadas, Sinistra e Helenbar. Com base nessa análise, buscaremos avaliar quais são as estratégias utilizadas pelas mesmas para dar outros usos ao meio fotolog, que não apenas o de produção de registro e memória.

O estudo de caso de dois fotologs artísticos e de autores que falem sobre arte e comunicação, e mais especificamente, sobre técnica, cibercultura, imagem, estudo dos meios, fotografia e Internet nos servirão de fundamento para a compreensão do contexto em que se insere nosso objeto de estudo e como ferramenta para sua análise.

A pertinência de tal estudo reside na importância de investigar novos caminhos e possibilidades de uso para ferramentas comunicacionais digitais, uma vez que os usuários parecem repetir padrões de uso relacionados a meios anteriores, o que configuraria um antigo "disfarçado de hightech".

Nesse sentido, nos parece que, mais uma vez, o artista seria "a antena da raça", como denominou Ezra Pound, agindo como aquele que utiliza sua sensibilidade e seu olhar diversificado para encontrar caminhos novos, romper com certas tradições e usos. E no caso específico de nosso objeto de estudo, apropriando-se de um contexto e ressignificando-o, dando nova utilidade, novo sentido, indicando o potencial lúdico e de expressão do meio, utilizando sim a comunicação e expandindo-a para além de sua função puramente informativa ou de troca de mensagens e instaurando no meio fotolog uma comunicação poética nos moldes daquela definida por Décio Pignatari. "Em termos da semiótica de Peirce, podemos dizer que a função poética da linguagem se marca pela projeção do ícone sobre o símbolo - ou seja, pela projeção de códigos não verbais (musicais, visuais, gestuais, etc.) sobre o código verbal". Fazer poesia é transformar o símbolo (palavra) em ícone (figura). (PIGNATARI, 1989, p. 17).

Após termos discorrido sobre os aspectos metodológicos e explicado as motivações do trabalho de pesquisa, teremos o capítulo 2, de contextualização, onde abordaremos assuntos pertinentes ao tema e relevantes para a compreensão do objeto de estudo. Mapearemos as condições de possibilidade para o surgimento dos fotologs e da arte digital, a partir de um breve panorama que articula o advento do computador e da Internet à cibercultura, à arte

digital e às mudanças nas formas de percepção da realidade (espaço-tempo) e de produção de subjetividade.

No capítulo 3, o foco será sobre os usos aplicados de tecnologia da imagem. Começaremos falando sobre a relação entre arte e técnica, sobre cibercultura e sobre alguns aspectos dos primórdios da fotografia, para em seguida fazer uma comparação entre o fotolog e outros meios, analisando o que ele tem em comum com outras mídias e em que ele as ultrapassa. Para isso, vamos analisar principalmente o parentesco do fotolog com a fotografia e com o vídeo na produção de registro e memória.

No capítulo 4 será apresentado o estudo de caso, onde discutiremos propriamente os dois fotologs artísticos selecionados, explicando como é estruturado o trabalho das duas artistas, o que eles têm em comum entre si, os recursos utilizados por cada uma delas, o conteúdo das imagens, a comparação de seus trabalhos com o que é normalmente apresentado em fotologs não artísticos e verificar em que medida este tipo de produção contribui para promover novos olhares sobre as novas tecnologias de comunicação e da imagem e seus usos.

Para ilustrarmos o que vamos discutir ao longo do texto, disponibilizamos um anexo digital, com as imagens citadas no corpo do trabalho, organizadas por capítulo e por ordem de aparecimento.

II – Evolução do computador e surgimento da arte digital

A tecnologia digital surge na segunda metade da década de 60, através de fusões referentes à informática e às telecomunicações. Segundo André Lemos as mídias digitais atuam de duas maneiras: ou prolongando e multiplicando a capacidade das mídias tradicionais (como satélites, cabos, fibras óticas); ou criando novas tecnologias, na maioria das vezes híbridas (computadores, Minitel, celulares, pagers, TV digital, etc.).

Isso significa que as novas tecnologias geralmente contêm em si tecnologias anteriores a elas. Assim, ao analisarmos o fotolog, por exemplo, podemos perceber que, para que sua existência seja possível, há um grande número de tecnologias pré-existentes a ele que fazem parte de sua estrutura, começando pelo fato de que o flog é um espaço que se encontra dentro do computador, uma tecnologia que por si própria é já resultado da convergência de várias outras tecnologias. Não caberia ao propósito de nosso estudo detalharmos toda tecnologia anterior envolvida na confecção de um computador e seus periféricos, mas até mesmo em nossos PCs domésticos podemos identificar o uso de tecnologias anteriores. O teclado, por exemplo, já era utilizado nas máquinas de escrever, monitores já eram utilizados em nossos aparelhos de TV, acessórios como a webcam e o microfone também já eram instrumentos utilizados antes da invenção do computador e foram reaproveitados nesse novo meio. E o fotolog, por sua vez, enquanto espaço existente dentro do meio computador, também é formado por, e sua existência só é possível graças à, tecnologias anteriores ao próprio computador. O fotolog é um meio formado por texto e fotografia. Quanto à fotografia, traçaremos em um capítulo posterior um curto panorama dos caminhos que a fotografia traçou desde seus primórdios até o modo em como é utilizada hoje nos fotologs. A outra parte constitutiva do fotolog, o texto, é um desdobramento online de textos anteriormente manuscritos, datilografados ou impressos, variações de registro que a escrita recebeu ao longo da história. Tais técnicas tradicionais, fotografia e texto, são utilizados no fotolog aliados a todas as novas possibilidades técnicas e conceituais que o computador possibilita.

E no que se refere às motivações que levam o homem a criar uma técnica ou tecnologia, no caso de nosso objeto de estudo, o desejo que motiva sua origem parece ser o de registro, de memória e de expressão pessoal, como já acontecia no texto escrito e na fotografia tradicionais, numa espécie de diário íntimo online, só que hoje com os comentários do leitor, tomando emprestada a idéia das cartas do leitor utilizados anteriormente nos jornais e revistas impressos.

O termo multimídia, tão característico do atual momento tecnológico, explicita bem tal característica da tecnologia contemporânea, o fato de carregar em si várias outras mídias simultaneamente.

Outra característica extremamente citada no estudo das novas tecnologias é o da interatividade, presente também, em certo grau, em nosso objeto de estudo.

Enquanto que os meios anteriores utilizavam o modelo "*um-todos*" de comunicação (um comunicador dirigindo-se à massa receptora), os novos meios digitais apresentam a forma "*todos-todos*", em que a comunicação passa a ser descentralizada, todos se comunicando com todos. Essa comunicação todos-todos é um modelo de comunicação individualizada, personalizada e bidirecional, em tempo real.

Esse novo tipo de comunicação, do qual o fotolog é fruto, possibilita que o receptor seja também um produtor da mensagem.

Segundo André Lemos "a tecnologia digital proporciona uma dupla ruptura: no modo de conceber a informação (produção por processos micro-eletrônicos) e no modo de difundir as informações (modelo *todos-todos*)" (LEMOS, 2002, p. 85).

Na passagem do modelo da comunicação de massa para o atual modelo de redes de comunicação informatizadas alguns autores consideram que o público passou a ter o domínio dos meios de produção.

Enquanto que no modelo da comunicação de massa havia menor quantidade de informação com muita redundância, instalou-se o modelo informatizado em que o fluxo de informações é muito maior e em que o receptor não recebe mais informações provenientes de um único centro distribuidor e sim disseminada de forma aleatória, multidirecional, coletiva e ao mesmo tempo personalizada. Em meio a essa quantidade enorme de informação, o receptor tem o poder de fazer uma seleção e buscar apenas o que lhe interessa de maneira bastante específica, segmentada. No contexto da cibercultura, instaurou-se um processo em que se torna mais complexo diferenciar entre os papéis de autor-usuário, emissor-receptor. "O que está em jogo nesse processo de digitalização do mundo é, segundo Adriano Rodrigues, o desaparecimento da instância legitimadora clássica do discurso: emissor e receptor fundem-se na dança de bits." (LEMOS, 2002, p. 86).

II.1 – Evolução do computador

Os fotologs artísticos que são nosso objeto de estudo estão inseridos no contexto da cibercultura, foco de estudo dos pesquisadores em comunicação. Para Philippe Breton, a cibercultura é caracterizada pelos impactos sócio culturais da micro-informática, ou seja do computador pessoal. Segundo ele, “a micro-informática é uma apropriação social das tecnologias, para além de sua funcionalidade econômica ou eficiência técnica. Não servem só como máquinas de calcular e ordenar, mas também como ferramentas de criação, prazer e comunicação”. (LEMOS, 2002, p. 112).

Realmente, a máquina, a ferramenta computador foi inicialmente concebida para executar as funções de operações de cálculo, de organização e de armazenamento de dados. Na língua francesa, por exemplo, a palavra computador é *ordinateur*, "ordenador", "organizador", remetendo à função original para a qual tal tecnologia foi criada. Segundo Philippe Breton, o termo *ordinateur* foi "criado" a pedido da IBM France, fazendo parte do vocabulário religioso "ordonner", equivalendo a Deus como grande *ordinateur* do mundo. "Assim, para certos militantes da causa informática, o computador era visto como a máquina que deveria permitir renovar a sociedade e instalar a ordem" (BRETON, 1990, p. 78). Porém, após a criação da rede e de sua posterior disseminação, e com o uso popularizado dos computadores domésticos, o computador passou a servir também para desempenhar outras funções.

Na cronologia de Breton, o período que vai de 1960 a 1970 caracteriza-se por sistemas centralizados ligados às universidades e à pesquisa militar (os minicomputadores). A partir dos anos 70 surgem os micro-computadores e as redes telemáticas. A partir dos anos 80, com o computador pessoal (PC), André Lemos identifica uma popularização do ciberespaço e sua inserção na cultura contemporânea. A partir da década de 90 passa-se da fase do PC para a fase do CC (computador conectado).

O surgimento do Apple Macintosh, em 1984, é significativo na mudança de paradigma da lógica até então aplicada aos computadores. Em lugar do modelo da IBM, centralizado e relacionado à pesquisa militar, o Macintosh pretendia ser interativo e democrático, com uma interface mais acessível ao público em geral, rompendo com a imagem do computador como mera máquina de organização e cálculo e acentuando o potencial lúdico e criativo da informática.

À medida em que o diálogo usuário x PC foi se intensificando, à medida em que o público não especializado na linguagem da informática foi criando maior intimidade com o meio, pôde também "recriar" o computador de acordo com seus desejos e necessidades particulares. Uma máquina mais à sua imagem e semelhança, que não somente calcula e organiza, como também comunica, diverte, dialoga, cria imagens, manipula cores e sons, enfim, uma máquina que seja cada vez mais um prolongamento das características e habilidades humanas. Afinal, a tecnologia é sempre criada pelo homem e sua evolução é sempre encaminhada de acordo com os desejos e necessidades do próprio homem, ou como bem disse William Gibson em seu romance *Neuromancer*, "a rua descobre usos para as coisas", usos que os fabricantes nunca imaginaram.

E, sobretudo no caso do computador, em que a interatividade é uma característica estrutural, pode-se cada vez mais levar em conta que o usuário possa ser potencialmente também um criador.

O perfil do usuário da informática também sofreu mudanças ao longo do tempo. Em uma primeira fase, o analista-programador é um analista de sistemas, geralmente um matemático, ligado à pesquisa militar e às grandes universidades e institutos de pesquisa. Numa segunda fase, a dos minicomputadores, esse profissional passa a ser um especialista em informática que trabalha em escritórios de grandes empreendimentos. Com o aparecimento dos PCs, o usuário não precisa mais necessariamente ser um profissional, um analista de sistemas ou programador. "Passamos do reino do especialista, figura típica e marcante da modernidade, ao reino do amador, tipicamente pós-moderno". (LEMOS, 2002, p. 203). Daí a possibilidade dos artistas se aproximarem do computador.

As interfaces gráficas e a crescente massificação da micro-informática possibilitaram que um número cada vez maior de pessoas com acesso a um computador conectado pudesse inteirar-se do universo da informática e do ciberespaço. Hoje, além de ser uma ferramenta de organização, arquivamento e administração, o computador sofreu uma reapropriação que possibilitou que todo usuário possa utilizá-lo também com fins de criação, interação, comunicação e auto-expressão.

Deve-se levar em conta que tal potencial de recriação do meio pode limitar-se a permanecer realmente somente potencial já que na cibercultura existe também um tipo de usuário que seria aquele que aproveita o espaço, mas não contribui para sua criação e manutenção. Ou seja, na rede nem todo usuário é diretamente um criador, apesar de poder o estar sendo indiretamente, já que pesquisas e estatísticas podem mensurar o que é mais procurado e desejado, na Internet, por exemplo, no caso da relação do internauta com a rede,

favorecendo assim a criação de novas possibilidades para a rede, para decisões na criação de novos programas e interfaces e até mesmo em modificações no hardware, na máquina-computador em si, como por exemplo no monitor ou em mouses mais funcionais e cômodos ao uso. Assim, o usuário estaria interagindo e criando, mesmo que indiretamente, quando o resultado de sua navegação e de suas escolhas na rede são mensurados. Eles modificam porque suas escolhas sugeririam gostos, opiniões e tendências que dariam aos criadores possíveis rumos de evolução do meio.

Obviamente, o computador ainda desempenha as funções de armazenamento e organização, mas, como concorda Margaret Wertheim, se "o domínio online é um espaço de dados", ele também é "um novo domínio para a imaginação, um novo domínio para o eu". (WERTHEIM, 2001, p. 169).

Tal mudança de paradigma da informática despertou o interesse dos artistas em explorar as possibilidades criativas dessa nova ferramenta de trabalho, sobretudo com o alcance de distribuição que a Internet daria aos seus trabalhos, da mesma forma que ocorreu anteriormente com o vídeo, a TV e outras mídias.

A Internet, uma rede planetária telemática, surge no final dos anos 60 e tem origem com a rede Arpanet, criada pelo departamento de defesa dos EUA durante a guerra fria com o objetivo de garantir a circulação de informações vitais. Com ela, criou-se a possibilidade de trocar informações, sob variadas formas, de maneira mundial e instantânea, remetendo ao que hoje se convencionou chamar de aldeia global, um mundo em que as distâncias foram drasticamente reduzidas, facilitando o intercâmbio cultural.

Segundo André Lemos, foi em 1966, que um diretor do DARPA, Departamento de Projetos de Pesquisas Avançadas da Agência de Defesa Americana, desenvolveu a idéia de unir computadores em rede. Em 1980, o Darpanet dividiu-se em duas redes: Arpanet (científica) e Milnet (militar). Entretanto, as conexões feitas entre as duas redes permitiram continuar a troca de comunicações eletrônicas. Tal interconexão recebeu o nome de Darpa Internet ou somente Internet, limitada aos cientistas e militares. Só depois, na década de 70, surgem redes cooperativas e descentralizadas para servir à comunidade acadêmica, à sociedade em geral e depois às organizações comerciais.

II.2 – Evolução da arte digital

Arte tecnológica consiste em uma ampla gama de obras de arte realizadas através de tecnologia ou mesmo vivenciadas através da mesma. Como esse denominação é muito abrangente, e talvez até mesmo genérica, pode-se utilizá-la para falar de diversas formas de arte que não possuem nada em comum, a não ser o fato de usarem tecnologias como meios para o processo ou resultado da arte (e qual arte não usa?). Já a arte digital é aquela produzida em ambiente gráfico computacional. Utiliza-se de processos digitais e virtuais. Inclui experiências com net arte, web arte, vídeo-arte, etc. Ao contrário dos meios tradicionais, o trabalho é produzido por meios digitais. A apreciação da obra de arte pode ser feita nos ambientes digitais ou em mídias tradicionais. Segundo Michael Rush, assim como a Internet foi criada para fins militares, a arte digital em sua origem situa-se mais nos sistemas de defesa militar do que nas academias de Belas-Artes.

“Subvencionados, em sua maior parte pelos governos, os centros de pesquisa conduziam intensas investigações experimentais em matéria de tecnologia informática. Algumas eram relacionadas à música e às artes plásticas, mas pela maioria dos pesquisadores ser, acima de tudo, de cientistas, o valor estético das primeiras obras de "arte tecnológica" é discutível.” (RUSH, 2000, p. 172).

Entre os primeiros nomes citados como artistas digitais estão os do americano pesquisador de qualidade de transmissões telefônicas para os Laboratórios Bell, em New Jersey, A. Michael Noll, que, com o auxílio do computador criava imagens abstratas como *Gaussian Quadratic* (1963), que, segundo ele, evocava o cubismo de Picasso. Em 1965, na Howard Wise Gallery, em New York, acontece o que supostamente seria a primeira exposição de arte informática, com várias obras de Noll e de Bela Julesz. O título da exposição - *Computer-Generated Pictures* (imagens geradas por computador) - "reflete perfeitamente a que ponto os artistas não estavam unanimemente convencidos que sua produção tinha o valor de arte". (RUSH, 2000, p. 172) O próprio Noll, cujas primeira obras se inspiravam frequentemente em quadros de artistas como Mondrian, discute as questões de ordem estética dos momentos iniciais da arte digital afirmando que até então a utilização de computadores não teria produzido nenhuma experiência estética que pudesse ser considerada inteiramente nova. Tal preocupação perduraria ainda durante os primeiros vinte anos da arte tecnológica. Só nos final dos anos 90, considera-se que o nível estético desta arte tenha se elevado de maneira significativa. Para um grupo de artistas dos meados dos anos 90, ter acesso à Internet

foi algo tão entusiasmante como a emergência da performance ou da vídeo arte nos anos 60. Quase de um dia para o outro um novo meio estava disponível para dar forma às idéias mais estranhas e a net arte evoluiu tão rápido quanto o meio Internet.

Em sua obra "L'Art à l'âge électronique" (1993), Frank Popper, estima que existam muito poucas obras de arte digital anteriores a meados dos anos 80 dignas de serem mencionadas. Os primeiros artistas a utilizarem o computador pareciam ser atraídos por um imaginário mecânico ou futurista. "Para se convencer disso, basta constatar a onipresença de formas geométricas nas primeiras obras de arte digital, como se a arte da máquina devesse ter alguma semelhança com a própria máquina em si." (RUSH, 2000, pág. 172).

Uma outra particularidade na história da arte digital, além do fato dos pioneiros serem pesquisadores advindos da ciência, é que, ao contrário da vídeo-arte, que conta desde o seu início com o nome de artistas como Bruce Nauman, Richard Serra e John Baldessari, foi a de que artistas conhecidos ou em via de tornarem-se conhecidos não se voltaram inicialmente a esse tipo de expressão. Segundo Rush, isso se explica em parte pela hostilidade que a contracultura e particularmente os artistas dirigiam à tecnologia, na metade dos anos 60 e ao longo dos anos 70. "Os protestos de diversos grupos ecologistas e anti-nucleares contra as experimentações governamentais relacionadas à energia e à tecnologia nuclear, sem dúvida contribuíram a frear a experimentação artística no domínio da informática". (RUSH, 2000, p. 176).

Ainda assim, artistas já conhecidos na época, como David Hockney, Jennifer Bartlett, Keith Haring e Andy Warhol já utilizavam de algum modo o computador em suas criações artísticas.

Outro fato que contribui na resistência inicial de alguns artistas, era que ainda não existiam computadores simples a serem utilizados que pudessem se comparar ao Portapak da Sony ou à câmera 8 mm, soluções mais acessíveis que o equipamento profissional de cinema. O computador pessoal só passa a comparecer mais significativamente a partir dos anos 80, quando sua aquisição tornou-se menos onerosa, embora certas obras, que hoje são consideradas como fundadoras da arte digital, datem do final dos anos 60 e início dos anos 70. É o caso do filme "Poem Fields" (1964), de Stan Vanderbeek e "Pixillation" (1970), de Lillian Schwartz, ambos compostos de imagens abstratas programadas por computador. Assim, a partir dos anos 70, viu-se uma experimentação sempre crescente com a arte digital, não apenas com filmes e, cada vez mais, na direção do próprio computador, com a criação, por exemplo de sistemas de criação de imagem em duas ou três dimensões.

O termo net arte, criado pelo artista esloveno Vuk Cosic é a denominação dada à arte que usa a Internet como meio e que não poderia ser experimentada de outra forma. Arte digital distingue-se de net arte, principalmente pelo fato da primeira enfatizar o processo de produção ou criação da obra artística em ambientes gráficos computacionais (digitais), enquanto que o segundo enfatiza o processo de experienciar a obra de arte na Internet. Assim, nem toda arte digital é net arte, mas o contrário, sim.

Um dos pioneiros da net arte, atuando em meados dos anos 90, Vuk Cosic é visto como uma espécie de hacker de idéias e atualmente considerado um clássico desse tipo de arte. Vuk foi autor de trabalhos como a página web de Documenta X, a História da Arte para Aeroportos e do ASCII Art Ensemble.

De acordo com Florence de Mèredieu, na segunda metade do século XX, as artes plásticas abrem-se enormemente às novas tecnologias. "O vídeo e o computador tornam-se para os artistas tão familiares ou até mais familiares, que o pincel, o buril, o mármore ou o carvão" (MÈREDIEU, 2003, p. 180).

As novas tecnologias causaram um rompimento da fronteira entre a dança, o cinema, a arquitetura, o teatro e a fotografia, já que a disseminação de instalações multimídia e de performances favoreceu uma união de todos esses meios de expressão. A dança e o teatro passaram a utilizar dispositivos cênicos comandados por computador e o vídeo também é utilizado tanto como cenário como parte integrante da cena, dialogando com os atores ou com os dançarinos. Como, por exemplo, quando um dançarino no palco interage com um dançarino que aparece no vídeo ou quando um ator atua em consonância com um vídeo funcionando como cenário ou dialoga com um outro ator que se faz presente no palco somente através de uma gravação em vídeo. Os dois na mesma cena, sendo que um comparece somente através do vídeo. Isso, obviamente possibilita inumeráveis recursos cênicos que seriam impossíveis ou ao menos não tão verossímeis sem a intervenção das novas tecnologias, como por exemplo, atuar com um ser híbrido e fantástico gerado por computador, inexistente no mundo real. Ou, para um dançarino, fazer um pas-de-deux com uma cadeira que dança com movimentos e expressão humana.

Também a fotografia, com o surgimento da técnica digital ultrapassa em possibilidades todos os procedimentos anteriores de colagem e de fotomontagem. O cinema, já em sua forma tradicional, e agora ainda mais, sob a forma digital invade e se deixa invadir pelo campo da plasticidade. "A obra de arte se apresenta frequentemente como um acontecimento que faz apelo tanto às técnicas mais tradicionais quanto às mais avançadas; ela se situa cada vez mais na intersecção das disciplinas e das artes". (MÈREDIEU, 2003, p. 181).

Isso remete ao conceito de "arte total", anseio que já existia desde o Barroco, e que foi retomado pelos vanguardistas do começo do século XX (dadaísmo, construtivismo russo, futurismo, surrealismo etc.) e tomou a forma de uma arte próxima da vida, nos anos 1950-1960, pelos grupos Gutai e Fluxus, pelas performances de body art e pelos happenings, o que deu origem a uma noção de "anti-arte", nos anos 60.

O Happening era um movimento performático surgido nos Estados Unidos e o grupo Fluxus era de origem européia e tratava-se de um movimento intermediário internacional de artistas, escritores, cineastas e músicos.

A visão da anti-arte era a de expandir o trabalho artístico para além dos museus e galerias. Buscava unir objetos e situações cotidianas à arte e também privilegiava a idéia de obras de autoria coletiva e anódinas, procurando assim evitar que a obra de arte fosse utilizada como puro veículo para o ego do artista:

"Ambos os movimentos, Fluxus e Happening, ecoavam a proposta, oriunda do Dadaísmo, de fazer a arte emergir da vida, focalizando gestos da existência cotidiana. A interconectividade das artes visuais com a dança, a música e o teatro, especialmente no *Living Theater*, com base em Nova York, eram inextricáveis, criando um terreno propício para a teatralidade do Happening" (SANTAELLA, 2003, p. 255).

Segundo Décio Pignatari, o happening é caracterizado como manifestação artística naquilo que tem de artesanal, de não-reproduzibilidade e de público restrito. Se o happening se institucionaliza, deixa de ser happening. Sua importância reside no fato de ser uma experimentação ao vivo, de linguagem e comportamento.

A base da arte total é a multidisciplinaridade, o diálogo entre as disciplinas. Em sua idéia de arte total, o compositor alemão Richard Wagner considerava que cada meio de expressão artística tem a capacidade de afrontar suas fronteiras formais, transpassando seus limites, à procura da plenitude e do excesso.

Muitos dos comícios-espetáculos dos regimes totalitários da Alemanha, da Itália e da União Soviética dos anos 1930-1940 seguiam os princípios de arte total conceituados por Wagner, fundindo drama, música e poesia em um único espetáculo, convertendo as massas ao mesmo tempo em espectadores e figurantes.

Com as artes tornando-se cada vez mais teatrais, midiáticas e dinâmicas, abriu-se espaço para a interatividade e para a manipulação de imagens presentes na arte contemporânea. O Bauhaus dos anos 20 e 30 também defendiam a idéia de arte total, em que se utilizava ao mesmo tempo teatro, pintura, escultura, arquitetura etc.

Walter Gropius também era a favor da "arte sintética", que agrupava som, imagem, palavras, cores e movimentos, fundindo vários tipos de técnica para formar uma única expressão polivalente.

Os artistas contemporâneos há muito colocaram em prática essa noção de interdisciplinaridade, explorando em seus trabalhos todas as possibilidades expressivas disponíveis em nossa cultura audiovisual e midiática e criando projetos que integram a arte à outras áreas do conhecimento como a da ciência e a da comunicação, como é o caso de nosso objeto de estudo, o fotolog, um espaço comunicacional utilizado com fins artísticos.

O artista americano Bill Lundberg afirma em seu testemunho tal tendência interdisciplinar na arte atual:

"A arte se move, em nossa cultura contemporânea, de uma maneira bem exploratória e interdisciplinar. Em meu modo de ver, tenho experienciado que o intercâmbio com cientistas, poetas, músicos e escritores vem se tornando um profundo estímulo ao desenvolvimento do meu trabalho." (LUNDBERG, 2005, palestra UERJ).

Ele acrescenta que muitos dos artistas com quem convive têm interesses que vão além da arte propriamente dita; interesses que se estendem ao campo da antropologia, mitologia, astronomia e até mesmo às leis do Direito. E em razão disso, Lundberg resolveu criar a cadeira de Transmídia para o Departamento de Arte e História da Arte da Universidade do Texas, em Austin:

"Nos vinte anos de existência do programa, a nossa ênfase foi a de nos focalizarmos nas artes baseadas no uso do tempo, tais como filme, vídeo, áudio e performance. E, naturalmente, a principal ferramenta para este tipo de trabalho experimental é o computador." (LUNDBERG, 2005, palestra UERJ).

Antes da chegada das tecnologias digitais, os artistas, de uma maneira ou de outra, já buscavam inspiração em obras de poetas ou músicos. As teorias musicais e performáticas de John Cage, por exemplo, influenciaram as obras de artistas tais como Robert Rauschenberg, Nam June Paik, On Kawara e Stan Brakhage, só para citar alguns nomes dentre muitos outros.

Mas durante os anos 70, pessoas advindas de outras profissões, tais como medicina, engenharia, e ciências em geral se tornaram artistas, utilizando tais saberes em sua arte e trazendo uma nova perspectiva para a prática do fazer artístico.

Isso não exclui o fato de que ao longo da História da arte algumas pessoas já apresentassem trabalhos interdisciplinares, como Leonardo da Vinci, mas eram casos esparsos, que ficaram para sempre gravados na história sob a marca da genialidade.

Hoje, a interdisciplinaridade está se tornando prática comum. O artista alemão Joseph Beuys, por exemplo, estudou biologia antes de se interessar pela arte. Outro exemplo é o do artista brasileiro Eduardo Kac, que, com formação em comunicação, faz trabalhos artísticos que requerem a colaboração de engenheiros, geneticistas e profissionais de informática.

No século XX, a maneira de encarar o fazer artístico toma a idéia como ponto fundamental de uma obra de arte, e não a mídia em si. Foi assim que muitos artistas da década de 1920 - como Duchamp, Dalí, Léger, Picabia, Man Ray, Hans Richter - experimentaram outros suportes, como o filme e com a idéia da obra de arte como "evento", ao invés de "objeto".

Nos anos 80, um exemplo relativo ao cruzamento interdisciplinar na arte foram os tapetes de pólen de Wolfgang, que, ao mesmo tempo que eram visuais e estéticos, também expressavam idéias sobre fertilidade e pertenciam tanto ao campo da Botânica como à Arte:

"Muitos artistas procuram por idéias e pelos métodos do pensamento em outros campos do conhecimento. Essa é uma resposta natural à mudança de nosso ambiente cultural e ao constante crescimento de nosso conhecimento e consciência do mundo e de nós mesmos". (LUNDBERG, 2005, palestra UERJ).

III - Arte e técnica

O artista contemporâneo tem encontrado nas mais recentes tecnologias grandes aliados para a concretização de suas idéias artísticas. Por vezes, na apreciação de uma obra de arte atual chegamos a nos perguntar se o que estamos vendo é arte ou ciência.

Não podemos nos esquecer de que a técnica sempre esteve presente como instrumento auxiliar para a elaboração de trabalhos artísticos. O pincel, com vários tipos de cerdas, determinando diferentes texturas; telas de diferentes materiais em busca de diferentes resultados estéticos; filtros fotográficos e processos químicos para alterações de cor são apenas alguns exemplos do esforço que o artista realizou ao longo da história da arte para pesquisar e obter técnicas que permitissem uma representação cada vez mais fiel de suas idéias artísticas.

O conceito de técnica aqui utilizado, então, vem a ser o mesmo citado por André Lemos, tendo origem no termo grego *tekhné*. "Compreende as atividades práticas, desde a elaboração das leis e a habilidade para contar e medir, passando pela arte do artesão, do médico ou da confecção do pão, até as artes plásticas ou belas artes, esta última considerada a mais alta expressão da tecnicidade humana". (LEMOS, 2002, p. 28) O conceito de *tekhné*, que visa descrever as artes práticas, o saber fazer humano, estaria em oposição a outro conceito chave, *phusis*, o fazer da natureza, o princípio autopoiético de geração das coisas naturais.

Porém, nunca houve anteriormente na história da arte algo que fosse denominado explicitamente arte tecnológica. Sob a denominação de arte tecnológica encontramos um vasto universo de denominações como videoarte, videoinstalação, foto-performance, vídeo-performance, arte midiática, arte eletrônica, arte computacional, arte digital, arte robótica, ciberinstalação, ciberarte, bioarte ou arte genética, arte aeroespacial, arte da telepresença, nanoarte, game arte etc. Embora não seja nosso objetivo aqui analisar cada um desses gêneros, que muitas vezes encontram-se combinados em uma mesma obra, tal enumeração serve para elucidar como de um papel acessório a tecnologia passou a ter um valor mais participativo na obra em si, ao ponto de muitas vezes parecer descaracterizar uma possível artisticidade do trabalho do artista.

Em um trabalho *biobotic* de 1997, de Eduardo Kac e Ed Bennett, intitulado Apositivo, uma troca dialogical entre um ser humano e um robô ocorreu através de duas conexões intravenosas. O corpo humano doava sangue a um *biological robot* (biobot), que extraía oxigênio desse sangue para manter acesa uma pequena chama instável que

simbolizava a vida. Esse trabalho sugeria um novo ecossistema que levasse em conta novas criaturas, no caso, o biobot. Para os artistas, uma investigação sobre o que o homem e a máquina podem fazer juntos.

Kac também tem um trabalho mais conhecido e polêmico de arte transgênica em que um coelho, que recebeu o nome de Alba, teve sua cor alterada definitivamente para verde fluorescente. Trabalhos assim, muitas vezes são os maiores alvos da polêmica em torno do limite entre arte e ciência atualmente.

Se nos atemos ao conceito da tecnologia como auxílio à realização da idéia, do conceito artístico, como também se considerarmos que um dos principais papéis da arte contemporânea é oferecer novos ângulos de visão e percepção da realidade, ou seja, fazer um deslocamento da imagem e trabalhar com ressignificações, então fica mais fácil perceber o valor desse tipo de trabalho: ressignificar, alterar a percepção do mundo à nossa volta. Sempre que se puder vislumbrar um conceito artístico ou uma tentativa de ressignificar algum sentido, ali está a arte por trás da aparência puramente científica de uma obra contemporânea. Nesse sentido, a idéia é o fator determinante do trabalho artístico.

Chklovski comenta esse processo de singularização na arte:

“Eis que para desenvolver a sensação da vida, para sentir os objetos, para experimentar que a pedra é de pedra, existe o que se chama arte. A finalidade da arte é dar uma sensação do objeto como visão e não como reconhecimento; o procedimento da arte é o procedimento de singularização dos objetos e o procedimento que consiste em obscurecer a forma, a aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O ato de percepção em arte é um fim em si mesmo e deve ser prolongado; *a arte é um meio de experimentar o tornar-se do objeto, o que já se “tornou” não importa para a arte*”. (CHKLOVSKI, 2003, p. 83).

Mas se a técnica sempre esteve presente na arte, hoje a criação de determinados trabalhos artísticos envolve a tal ponto o uso da tecnologia que o artista necessita da colaboração de profissionais de engenharia, de informática, da matemática e da medicina para conseguir por em prática suas idéias.

Além da participação de outros profissionais na criação, uma outra característica da obra de arte contemporânea é a interatividade. Assim, na fase de recepção da obra, o artista terá seu trabalho manipulado e alterado pelo público participante.

Segundo a visão de Diana Domingues:

“No processo de produção da arte tecnológica, os artistas estreitam seus laços com cientistas e técnicos numa fértil colaboração. O artista não é mais o autor solitário de suas peças, produzindo artefatos com ferramentas, mas utiliza circuitos eletrônicos, dialoga com memórias e discute as variáveis de comportamento dos sistemas, pensa a construção de interfaces. (...) As interfaces possibilitam a circulação das informações que podem ser trocadas, negociadas, fazendo que a arte

deixe de ser um produto de mera expressão do artista para se constituir num evento comunicacional.” (DOMINGUES, 1997, p. 20).

Um exemplo de elaboração coletiva e de recursos de interatividade seria a obra no campo da telerobótica e da telepresença intitulada “Ornitórrinco”, de Kac e Benett, em que um robô inteiramente móvel era acessado à distância por usuários. Em 1990, do Rio de Janeiro, Kac controlou o Ornitórrinco em Chicago. No “Ornitórrinco no Éden”, em 1994, enquanto o Ornitórrinco estava em um ambiente no departamento da arte e da tecnologia na escola do instituto da arte de Chicago, havia duas estações públicas de telepresença: uma em Seattle e outra em Lexington. Os três ambientes (Lexington, Seattle e Chicago) foram conectados através da Internet e os participantes puderam experimentar o espaço em Chicago através do Ornitórrinco, enquanto pessoas de países como Canadá, Irlanda e Alemanha, embora não pudessem manipular o Ornitórrinco, podiam assistir a tudo.

Mas será mesmo que nesse tipo de trabalho, não se pode mais pensar em uma autoria por parte do artista? Se continuamos a considerar a idéia originária como ponto principal de uma obra de arte, então o artista continuaria a ser o mentor e o autor da obra. Pois vejamos, em um trabalho como o Ornitórrinco, por exemplo, é claro que Kac e Benett tiveram o auxílio de técnicos para montar o robô e cuidar de todo o processo de conexão e de movimentação do robô, mas a concepção da obra, a autoria da parte artística continua a ser dos dois. Ou então, talvez se possa considerar que Kac e Benett são os autores artísticos de uma obra que também tem autores técnicos ou científicos. A obra de arte contemporânea trazendo à tona uma antiga discussão de autoria, ou de abertura da obra, já estudada por Roland Barthes, que tem um texto intitulado “A morte do Autor” e por Foucault em seu texto “O que é um Autor”, só para citar dois exemplos de pensadores que já abordaram tal argumento. Em seu texto, por exemplo, Foucault comenta que, historicamente, os textos passaram a ter autores na medida em que os discursos se tornaram transgressores, com origens passíveis de punições, pois, na Antigüidade, as narrativas, contos, tragédias, comédias e epopéias - textos que hoje chamaríamos literatura - eram colocados em circulação e valorizados sem que se pusesse em questão a autoria. O anonimato não constituía nenhum problema, a sua própria antigüidade era uma garantia suficiente de autenticidade. Os textos científicos, ao contrário, deveriam ser avaliados pelo nome de um autor, como os tratados de medicina, por exemplo.

Obras como a de Kac e Benett aproximariam-se do cinema e do teatro, manifestações de arte onde não há um único autor, exemplos de criação coletiva. No cinema, por exemplo, temos um responsável pela fotografia, há a figura do roteirista, a do montador e de vários

outros artistas e técnicos responsáveis por segmentos de criação e execução dentro de uma mesma obra.

E no caso da interatividade do público, deve-se pensar se o público pode ser considerado um co-criador da obra, já que tal interatividade é prevista e calculada pelo artista desde a concepção de seu trabalho? O público seria mais um elemento, uma "engrenagem" da obra ou um co-criador? Questão que mesmo antes do surgimento da arte digital já era discutida por autores como Umberto Eco, no livro "Obra Aberta":

"O autor oferece, em suma, ao fruidor, uma obra a acabar: não sabe exatamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a *sua* obra, não outra, e que ao terminar o diálogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a *sua* forma, ainda que organizada por outra de um modo que não podia prever completamente: pois ele, substancialmente, havia proposto algumas possibilidades já racionalmente organizadas, orientadas e dotadas de exigências orgânicas de desenvolvimento." (ECO, 1971, p. 62).

O fato é que as novas tecnologias digitais criaram ferramentas que simplificam de tal modo o trabalho artístico, que embora o artista muitas vezes ainda necessite da colaboração de uma equipe ou até mesmo opte por ela, a opção de elaborar sozinho todas as etapas de seu trabalho tornou-se muito mais viável.

Embora o uso da tecnologia, da máquina, ocupe um espaço importante nas discussões sobre a arte contemporânea, também há, em contrapartida, uma participação cada vez maior do corpo na arte atual, transformando assim os limites tradicionais de dicotomias como corpo-máquina, natural-artificial.

Rogério da Costa aborda tal questão dizendo que:

"Muito se fala da "influência", "impacto", "efeito" das tecnologias sobre o homem. Essa posição, aparentemente, continua sustentando uma distinção muito antiga entre a sociedade de um lado e as técnicas de outro. Como se fosse possível conceber o homem em sua história separado de seus aparatos técnicos ou de suas tecnologias. Ora, mais profundamente, é o corpo do homem que parece ser reinvestido a cada inovação tecnológica. Entretanto, apesar disso se dar cotidianamente, os homens parecem arraigados a uma imagem de si mesmos em descompasso com essas mudanças. Nesse caso, a operação estética seria uma das vias pelas quais a subjetividade humana se abriria ao que nela há de profundamente maquínico, fato que poderia ser traduzido como corporificação do tecnológico" (COSTA, 1997, p. 64).

Santaella explica que o corpo foi se tornando, ao longo da história, objeto cada vez mais central do olhar e da criação na arte, tendo porém se transformado de objeto representado a sujeito do trabalho artístico:

“Enquanto em toda a tradição secular que se estendeu até o século XIX, o corpo sempre compareceu como objeto, ou melhor, como conteúdo da representação visual, no século XX, uma grande transformação se operou no tipo de tratamento que muitos artistas começaram a dispensar ao corpo e, mais especialmente, ao seu próprio corpo: de objeto representado, o corpo do artista passou a ser o sujeito e objeto de seu trabalho.” (SANTAELLA, 2003, p. 251).

Em seu livro, Santaella mostra essa gradual evolução da arte em sua experimentação com o corpo, esse processo de transformação de objeto representado a sujeito. Ela considera que o fato de Marcel Duchamp ter barbeado o próprio cabelo em forma de estrela, em 1921, já marcava o artista como uma presença estética e afirma que Jackson Pollock, ao pintar sobre suas telas estendidas no chão, transformou o ser inteiro do artista em parte do trabalho.

Ela continua traçando esse quadro evolutivo e mostra que depois da *action painting*, vieram os *happenings* e o movimento europeu Fluxus, no início dos anos 60, que trabalhavam ao mesmo tempo elementos de artes visuais, da dança, do teatro e da música. No Brasil, Santaella situa os “objetos relacionais” e as “esculturas para vestir” de Lygia Clark, assim como os parangolés de Hélio Oiticica, ambos do final dos anos 50, como integrantes das correntes internacionais de artes do corpo.

Nos anos 70, “o corpo como obra, a junção de ambos atingiu seu paroxismo na chamada *body art*, na qual o corpo em si não era tão importante quanto aquilo que era feito com o corpo. Por essa época, artistas chegaram a apresentar as simples funções fisiológicas e do espirro como obras de arte”. (SANTAELLA, 2003, p. 261).

Santaella prossegue explicando que nos anos 80, os extremos de transgressão e autoflagelação que caracterizaram a *body art* arrefeceram e ganhou força uma tendência performativa do eu-como-imagem, dos simulacros do eu. Nesse período artistas como Laurie Anderson e Karen Finle ganharam destaque com seus eventos performáticos de larga escala. Assim como Bill Viola e Pipilotti Rist, como exemplo de artistas que utilizavam o vídeo para narrativas que discutiam a questão da identidade.

Já a partir dos anos 90, o corpo na arte é o corpo tecnologizado, inatural e sem identidade fixa, “um corpo articulado de acordo com aquilo que ultimamente vem sendo chamado de pós-humano”. (SANTAELLA, 2003, p. 270).

O artista australiano Stelarc é um dos que trabalham a questão do pós-humano. Ele considera que o corpo está obsoleto e na página inicial de seu site há um texto que explica os propósitos de sua obra:

“Stelarc é um artista performático baseado na Austrália, cujo trabalho explora e estende o conceito de corpo e sua relação com a tecnologia, através de interfaces homem-máquina, incorporando

recursos de imagem da medicina, próteses, robótica, sistemas de realidade virtual e Internet. O interesse é em experiências involuntárias, profundas e alternativas.” (www.stelarc.va.com.au).

Na verdade, por corpo obsoleto Stelarc entende que não é mais possível continuarmos com um corpo que é sujeito a mau funcionamento, disfunções, doenças, fadiga e envelhecimento. Um corpo que não resiste por muito tempo sem comida e oxigênio, com uma visão limitada e que não está em condições de lidar com todos os novos ambientes tecnológicos. Assim, para ir além desses limites, Stelarc pesquisa novas extensões e possibilidades para o corpo, corpo que no caso é sempre o do próprio artista, que exhibe seus resultados em performances.

Um de seus trabalhos, por exemplo, é uma escultura de estômago, em que “a idéia é de inserir uma obra de arte dentro do corpo. A tecnologia invade e funciona dentro do corpo, não como uma substituição protética, mas como um adorno estético. Um corpo que não busca a arte, nem “performa” arte, e sim que contém arte”.

A artista francesa Orlan (www.orlan.net) também utiliza o corpo como matéria-prima de seu trabalho artístico, tratando o próprio corpo como escultura. Ficou famosa sua performance intitulada *Omnipresence*, em que é submetida a uma série de cirurgias plásticas em que seu rosto foi sendo modificado segundo símbolos da cultura ocidental, como a Mona Lisa, por exemplo. O público podia acompanhar todo o processo de transformação, passo-a-passo, acompanhando online o próprio processo cirúrgico e através de uma exibição de auto-retratos de cada fase do processo.

Bastante elucidativo no tocante ao estranhamento que esse tipo de trabalho artístico possa causar é o testemunho de Ana Cláudia Mei:

“Em si mesma, a arte existe para nos suspender do hábito, da rotina, dos códigos estabelecidos, das suas gramáticas, fazendo-nos sentir que ainda somos livres para adotá-los, mas igualmente livres para transformá-los, ultrapassá-los, reinventá-los. (...) A arte tecnológica ainda nos intimida, fazendo que notemos mais as aparelhagens que a produzem do que ela mesma; todavia, indubitavelmente, ela é mais um horizonte da sensibilidade estética que se descortinou para outros alvoreceres.” (MEI, 1997, p. 225).

Segundo o historiador Lewis Mumford a arte e a técnica representam aspectos formativos do organismo humano. A arte representaria o lado interior e subjetivo humano, com suas estruturas simbólicas possibilitando que ele comunique seus estados íntimos e dê forma concreta e pública às suas emoções sentimentos e intuições dos significados e valores da vida. Já a técnica derivaria da necessidade de conhecer e dominar as condições externas da

vida, controlar as forças da natureza e alargar o poder e a eficiência mecânica dos órgãos biológicos humanos.

A história da evolução da técnica sempre esteve intimamente ligada à história da evolução humana. Não é à toa que o mito de Prometeu que, rouba dos deuses o poder do fogo e o dá aos homens, têm ilustrado a crença na idéia de que toda evolução humana seja decorrente dos instrumentos que o homem criou para dominar a natureza.

Para Mumford, quando pensamos que antropólogos e etnólogos, a partir de vestígios deixados por antigas civilizações, classificaram as épocas da história humana em termos dos instrumentos e da técnica encontrada - era neolítica, paleolítica etc. - podemos constatar que um critério tomado como base para a evolução humana é o da técnica. Assim, temos vários exemplos de descobertas que aconteceram no âmbito da técnica que trouxeram modificações radicais ao desdobramento da história humana: a descoberta do cobre, a do bronze, a do ferro, a invenção da roda, do vapor, da imprensa, só para citar alguns exemplos. Seguindo essa linha de progressão histórica, estaríamos vivendo atualmente as mudanças trazidas pelo elemento químico silício, utilizado na produção de chips, na eletrônica e informática.

Como contrapartida à técnica humana, Lewis destaca a importância do papel do simbólico na evolução da humanidade. Ele considera que só depois das funções simbólicas do homem terem atingido um alto grau de maturidade é que suas capacidades técnicas puderam ser desenvolvidas:

"A capacidade de trabalhar com as mãos, combinada com curiosidade, fizeram do homem um inventor ativo, que não se limita a tomar o mundo como o encontrou mas procura cada vez mais moldá-lo às suas necessidades, reais ou imaginadas" (MUMFORD, 1986, p. 42).

A necessidade humana de ordem e poder atrai o homem para a técnica e para o objeto, mas há também uma necessidade do lúdico, de criação autônoma e de expressão significativa que o atrai para a arte e para o símbolo. Mumford argumenta esta teoria explicando que mesmo em instrumentos e utensílios cujas eficácias diárias não seriam de maneira nenhuma amplificadas com o uso de imagens, vemos a aplicação de imagens e símbolos, algumas vezes por razões religiosas, mas outras por motivos meramente estéticos, feitas com o simples objetivo de deixar uma marca de expressão humana no objeto. Seria o caso de um vaso, um tecido ou escudo que pareceria demasiado frio se o artista não tivesse deixado nele sua marca de diferenciação. Ainda segundo Mumford, é por isso que mesmo os escudos mais primitivos da Idade do Bronze são decorados como círculos que não acrescentam nada à sua eficácia protetora.

Ele afirmava que a máquina em nada se humanizava se aplicássemos sobre ela padrões decorativos:

"A máquina não fica mais humana se a pintarmos de flores (...) isso é um disparate sentimental: os Cânones da arte da máquina são precisão, economia, simplicidade, severidade, restrição ao essencial, e sempre que estes cânones são violados (...) o resultado não é a humanização da máquina, mas a sua adulteração. A questão é que a máquina não substitui a pessoa; ela é, quando concebida corretamente, uma extensão das partes racionais e operativas da personalidade, e não deve intrometer-se arbitrariamente em áreas que não lhe pertencem." (MUMFORD, 1952, p. 54).

Vale lembrar que toda arte tem seu lado técnico, que envolve repetição, cálculo, esforço laborioso, em que o artista deve submeter-se às condições técnicas de fabricação e atuação, suportando horas, dias ou meses de trabalho por vezes monótono como o fim de atingir seu objetivos expressivos, de comunicar sua idéias ou seus sentimentos.

Além disso, arte e técnica não atuam separadamente, avançam lado a lado, tanto por influenciarem-se mutuamente como também por terem um efeito simultâneo sobre o trabalhador ou consumidor.

Sem a invenção e aperfeiçoamento dos instrumentos de orquestra, por exemplo, não haveria as obras de música clássica que fazem parte do legado cultural humano.

Para exemplificar o modo como arte e técnica podem se integrar, Mumford escolheu o exemplo da invenção da imprensa. O grupo então crescente de cidadãos letrados e o advento da democracia criaram uma demanda para a invenção de um método de produzir livros em maior quantidade e mais baratos, para atender às massas ávidas por equipararem-se aos benefícios culturais outrora reservados somente à classe dominante.

Mas Mumford explica que mais uma vez o símbolo estético precedeu a utilização prática, já que a primeira aplicação da imprensa teria sido no campo da arte, a impressão de xilografuras. A invenção dos caracteres móveis só surgiu mais tarde.

O simbólico demonstra ter tamanha importância na sociedade ao percebemos que, ao longo da história, o homem sempre demonstrou preocupação em poupar da destruição obras de arte que tragam em si a marca humana, enquanto que um objeto simplesmente utilitário não goza do mesmo privilégio.

No entanto, Mumford chama a atenção para o fato de que sem o contraponto dos métodos equilibrantes de ordem da técnica, o homem poderia facilmente ter enlouquecido, no sentido de que uma demasiada ênfase somente no processo simbólico poderia aniquilar sua capacidade de sobrevivência. O homem teria então que cuidar tanto de seu mundo interno quanto do mundo externo e é o instrumento, a técnica, que tendem a produzir tal objetividade

ou sentido da realidade. Ele pensa que as cidades gregas do séc. IV a.C. e as cidades italianas do séc. XV são exemplos de uma preocupação excessiva com a arte levando o homem a perder o sentido da realidade e abandonar-se aos encantos fundamentalmente simbólicos do vestuário, da pintura, das cerimônias públicas e do ritual.

Também, em alguns casos, é a arte que busca assemelhar-se ao maquínico. Os cubistas e construtivistas criaram imagens que faziam alusão ao geométrico e à máquina. "Léger transmuta formas orgânicas em mecânicas, transformando seres humanos e em objetos cilíndricos, como se tivessem sido trabalhados ao torno" (MUMFORD, 1986, p. 51).

Mumford cita Emerson para afirmar que a técnica é um meio de afrontar as forças da natureza em termos corretos e tornar o homem mais capaz de dirigir racionalmente a sua própria vida e diz que quando o comportamento humano se torna abjetamente técnico, a técnica não serve a este propósito, mas que quando a utilização da técnica torna-se rica em valores devido a uma maior compreensão da máquina, "então o desenvolvimento mecânico que parece, por vezes, tão vazio de conteúdo humano, provará ser um benefício para o próprio espírito humano". (MUMFORD, 1986, p. 53).

Tem-se então o fundamental papel do artista no processo social, o de ser quem ressignifica, quem investiga o sentido e dá novos sentidos às coisas. Quando surgiu a fotografia, discutiu-se durante muito tempo se era ou não uma arte.

Para Mumford, a resposta a esta pergunta é que se existe alguma margem de escolha ou iniciativa para o fotógrafo, existe então uma possibilidade de arte, isto é possibilidade de sucesso ou malogro que faça sentido para o espectador.

Paradoxalmente, a arte da máquina nos tornaria conscientes do papel da personalidade humana. Através de uma pequena diferenciação, dá outra significação à massa e a matéria bruta, redirecionando o olhar do espectador.

"Era assim que, pela delicadíssima modulação de uma peça de mármore ovóide, Brancusi transformava um ovo numa cabeça humana. (...) Uma vez que essa delicadeza de percepção se tenha tornado comum, não teremos que nos preocupar tanto com o problema da quantificação, porque dentro da própria máquina teremos o maior interesse pelas qualidades e pelo efeitos das qualidades sobre a mente humana" (MUMFORD, 1952, p. 76).

Por quantificação entende-se aí a reprodutibilidade da obra, a produção em massa. Por outro lado, o fenômeno técnico contemporâneo não pode ser analisado sob a mesma ótica do fenômeno técnico da era da modernidade. Não estamos mais na era das máquinas, na atual era do silício é necessário um novo olhar e a procura de novos métodos que dêem conta da análise

de nossa tecnologia, das relações que homem instaurou com essas novas possibilidades tecnológicas, do imaginário que permeia a cibercultura.

III.1 – Cibercultura

Enquanto que na modernidade o tempo é linear (baseado no progresso e na evolução histórica) e o espaço é o espaço físico naturalizado, um lugar de coisas com direção, distância, forma e volume, na era do silício, da informação, há uma compressão do espaço-tempo. "Na pós-modernidade, o sentimento é de compressão do espaço e do tempo, onde o tempo real (imediate) e as redes telemáticas, desterritorializam (desespacializam) a cultura. O tempo é assim um modo de aniquilar o espaço". (LEMOS, 2002, p. 72).

As modificações nas tecnologias de comunicação que culminaram na compressão do espaço e do tempo são decorrentes do desejo do homem de agir à distância e outras tecnologias anteriores ao computador e à rede já demonstravam essa busca através de instrumentos como o telégrafo, o rádio, o telefone e o cinema.

Em seu livro cibercultura, André Lemos cita Simondon, quando este explica que a modernidade equivocou-se ao considerar a máquina estrangeira à cultura. Na verdade, não haveria oposição alguma entre técnica, homem e cultura. E a era moderna teria criado um desequilíbrio "reconhecendo o objeto estético (arte) no mundo das significações, mas recusando e afastando os objetos técnicos para um mundo à parte, como um sistema autônomo, completamente fechado, sem estrutura ou significações". (LEMOS, 2002, p. 34).

De fato a tecnologia, a máquina, agrega valores à nossa cultura e da nossa cultura, é feita pelo homem, modifica este e a vida social, impossível imaginar o homem sem a técnica. A técnica é uma manifestação do humano no mundo. Toda tecnologia carrega em si toda a cultura em que foi concebida, mostra a técnica e o saber humano envolvidos em sua criação. Quando analisamos um meio como o fotolog, nosso objeto de estudo, por exemplo, podemos deduzir a partir dele os motivos e os desejos humanos que motivaram sua criação, podemos especular sobre a que necessidades humanas ele se destina e contem em si também os rastros de outras técnicas que o precederam ao longo do tempo. Ao ver um fotolog estamos nos deparando com a necessidade de expressão humana, de comunicação, de sociabilidade, de transmitir uma mensagem, de tornar externas suas idéias. Utilizando-se da tecnologia da fotografia, anterior à tecnologia do computador e da Internet, o fotolog explicita a predominância que a imagem tem na atualidade, explora a visualidade do homem, manifesta

seu desejo de registrar, de dar permanência e de compartilhar com outras pessoas, fatos e momentos de sua vida. A manipulação de imagens que, muitas vezes é um recurso utilizado nos fotologs, poderia demonstrar uma busca de perfeição estética ou tão somente uma necessidade do lúdico, de modificar a própria imagem, de brincar com formas e cores, de expressar uma visão particular sobre o mundo que o rodeia. Foi-se o tempo em que a técnica servia apenas para resolver os conflitos do homem com a natureza. Com a Internet ela ultrapassa esse estágio. E já com a fotografia, e mesmo antes, todas as vezes em que arte apropriou-se da tecnologia, ela expandia seus limites de atuação e de significação.

No campo das artes, a quebra de fronteira entre alta cultura e cultura popular de massa aparece como um modo de protesto contra a arte instituída do alto modernismo, a arte de galerias de arte, museus e academias. Segundo Lemos, o pós-modernismo dos anos 60 é fruto de uma vanguarda anárquica, instituindo-se como uma ruptura com a institucionalização oficial da cultura (entendida como arte e espetáculos). "Os artistas começam a descobrir as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias a partir da vídeo-arte, da fotografia, dos satélites e dos computadores." (LEMOS, 2002, p. 70).

Com as experimentações artísticas que começaram a partir dos anos 70 e que buscavam conectar artistas de todos os continentes é que foi plantada a lógica necessário ao surgimento de nosso objeto de estudo, o fotolog.

Diferentemente dos meios de comunicação de massa, como o rádio e a TV que apresentam uma comunicação do tipo "um-todos", ou seja, um emissor com vários receptores ou espectadores, a rede de computadores tem uma estrutura comunicacional "todos-todos", tratando-se de vários emissores conectados a vários receptores, o que abriu aos artistas a tentadora possibilidade de explorar todos os recursos expressivos que esse tipo de comunicação permitia como, por exemplo, fazer um trabalho conjunto com artistas de outros países sem o problema logístico de deslocamento que tal projeto demandaria. Atingir um público muito mais extenso e de forma quase instantânea foi certamente um outro fator que atraiu o interesse dos artistas para o computador. No caso do fotolog, consideramos que o tipo de comunicação permanece o um-todos, já que somente o dono do flog tem permissão ou acesso para veicular conteúdo na página, mas seria um um-todos diferenciado já que o alcance de público é praticamente ilimitado. Qualquer pessoa com acesso à Internet pode consultar um flog, desde que tenha acesso a um computador. E o feedback é muito mais dinâmico e veloz que no um-todos tradicional, pois o fotolog é um sistema de comunicação por excelência, por reservar um espaço na página para comentários dos visitantes. Ou seja, para o artista é um espaço em que a concepção da obra vai obrigatoriamente apresentar uma

consciência da participação do público. Isso exige do artista um grau de coragem maior do que em uma obra exposta em um museu ou galeria, já que a exposição a que ele é submetido em um espaço como o fotolog é muito maior, dado que o anonimato que protege o espectador da obra favorece uma resposta mais verdadeira. Assim, sem uma possível timidez que um contato face a face com o artista poderia gerar, no fotolog, em que pode-se fazer um comentário sobre a obra sob um nome fictício ou apelido, o artista poderá ouvir opiniões bastante desfavoráveis sobre sua obra ou até mesmo ofensas gratuitas. E no caso das artistas dos fotologs objeto de nosso estudo, elas estariam sujeitas a ter até a própria aparência física criticada, já que é sua própria imagem, ainda que modificada digitalmente, que está exposta no fotolog.

Aliás, retrabalhar imagens é uma prática que se tornou corriqueira com a arte digital. Hoje, como uma característica da pós-modernidade, não existe uma preocupação de representação fiel da realidade, do figurativo. O hibridismo, o simulacral, a citação, referências múltiplas em um único trabalho, são a tônica da obra de arte contemporânea. Não há uma obrigatoriedade de originalidade da obra. André Lemos afirma que os artistas utilizam as novas tecnologias numa postura ao mesmo tempo crítica e lúdica, com o intuito de multiplicar suas possibilidades estéticas:

"A arte eletrônica vai explorar numerização (trabalhando indiferentemente texto, som, imagens fixas ou em movimento), a espectralidade (a imagem é auto-referente, não dependendo de um objeto real e sim de um modelo), o ciberespaço (o espaço eletrônico), a instantaneidade (o tempo real), e a interatividade, quebrando a fronteira entre produtor, consumidor e editor." (LE MOS, 2002, p. 197).

Nossos dois fotologs de estudo são exemplos típicos da obra de arte contemporânea, pois manifestam essas características citadas de maneira clara. Utilizam-se do espaço eletrônico, trabalham com a interatividade do público em tempo real, além disso, as artistas são responsáveis por todo o processo de criação da obra, desde sua concepção até sua distribuição, sem nenhum tipo de intermediário, a não ser o portal de fotolog que utilizam, que é de domínio público. E, por fim, embora seus trabalhos utilizem sua própria imagem, esta não é uma imagem fiel à realidade, e sim retrabalhada digitalmente, ao ponto de não sabermos que traços físicos e que características lhe pertencem realmente, em um trabalho, em ambos os casos repleto de citações e referências a imaginários como o da literatura, da música e do terror, em que faz parte da brincadeira o público descobrir que tipo de referências foram utilizadas em seus trabalhos.

Os fotologs de Sinistra e Helenbar também podem ser considerados típicos exemplos da hibridação e reapropriação que, segundo vários autores são características da contemporaneidade.

Para André Lemos, por exemplo, a sociedade do espetáculo seria uma espécie de enciclopédia de referência para os ciber-artistas, a ciberarte jogaria com elementos pertencentes a ela, mas ignorando os objetos originais, reapropriando-os, colando informações, produzindo ruído e simulando mundos.

Segundo Lemos, as artes eletrônicas trabalham o híbrido através de um movimento contínuo de passagem do espaço físico ao eletrônico, do corpo físico ao corpo-prótese, do tempo subjetivo e individual ao tempo imediato, numa estética repleta de citações, referências e colagens, sem necessariamente passar pelos circuitos de marchands, galeria ou museus. "O artista eletrônico é mais um editor de informações, aquele que as disponibiliza e as faz circular, desaparecendo a fronteira entre os que concebem, produzem e consomem arte." (LEMOS, 2002, p. 199).

Assim trabalham Helenbar e Sinistra, apropriando-se de um meio de comunicação, elas o utilizam de maneira lúdica, hibridizam sua própria imagem, seu próprio corpo transformado em um híbrido delas mesmas e de personagens da ficção. Seus trabalhos são assumidamente repletos de referências ao trabalho de outros artistas, citam constantemente personagens já anteriormente disseminados pela sociedade do espetáculo, como quando Helenbar se transmuta em Joana d'Arc ou as familiares vampiras e monstras que Sinistra incorpora. Não sendo personagens necessariamente originais, criados por elas, são releituras de todos esses universos e personagens.

Elas se utilizam do potencial lúdico da rede para despertar a consciência dos próprios usuários de fotolog, promovendo uma "invasão" do espaço para explicitar e assumir a ficção e a construção de uma imagem que todo usuário de fotolog faz, conscientemente ou não, ao publicar suas fotos em um espaço público. Ou simplesmente inspirando-os a ousar mais em relação ao modo como utilizam o potencial desse novo meio de comunicação, como se dissessem: "Aproveite, aqui você pode dar asas à sua imaginação, você pode brincar de ser outro. Pense, o que você quer ser, o que você quer expressar? Aqui você pode ser um criador". O fotolog como uma espécie de ágora, um espaço de livre expressão, de comunicação onipresente, imediata e em tempo real em que a única censura seria a auto-censura que o autor do fotolog teria ao não querer explicitar certos aspectos de si mesmo.

Lemos considera que a arte em rede procura levar ao extremo o potencial comunicativo e interativo da estrutura rizomática e híbrida do ciberespaço. O caráter aberto,

interativo e não hierarquizado do ciberespaço permite que seja um espaço por excelência da arte.

"Por ser imaterial, a arte eletrônica não se consome com o uso e pode circular ao infinito, escapando da lei entrópica da sociedade de consumo. É nesta circulação frívola de bits que está o coração da arte eletrônica da cibercultura. Mais sensual e intuitiva do que racional e dedutiva, a ciberarte tenta produzir novos espaços de experiências estéticas e interativas, sob a energia do digital." (LEMOS, 2002, p. 199)

III.2 – A fotografia

Poderíamos considerar que o fotolog reproduz em um micro universo a origem da fotografia, já que os usos identificados no fotolog atual suscitam uma analogia com os usos iniciais da fotografia, que em seu início também servia basicamente como instrumento de registro e memória, como nos álbuns de família, por exemplo. De modo algum, em seu surgimento, a fotografia era vista como arte e sua funcionalidade era de caráter figurativo, substituindo a função da pintura para fazer registros figurativos de imagens. A fotografia era preponderantemente documental.

Uma leitura interessante sobre a fotografia é a que Walter Benjamin faz quando discorre sobre o valor de culto e o valor de exposição da obra de arte. Ele considera que a produção artística começa com imagens a serviço da magia. Essas imagens teriam um valor de culto, já que o que importava é que elas existissem, e não que fossem vistas. As pinturas de animais inscritas nas paredes das cavernas tinham um uso ritual, eram um instrumento de magia, que servia para invocar forças que auxiliariam o homem no momento da caça ou do combate. Essas imagens deveriam ser vistas pelos espíritos, não tinham um valor de exposição para outros homens. Não eram concebidas para a apreciação humana. Assim como certas estátuas religiosas também só eram acessíveis ao sumo sacerdote ou permaneciam cobertas a maior parte do ano e eram expostas aos olhos do público somente em festividades ou rituais específicos.

Para Benjamin o que também dá maior possibilidade de valor expositivo a uma obra seria sua capacidade de mobilidade. Assim, a exponibilidade de um busto seria muito maior do que a de uma estátua divina que deve estar encerrada em um templo.

A partir desse ponto de vista, Benjamin anuncia uma quebra, uma refuncionalização da arte, possibilitada, preponderantemente, pelos vários métodos de reprodutibilidade técnica,

que davam um maior alcance de público e, conseqüentemente, uma maior valor de exposição às obras.

"Com efeito, assim como na pré-história a preponderância absoluta do valor de culto conferido à obra levou-a a ser concebida em primeiro lugar como instrumento mágico, e só mais tarde como obra de arte, do mesmo modo a preponderância absoluta conferida hoje a seu valor de exposição atribui-lhe funções inteiramente novas, entre as quais a artística". (BENJAMIN, 1985, p. 173).

A fotografia trouxe uma predominância do valor de exposição, em detrimento do valor de culto, embora Benjamin considere que o retrato, principal tema das primeiras fotografias, representasse uma resistência de entrega do valor de culto. No caso dos retratos fotográficos, um culto de saudade, consagrado aos amores ausentes, aos defuntos ou à expressão fugaz de um rosto. Por isso, é quando a figura humana retira-se da fotografia que o valor de exposição teria superado pela primeira vez o valor de culto. Um dos pioneiros desse processo teria sido o fotógrafo francês Eugène Atget, ao fotografar ruas desertas de Paris, por volta de 1900.

Há também o que Benjamin denomina "valor de eternidade". Para explicar esse termo, ele coloca em polaridade a arte grega e as obras de arte reproduzíveis tecnicamente em larga escala.

Como os gregos só tinham o molde e a cunhagem como processos técnicos de reprodução, as moedas e terracotas eram os únicos objetos fabricados em massa. Todas as demais obras eram únicas e tecnicamente irreproduzíveis. Assim, devido ao estágio em que se encontrava sua técnica, os gregos eram obrigados a criar obras com valores eternos, o que os teria garantido um lugar privilegiado na história da arte. Assim, esse estado de coisas encontraria-se num pólo oposto ao atual, já que nunca anteriormente as obras de arte foram reproduzíveis tecnicamente em tão grande escala e amplitude.

Entretanto, autores como Adriano Rodrigues, invalidam o ponto de vista de Benjamin argumentando que:

"A irreproduzibilidade da arte não é necessariamente anulada pelo fato de uma obra original poder dar origem a uma multiplicidade técnica de réplicas. Cada uma das réplicas pode efetivamente proporcionar uma experiência estética original. A familiaridade com a obra de arte faz intervir uma competência ritual para jogar autonomamente com seus horizontes de sentido, votando-a a uma experiência estética sempre renovada." (RODRIGUES, 1994, p. 112).

Contudo, Benjamin considera que o aperfeiçoamento da técnica possibilitou à obra de arte uma característica que os gregos não tinham como alcançar, a perfectibilidade. Ele explica essa teoria confrontando o cinema, em que o filme é produzido por etapas passíveis de correção, e a escultura grega, considerada então a mais alta das artes e, no entanto, a menos

perfectível, já que um erro cometido pelo escultor poderia inutilizar toda a escultura, sendo realizadas como eram, a partir de um só bloco, diferentemente de esculturas em que várias partes são agregadas.

Embora a fotografia digital pudesse encaixar-se perfeitamente neste conceito de perfectibilidade, dado que, hoje mais do que nunca, é possível retrabalhar uma imagem nos mínimos detalhes, a perfeição não é necessariamente uma preocupação para o artista que trabalha com o digital. Talvez a perfeição da imagem esteja mais ligada à publicidade, nos casos em que procura vender a idéia de produtos perfeitos, paisagens paradisíacas e pessoas sem imperfeições estéticas. Já no caso do artista, muitas vezes o nível de detalhamento e perfeição que a fotografia digital possibilita é usada contrariamente para criar "imperfeições", "imagens sujas", para descaracterizar ou "borrar" a imagem. O que atrairia mais o artista contemporâneo nas novas ferramentas digitais seria a experimentação da linguagem visual do novo meio e a possibilidade de comunicação e interação com o público, acima da "perfectibilidade técnica" que a obra poderia alcançar. Mais do que a perfeição, a grande vantagem que as ferramentas digitais ofereceriam seria a acessibilidade a essa perfeição, a possibilidade de aprimorar processos, e não a perfeição como produto final. Ou seja, alcançar a perfeição da imagem tornou-se um processo muito mais simples, embora nem sempre tal perfeição seja buscada.

Outro valor que é potencializado enormemente com o digital é o valor de exposição, já que a divulgação de uma obra em rede permite alcançar uma dimensão de público antes inalcançável. A comunicação com o público sempre fez parte da obra arte. Ela sempre foi feita para ser vista, para dialogar com o público, só que agora, com o digital, essa faceta comunicacional da arte torna-se mais visível, através de recursos de interatividade, inclusive à distância. Com o fotolog, por exemplo, o artista já tem um espaço previamente reservado para os comentários do público. Na mesmo espaço em que ele veicula a fotografia, fica registrada também a opinião das pessoas sobre aquela foto, de modo que essa opinião pode ser vista tanto pelos outros visitantes da página quanto pelo próprio artista. Antes da Internet, o feedback sobre uma obra não era tão direto e imediato assim. Isso vale tanto para o cinema, quanto para as artes plásticas, enfim, para todo trabalho artístico, incluída a literatura, de um modo geral. Os artistas que trabalhavam com espetáculos ao vivo, como teatro ou dança, ainda podiam contar com o termômetro do aplauso, com a reação do público e com o retorno de bilheteria, assim como o cinema podia, e ainda pode, mensurar o sucesso de um filme através de sua bilheteria. Já para a literatura ou para as artes plásticas, o acesso à opinião do público era mais dificultado e a figura do crítico de arte é que predominava ao abalizar o

possível valor da obra. Com a facilidade de comunicação que o digital oferece, o artista não só teve maior acesso à opinião de seu público, como também resolveu explorar novas possibilidades comunicativas com esse público, em obras que não somente podem ser fruídas e avaliadas, como também alteradas ou controladas pelo espectador, numa verdadeira troca.

A questão do valor de culto mereceria uma reflexão mais atenta, já que em época de Internet, embora o valor de exposição seja inequívoco, talvez ele não exclua a função do culto, pois mesmo se o objetivo inicial do artista que lida com o digital dificilmente tenha fins de magia ou de religião, ainda assim, artistas como as criadoras dos fotologs objetos de nosso estudo, arregimentam um número fiel de seguidores que acompanham suas obras com uma espécie de fervor religioso, comentando as fotografias, esperando ansiosamente pela publicação de novas fotos e venerando as artistas de maneira comparável a fiéis.

O único valor citado por Benjamin que parece ser irrelevante na obra de arte contemporânea seria o valor de eternidade. A ênfase no trabalho do artista atual é na experimentação dos novos meios, nas possibilidades de corte e colagem, na citação, no hibridismo e nas múltiplas referências, marcado mais pela fascinação com a facilidade de alcance da obra do que com sua perenidade. A obra de arte contemporânea é realizada mais para a fruição imediata que para o eterno.

Por outro lado, o valor de eternidade ainda é uma preocupação atual, já que é muito comum que trabalhos artísticos que alcançam sucesso na rede, sejam publicados em livros ou sejam registrados em meios em que sua "eternidade" fique mais assegurada. No caso dos fotologs de Sinistra e Helenbar, os dois bastante bem-sucedidos em termos de reconhecimento pela imprensa e pelo público, tanto um quanto outro já foram "eternizados" em livro, como por exemplo no livro *Fotolog.book*, em que foram registrados fotologs de várias partes do mundo.

Voltando à origem da fotografia, vamos utilizar alguns trechos de um outro texto de Benjamin, intitulado *Pequena História da Fotografia* como ponto de partida para a analogia de nosso objeto de estudo com a utilização inicial da técnica fotográfica.

Em determinado ponto do texto, Benjamin afirma que os inúmeros debates realizados no século XIX sobre a fotografia eram muito rudimentares e que não conseguiam libertar-se do esquema utilizado pelo jornal alemão *Leipziger Anzeiger* para combater a utilização da fotografia.

"Querer fixar efêmeras imagens de espelho não é somente uma impossibilidade, como a ciência alemã o provou irrefutavelmente, mas um projeto sacrílego. O homem foi feito à semelhança de Deus, e a imagem de Deus não pode ser fixada por nenhum mecanismo humano. No máximo, o

próprio artista divino, movido por uma inspiração celeste, poderia atrever-se a reproduzir esses traços ao mesmo tempo divinos e humanos, num momento de suprema solenidade, obedecendo às diretrizes superiores do seu gênio, e sem qualquer artifício mecânico." (BENJAMIN, 1985, p. 92).

Esse tipo de opinião reflete ou reproduz o padrão que acontece toda vez que alguma nova tecnologia é inventada. Há sempre um grupo que a rechaça e a vê com desconfiança, como portadora de conseqüências terríveis, e um outro grupo entusiasta, que a vê como veículo para uma série de mudanças. O mesmo também acontece, por exemplo, com o advento dos computadores e da rede, que igualmente criou polêmica, dividindo teóricos entre "apocalípticos", para aqueles que são contra, e "integrados", para aqueles que são a favor, como, respectivamente, Baudrillard e Pierre Levy.

Na classe artística, mesmo que alguns deles também nutram uma certa desconfiança inicial por uma nova tecnologia, ou algum temor no sentido de que a máquina substitua a *tekhne* humana, o impulso de explorar as novas possibilidades daquele instrumento parece ser mais forte. Além disso, tradicionalmente, o artista costuma ser mais voltado em direção ao novo, à experimentação e à apropriação do que lhe rodeia para aplicações artísticas.

Com que horror os adeptos da opinião do citado jornal alemão não veriam trabalhos como os dos dois fotologs de Sinistra e Helenbar, nosso objeto de estudo, em que não somente as artistas atrevem-se a fixar e a reproduzir a própria imagem em suporte, como também a modificam e a hibridizam com outras imagens. Mas certamente a fotografia chegou a tal ponto, aos poucos, numa evolução que se deu passo a passo até atingir o status de arte propriamente dita.

Paradoxalmente, quando uma tecnologia é nova, mesmo que seus produtos ainda não sejam considerados arte, o difícil acesso e os custos altos de qualquer tecnologia em fase inicial, assim como a fator novidade, igualam o tratamento de tais produtos ao que se daria a um trabalho artístico. Os clichês de Daguerre, que era como a fotografia se apresentava em sua fase inicial, eram peças únicas. Segundo Benjamin, o preço de uma placa dessas, em 1839, era alto, ficava em torno de 25 francos-ouro. E geralmente eram guardadas em estojos, como se fossem jóias.

Como exemplos mais recentes, temos a televisão, o automóvel e o computador, que no início eram bens de consumo para poucos e depois, à medida que os preços foram caindo, foram se massificando até tornarem-se elementos corriqueiros, sem esquecer, obviamente, que populações desfavorecidas economicamente permanecem sem acesso a esse tipo de novidade tecnológica.

De qualquer modo, é graças ao fascínio pela novidade e à essa tendência à massificação que espaços comunicacionais como o fotolog, por exemplo, mal surgem e tornam-se rapidamente populares.

Entre todas as tecnologias de imagem, desde a pintura parietal até hoje, o pesquisador Philippe Dubois considera que a fotografia, o cinematógrafo, a televisão/vídeo e a imagem informática, enquanto as mais recentes tecnologias que surgiram e se sucederam de dois séculos para cá, introduziram uma dimensão "maquínica" crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora. Embora, para muitos, essas tecnologias não tenham feito muito mais do que retomar antigas questões de representação, reatualizando, nem sempre de modo inovador, velhos desafios de figuração.

O discurso da novidade ocorreu tanto na chegada da fotografia, em 1839, quanto no início do cinematógrafo, no fim do século XIX, na expansão da televisão depois da Segunda Guerra Mundial ou na disseminação atual da imagem informática.

Para Dubois, este discurso se apóia, essencialmente, numa retórica e numa ideologia.

"A retórica do novo se apresenta e se autoproclama em toda parte: no discurso de François Arago sobre o daguerreótipo, em julho de 1839 na câmara dos Deputados; nos relatos da imprensa sobre os espectadores absolutamente maravilhados diante da tela animada do cinematógrafo ('as folhas se movem!'); nas manchetes dos jornais (britânicos, alemães, franceses) que relatam as primeiras transmissões de televisão ao vivo nos anos 30; ou nas declarações, ainda freqüentes, sobre a 'revolução digital da qual somos obrigatoriamente testemunhas e atores.'" (DUBOIS, 2004, p. 34).

Esta retórica se inscreve explícita ou implicitamente em uma lógica moderna, de progresso, e também trata-se sempre de vender uma visão sobre o futuro ("de agora em diante nada será como antes, não podemos ficar de fora desse novo mundo que está surgindo" etc.). Essa retórica veicula uma dupla ideologia: de um lado a ideologia da ruptura e, portanto, de recusa da história. De outro, a ideologia do progresso contínuo. Dubois afirma que a única perspectiva histórica que esses discursos assumem é a da teleologia. "Sempre mais, mais longe, mais forte etc. Avante!" Para ele, o discurso da novidade é amnésico e oculta completamente tudo o que pode ser regressivo em termos de representação (ocultação do estético em proveito do puramente tecnológico), ou recalca o caráter eminentemente tradicional de algumas grandes questões que se colocam desde sempre, como a do real (e do realismo), a da analogia (o mimetismo) ou a da matéria (o materialismo).

Quanto à questão maquinismo-humanismo, os fotologs objeto de nosso estudo, embora estejam situados na máquina computador, e por isso sejam uma imagem informática, digital, segue a lógica de uma tecnologia anterior: fotografia, num caso evidente mediação,

uma mídia englobando outra mídia anterior a ela. Com a imagem informática, o "real" se torna maquínico, simulacrado, como entende Baudrillard (1991), pois é gerado por computador, sem depender necessariamente de uma realidade externa que anteriormente era captada pela câmara escura do pintor, que a química fotográfica inscrevia e que o cinema e a TV captavam e, em seguida, captavam ou retransmitiam. Com a imagem informática, os instrumentos de captação e reprodução não são imprescindíveis. A própria máquina pode produzir seu "real". O objeto a ser representado é gerado pelo computador e pode não existir fora dele. Como a representação pressupõe um hiato entre o objeto e sua figuração, entre o ser e o parecer, na imagem informática, a idéia de representação perderia seu sentido e seu valor.

Porém, não é o que acontece nos trabalhos de Sinistra e Helenbar. Ali a representação está presente, o real continua a existir, já que as artistas posam como modelos para suas fotografias e só então essas imagens serão retrabalhadas pelo programa de computador. É uma imagem virtual, retrabalhada a partir de um elemento pré-existente na realidade. Consequentemente, a representação se faz presente em ambos os trabalhos. Nessa relação maquinismo-humanismo, a máquina intervém, mas não se faz absoluta, ainda há a dependência de um real e de um sujeito pré-existentes, que são reinventados.

Em relação à mimese, Dubois afirma que assim como na relação maquinismo-humanismo, o maquinismo parecia crescer em detrimento da intervenção humana, quando na verdade as duas dimensões não são correlativas e podem evoluir em direções diferentes, na questão da mimese, ou seja, do realismo na imagem, poderia-se pensar, à primeira vista, que cada invenção técnica pretendesse necessariamente aumentar a impressão de realidade da representação. O que ocorre de fato é que a cada momento da história dos dispositivos, a tensão dialética entre semelhança e dessemelhança reaparece independentemente dos dados tecnológicos, pois a questão em jogo é estética.

Por ocasião do surgimento da fotografia, a opinião geral era de um salto no ganho de realismo na imagem, em relação à pintura. Por ser obtida de modo maquínico, sem a intervenção da mão do pintor, a fotografia apresentaria uma espécie de realismo objetivo, enquanto que o realismo apresentado na pintura seria subjetivo, interpretado pela mão do pintor. Com a fotografia teria se alcançado a exatidão, a verdade da imagem.

Porém, Dubois, embasando-se na teoria de Bazin e Barthes, argumenta que na postura ontológico-fenomenológica, a semelhança deixa de ser um critério pertinente em relação à fotografia. Isso porque a fotografia induzia à crença no objeto representado, em um objeto real que foi posto diante da câmara fotográfica, ou seja, um desenho jamais alcançaria o mesmo efeito de credibilidade de uma fotografia.

Assim, o critério de mimese deixaria de aplicar-se à fotografia, pois no lugar de um efeito de realismo, de reprodução fiel das aparências, passa a prevalecer um efeito de realidade, da ordem da fenomenologia do real.

Além disso, Dubois prossegue afirmando que a questão da semelhança não é uma questão técnica, mas estética. Embora, cada nova evolução da tecnologia de imagens pudesse propiciar um grau de analogia maior, existem dimensões aparentemente contraditórias da figuração, que seria o que sustenta a tese da "dupla hélice", segundo a qual, quanto mais um sistema de imagens for capaz de imitar fielmente o real em sua aparência, mais ele apresentará manifestações de desanalogização, manifestações estéticas com oposições dialéticas entre semelhança e dessemelhança, figuração e desfiguração, a forma e o informe etc.

"Em suma, a dimensão mimética da imagem corresponde a um problema de ordem estética, e não é sobredeterminada pelo dispositivo tecnológico em si mesmo. Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre semelhança e dessemelhança, analogia e desfiguração, forma e informe. A bem da verdade, é exatamente este jogo diferencial e modulável que é a condição da verdadeira invenção em matéria de imagem: a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica." (DUBOIS, 2004, p. 57).

Sob esse olhar, os fotologs de Sinistra e Helenbar parecem constituir um caso interessante. Por partir de um objeto real que foi colocado diante da câmera, (no caso, as próprias artistas) poderia-se considerar que seus trabalhos não poderiam ser analisados sob a ótica da mimese. Mesmo tratando-se de fotografias digitais assumidamente retrabalhadas, ainda assim há uma crença por parte do objeto representado. Porém, trata-se de um trabalho artístico em que a preocupação com a semelhança (o que torna o caso mais curioso) não é de uma mimese com o real e sim de uma semelhança com a fantasia! Helenbar transforma sua imagem real para se assemelhar à Alice, personagem ficcional. Suas pin-ups e personagens de circo baseiam-se, não na realidade, mas em todo um imaginário criado acerca desses personagens. Também Sinistra sobrepuja o real para buscar uma semelhança, para hibridizar-se com seres monstruosos imaginários. Instaura-se então uma situação lúdica no trabalho das duas artistas no que tange à mimese. Há o real e ao mesmo tempo há uma preocupação em semelhança não com o real, e sim com o "i-rreal". Ou, ao contrário, seria uma preocupação de dessemelhança com o real? Ou uma brincadeira com semelhança-dessemelhança bem aos moldes dos jogos de lógica de Lewis Carroll, criador da Alice retratada por Helenbar? Não importa qual das questões é a verdadeira. O fato é que, mais uma vez o artista cumpre seu

papel de ir além da visão ou do proceder estabelecidos, jogando com múltiplas possibilidades e complexificando, nesse caso, os limites da mimese, de representação.

A questão materialidade-imaterialidade, que encerra nossa análise dos fotologs sob a ótica de Dubois, também parte da pintura. Ele afirma que, entre pintura, fotografia, cinema, vídeo e computador, a imagem da pintura é aquela em que a materialidade é mais concreta, tátil, literalmente palpável. Ao ver ou tocar uma tela com a mão, pode-se sentir sua lisura ou rugosidade, sua espessura e sua consistência, pode-se perceber a tinta que escorre, a direção da pincelada ou até sentir o odor das substâncias que entraram em sua composição, o que ajuda a conferir ao quadro o caráter de objeto único.

Em comparação à pintura, a imagem fotográfica possui menos materialidade. No processo fotográfico há uma espécie de achatamento da matéria-imagem. Os grãos de halogênio de prata que constituem a matéria fotossensível da imagem são da mesma natureza e são dispostos de modo indiferenciado e unilateral sobre o suporte. Assim, os fótons dos raios luminosos alinham-se igualmente na superfície da imagem. Como não há espessura da matéria, a foto, esteja em papel, placa de vidro, num *slide*, numa polaróide ou numa superfície rugosa, tem um caráter mais "liso" que uma pintura.

Mesmo com essa relativa perda de relevo da matéria fotográfica, a fotografia tem uma realidade tangível, enquanto objeto físico que se pode pegar com as mãos, pode ser rasgada, queimada, carregada, colecionada, escondida, etc. Para Dubois, não é raro que exista uma certa intensidade fetichista neste objeto frequentemente pequeno, pessoal e íntimo que é a fotografia. "Este fetiche é não somente uma imagem (que pode carecer de corpo e de relevo) como também um objeto (que convida a todos os manuseios)." (DUBOIS, 2004, p. 61).

A partir da imagem cinematográfica, esse caráter de objeto em si mesmo, vai se desvanecendo até chegar à imagem informática que é menos uma imagem que uma abstração, o produto de um cálculo. Com o cinema a imagem tornou-se literalmente impalpável. O espectador pode até tocar a tela, mas nunca a imagem. É uma imagem duplamente imaterial, por ser refletida e projetada..

Além de não poder tocar a imagem, o movimento que o espectador vê refletido na tela, é uma ilusão perceptiva produzida pelo desenrolar da película a 24 imagens por segundo, movimento que não existe efetivamente na realidade, enquanto objeto ou matéria.

Com a televisão e o vídeo esse processo de desmaterialização da imagem acentuou-se ainda mais, pois enquanto no cinema, existe uma imagem prévia dotada de materialidade, o filme-película, dotado de fotogramas que podiam ser até colecionados como objeto de culto, com a imagem eletrônica a imagem passou a ser um simples processo, um impulso elétrico.

Ainda que o sinal de vídeo esteja gravado em uma banda magnética, não há nenhuma imagem a ser vista na banda de uma fita de vídeo. Não há fotogramas, somente impulsos elétricos codificados, que devem passar por um processo para que possam ser percebidos como imagem pelos nossos olhos.

Os sistemas de imagem informática levaram esse processo de desmaterialização a um ponto extremo. Embora seja uma imagem visualizável numa tela, como a de vídeo, a imagem informática é puramente virtual. Ela atualiza uma possibilidade de um programa matemático e se reduz a um sinal, nem mesmo analógico como o do vídeo, mas numérico, ou seja, a uma seqüência de algarismos. "Estamos longe da matéria-imagem da pintura, do objeto-fetichismo da fotografia, e mesmo da imagem sonho do cinema que vem de um fotograma tangível. A imagem informática é menos uma imagem que uma abstração. Nem mesmo uma visão do espírito, mas o produto de um cálculo." (DUBOIS, 2004, p. 65).

Dubois conclui afirmando que, num reflexo compensatório, a informática desenvolveu uma série de recursos para reconstituir efeitos de materialidade, principalmente ligados ao tato, como o controle remoto, o mouse e o teclado, além de todas as pesquisas ligadas à realidade virtual em que acessórios como capacetes de visão e luvas com captadores e sensores procuram dar uma impressão de realidade dos objetos. Para Dubois, a imagem informática seria o triunfo da simulação, em que o usuário experimenta a simulação como um real. Um universo em que não só a imagem perdeu corpo, como também o próprio real parece ter-se dissolvido numa total abstração sensorial.

Enquanto produto híbrido de duas dessas tecnologias de imagem, a fotografia e a imagem informática, os dois fotologs objetos de nosso estudo parecem encaixar-se melhor na descrição teórica da imagem informática, porém tal hibridismo, tal remediação de uma tecnologia pela outra implica em algumas peculiaridades.

Nas imagens dos fotologs de Sinistra e Helenbar, estamos diante de uma imagem informática, de uma codificação numérica transformada em imagens. Até esse ponto, esses trabalhos podem ser definidos, como toda imagem informática, como imateriais.

Porém, cabe observar, que caso o visitante do fotolog tenha interesse, ele pode imprimir em papel aquela imagem que aparece na tela, fixá-la em um suporte material, restituindo-a então a materialidade característica da fotografia. Ao imprimi-la, ele transforma essa imagem em um objeto físico que se pode pegar com a mão. Palpável, material, objeto-fetichismo de novo. Mesmo que muitos poucos usuários recorram a este recurso, ainda assim, há essa possibilidade de "materialização" daquela imagem.

Outro aspecto interessante a ser analisado é que os trabalhos de Sinistra e Helenbar parecem confirmar o reflexo compensatório que a imagem informática suscita, através do uso do corpo real das artistas em seus trabalhos, como se elas procurassem ancorar-se na materialidade.

De fato, essa teoria de que a desmaterialização da imagem informática suscita uma reação compensatória não é pensamento exclusivo de Philippe Dubois. Há toda uma corrente de pensadores que concorda com a idéia de que quanto mais a imagem se desmaterializa, há uma tendência de reafirmação do corpo. A forte presença do corpo, visível em procedimentos como a tatuagem e o piercing, que se massificaram nos últimos anos, pode ser considerada um exemplo de uma tentativa de resgatar a realidade para além do puramente imagético. Nesse caso, as duas artistas estariam incluídas nessa atitude de afirmação do corpo e da materialidade.

Além dessas questões levantadas por Dubois, o advento da fotografia digital parece confirmar um outro fenômeno que, segundo Benjamin, é intrínseco à fotografia, que seria, a fotografia como um testemunho da realidade.

Segundo ele, na pintura, qualquer interesse que pudesse haver sobre a pessoa retratada, desaparecia depois de duas ou três gerações e os quadros passavam a valer como testemunho do talento artístico do seu autor. Mas com a fotografia, teria surgido algo de estranho e de novo que não se reduziria somente ao gênio do fotógrafo.

"A técnica mais exata pode dar às suas criações um valor mágico que um quadro nunca terá para nós. Apesar de toda a perícia do fotógrafo e de tudo o que existe de planejado em seu comportamento, o observador sente a necessidade irresistível de procurar nessa imagem a pequena centelha do acaso, do aqui e agora, com a qual a realidade chamuscou a imagem." (BENJAMIN, 1985, p. 94).

Também para Roland Barthes a foto possui uma força de constatação. Do ponto de vista fenomenológico, na fotografia, o poder de autenticação está acima do poder de representação. "Os realistas, entre os quais me incluo, (...) não tomam de forma nenhuma a fotografia como uma "cópia" do real, mas por uma emanção do *real acontecido*: uma magia, não uma arte". (BARTHES, 1980, p. 138).

Então, por mais que trabalhos artísticos fotográficos como os de Sinistra e Helenbar estejam no campo da representação e por mais que as imagens ali presentes tenham sido retrabalhadas ao ponto de pertencerem mais ao mundo da fantasia que ao campo do real, ainda assim, a força de constatação se faz presente. O observador de tais trabalhos, conscientes do fato de que as próprias artistas são também modelos do próprio trabalho, busca descobrir o

que há de real naquela imagem. O que estaria "camuflado" e o que seria verdadeiro. O que pertence ao corpo real da artista e o que é imaginário. Talvez uma grande parte do sucesso que esses dois fotologs alcançaram em termos de público tenha a ver não apenas com a qualidade artística do trabalho em si, mas também com o fato do corpo do artista estar ali presente, o que exerceria uma fascinação maior do que uma imagem que se sabe ser completamente criada em computador.

No fotolog de Helena Barros, a artista incorporou tal interesse pelo real em seu trabalho, utilizando-se do mesmo de maneira lúdica, num diálogo com o observador, pedindo, em algumas ocasiões, para que as pessoas tentem descobrir o que há de real na foto e o que foi modificado digitalmente, quais traços fisionômicos de dada imagem pertenceriam a ela, quais teriam sido acrescentados ou modificados.

Cabe perguntar se com a fotografia digital, com o retoque e a modificação minuciosa da imagem, a fotografia voltaria a ter uma síntese de expressão tão grande quanto a que Benjamin considera que as primeiras chapas fotográficas apresentavam.

A fraca sensibilidade luminosa das primeiras chapas exigia uma longa exposição ao ar livre. A pessoa fotografada era obrigada a estar um grande período imóvel, para que a imagem não saísse tremida ou borrada. "A síntese da expressão, obtida à força pela longa imobilidade do modelo, é a principal razão pela qual essas imagens, semelhantes em sua simplicidade a quadros bem desenhados ou pintados, evocam no observador uma impressão mais persistente e mais durável que as produzidas pelas fotografias modernas". (BENJAMIN, 1985, p. 96).

Benjamin acredita que o próprio procedimento técnico, que obrigava à imobilidade, levava o modelo a viver verdadeiramente aquele momento de longa duração da pose, diferentemente do instantâneo, o que os fazia, por assim, dizer, crescer dentro da imagem.

As fotos preparadas por Sinistra e Helenbar, pelo fato de serem planejadas, pensadas com antecedência, posadas para aquele determinado fim, e não capturadas ao sabor de um momento, não resgatariam uma síntese de expressão da fotografia? Sobretudo na arte contemporânea, em que mais do que criar imagens esteticamente belas, a proposta seria a de oferecer outros ângulos de visão, fazer o olhar demorar-se em uma imagem. Helenbar apresenta a Alice de Lewis Carroll, personagem já conhecida. Entretanto, é uma outra visão de Alice. Suas imagens ricas em detalhes nos convidam a percorrer com atenção o que estamos vendo. Os seres monstruosos de Sinistra também parecem ser engendrados para deter nosso olhar por mais tempo, mais do que monstros que assustam, são monstros que querem hipnotizar nosso olhar, que querem durar.

O fotolog nada mais é do que um desdobramento do hábito que a fotografia nos fez adquirir de vermos e sermos vistos. O espanto e a fascinação que os primeiros retratos causaram, foram se dissolvendo à medida em que as pessoas acostumaram-se a ver imagens fotográficas de si mesmas e de seus conhecidos. O uso habitual do fotolog nada mais é do que uma atualização dos álbuns de família. Expor a própria intimidade em programas do tipo Big Brother e sites que mostram o dia-a-dia de um cidadão comum através de uma webcam seriam a versão mais recente do hábito que a fotografia nos inculuiu. É esperado que em uma época em nosso olhar já está habituado a fruir todo tipo de imagem, os artistas tenham a necessidade realizar um esforço maior no sentido de que suas imagens tenham maior destaque em meio a tantas outras. Conseguir capturar o nosso olhar e causar ainda algum fascínio é um desafio para o artista contemporâneo.

IV - Os fotologs de Helenbar e Sinistra

IV.1 - Wonderland: um caso de reapropriação artística do meio

Tomemos o fotolog Wonderland (www.fotolog.net/helenbar) como objeto de análise das questões teóricas que estamos abordando.

Os fotologs são páginas em que se pode incluir uma foto e um texto que pode ser um comentário sobre a foto ou abordar um tema qualquer. Os fotologs ou flogs surgiram como um desdobramento natural dos blogs, termo diminutivo da palavra weblog.

O termo *weblog* foi criado pelo norte americano Jorn Barger, em dezembro de 1997, para definir as páginas pessoais que utilizavam ferramentas que permitiam, não só a ligação a outras páginas mais facilmente, como o uso de *blogrolls* (gestão de links) e *trackbacks* (gestão de arquivos), assim como comentários aos textos.

Em 1999, Peter Merholz, criou na sua página pessoal a palavra *blog*, como diminutivo de *weblog*. A partir de então, os blogs passaram a ser largamente utilizados, tanto para fins puramente pessoais como também sites especializados em política ou blogs jornalísticos.

Enquanto nos blogs, o elemento principal era o texto, nos fotologs, as fotos, ou seja, a imagem, passou a ser o elemento principal, e hoje já existem também os videologs.

Os fotologs geralmente funcionam como um registro do cotidiano de seus usuários, acompanhando a tendência confessional e autobiográfica manifestada na TV em programas como o Big Brother e na rede com o uso das webcams e dos blogs e fotologs como diários íntimos. Assim, o fotolog vem a ser um tipo de diário íntimo imagético online.

Embora já existissem diários íntimos ao longo da História, em particular no Renascimento e no século XIX, existem pelo menos duas características que diferenciam os diários manuscritos de então e os diários online atuais.

A primeira delas é que ao passar para a rede os diários perderam seu caráter confidencial, tornando tais narrativas públicas, ao alcance de qualquer pessoa que esteja online. Apesar de alguns diários manuscritos terem sido publicados, quando não eram publicados postumamente, geralmente era por uma decisão posterior de seus autores, mas inicialmente eram sempre concebidos para serem secretos e inalcançáveis à curiosidade alheia.

A outra característica é que os diários íntimos online são interativos, ou seja, cada pessoa que lê pode deixar suas impressões sobre a imagem ou o texto através de comentários.

Assim, de um exercício de reflexão consigo mesmo, o diário passa a ser uma oportunidade de partilhar experiências, idéias e sentimentos com outras pessoas. O que era segredo vira confissão.

O fotolog é um diário íntimo para ser visto pelos outros. Quando vai escrever sobre si, o autor do fotolog já sabe de antemão que será lido e avaliado por outras pessoas. Tal consciência do julgamento do outro faz com que esse diário íntimo atual perca o caráter de espontaneidade da confissão. Entra em jogo todo um exercício de representação do eu. A pessoa vai mostrar aos outros somente suas partes que ela deseja que sejam conhecidas publicamente. Como nos lembra Goffman, “quando um indivíduo se apresenta diante de outros, terá muitos motivos para procurar controlar a impressão que estes recebem da situação” (GOFFMAN, 1983, p. 23).

Em lugar de apresentar o flog como um relato visual de seu cotidiano, a web designer Helena de Barros (Helenbar) se reapropria do meio para utilizá-lo de forma artística. Ela se caracteriza como certos personagens em fotos cuidadosamente trabalhadas para engendrar determinados efeitos estéticos. A artista iniciou sua aventura no fotolog em 2003, incorporando a personagem Alice, da obra literária de Lewis Caroll. Aparentemente, a idéia inicial de Helenbar parece ser a de "encarnar" apenas a Alice mesmo, já que o título de seu fotolog é Wonderland, ou seja, terra das maravilhas, ou o país das maravilhas que dá título também ao livro de Caroll: *Alice no país das Maravilhas*.

Com isso, Helena de Barros ressignifica artisticamente a noção de representação do eu na rede. Ela assume o jogo de representação inventando uma personagem. A representação passa ser assumida e não velada. Ela não escolhe aspectos de seu eu a serem mostrados, ela inventa um eu assumidamente falso.

Uma das primeiras imagens publicadas pela artista era um desenho ilustrando a cena em que Alice toma chá com o Chapeleiro Louco. A partir dos comentários feitos à imagem, tudo indica que seja um desenho da própria artista. Já começava aí uma reapropriação do meio fotolog para veicular imagens artísticas. A partir de determinado momento a artista passa a utilizar fotos digitalmente manipuladas em que ela própria aparece caracterizada como a personagem, introduzindo o corpo do artista na obra.

Assim, com o trabalho Wonderland, o artista contemporâneo mais uma vez utiliza a tecnologia como aliada para a concretização de suas idéias artísticas. Neste caso, em dois sentidos. No primeiro, a artista utiliza tecnologia digital para a elaboração de suas imagens, que são tanto capturadas digitalmente como manipuladas com softwares como Photoshop,

Pagemaker e In Design. E, no outro, apropriando-se do meio fotolog para atribuí-lo outro uso que não o habitual, que é o de registro cotidiano de seus usuários.

Quanto à questão da interatividade e de autoria, o trabalho de Helenbar não deixa dúvidas em relação ao artista como criador e autor da obra. Embora os visitantes de seu fotolog deixem comentários e por muitas vezes possam sugerir idéias para a artista, ela é a única responsável pela criação de Wonderland, tendo as idéias, capturando e trabalhando as imagens, ou seja, elaborando sozinha seu trabalho desde as etapas de criação até a veiculação da imagem.

Isso mostra que se em alguns casos a escolha do artista contemporâneo de utilizar a tecnologia pode significar uma demanda de equipes formadas por profissionais especializados em várias áreas, investimento em pesquisa e planejamento a longo prazo, em outros casos, como o de Wonderland, a artista, embora tenha conhecimento especializado em design e manipulação de imagens, consegue realizar sozinha seu trabalho de arte digital e apenas apropriou-se de uma tecnologia que já era anteriormente utilizada para fins não artísticos.

Em um certo ponto de seu trabalho, a artista começou a incorporar outros personagens. Em uma série de imagens ela passa a aparecer como pin-ups, sempre desempenhando o papel de fotógrafa, modelo e designer ao mesmo tempo. E em outra fase começa a trabalhar com imagens do universo circense. Em uma delas aparece como domadora ao lado de felinos, em outra como partner de um atirador de facas ou como contorcionista. Mas uma constante nas imagens é o uso do próprio corpo em seu trabalho, como um exemplo confirmatório de uma tendência de uma participação do corpo na arte contemporânea e, principalmente, do corpo como "corpo produzido", e nesse caso específico, do corpo do artista como sujeito e objeto de seu trabalho. Helenbar é a Alice de seu fotolog, é cada pin-up que mostra em suas imagens, é a domadora, é a contorcionista e também é o sujeito criador de todas essas imagens.

O trabalho de Helena de Barros remete ao trabalho de outra artista contemporânea, a americana Cindy Sherman. O trabalho de Sherman também se apresenta em séries e revela alguns temas constantes. Segundo Santaella:

“A primeira série, que lançou a artista para a fama, apareceu no início dos anos 80, sob o título de Film Stills. São auto-retratos em branco e preto que mostram a artista em diferentes situações reminiscentes, tanto na técnica quanto no conteúdo, de tomadas de filmes dos anos 50 e 60. Sherman posa em uma variedade de papéis muito familiares, mas não-identificáveis de heroínas de filmes, tais como uma personagem de filme noir, mulheres de classe média em confortáveis apartamentos, uma mulher perturbada em roupas de dormir, uma jovem sedutora flagrada em um momento de contemplação pensativa no beiral de uma janela etc.” (SANTAELLA, 2003, p. :265).

Uma série de imagens apresentadas no trabalho de Helenbar começa com a imagem da artista como gueixa e um comentário da artista dizendo “um detalhe de uma nova imagem... talvez uma nova série... algum palpite?” Essa série de imagens com a gueixa tornou-se particularmente interessante do ponto de vista da interatividade na obra artística, pois além de ter começado pedindo a opinião do público, as imagens seguintes também brincam com esse jogo de interatividade. Na segunda delas, que mostra os olhos e o cabelo da gueixa, ela publica o comentário: “mais um detalhe da nova imagem...você quer continuar com detalhes ou ver a imagem inteira logo? Adorei a brincadeira, os palpites foram ótimos!”

Na terceira imagem da série ela mostra a imagem inteira da gueixa e pede às pessoas que descubram quais foram as body modifications executadas para que Helenbar personificasse uma japonesa. E na última imagem da série ela finalmente conta quais as partes de seu corpo que sofreram modificações para a elaboração da imagem da gueixa, completando assim o jogo proposto de interatividade.

Como uma reflexão final, vale comentar que se a arte se apropria da tecnologia, a tecnologia também influencia o trabalho do artista, numa via de mão dupla.

No caso de Wonderland, por exemplo, se Helena de Barros apropriou-se do meio fotolog para criar seu trabalho, o fotolog também a inspirou a criar esse determinado tipo de trabalho artístico. A própria artista declara, em entrevista a uma revista, que “conheceu o site através de um amigo e que ficou maravilhada e surpreendida com as possibilidades de entretenimento e comunicação que a comunidade virtual tinha na época”. (SALES, 2005, p. 21).

O modo como os fotologs são estruturados obrigou a artista a criar e adequar seu trabalho a determinados padrões, ou seja, de trabalhar com foto, e não com vídeo ou sons, de pensar em um pequeno texto complementar à imagem, de criar seqüências ou séries de imagens e talvez até mesmo a idéia de personificar Alice e intitular seu fotolog de Wonderland possa ter sido inspirada pelo próprio meio, o fotolog, criando uma metáfora que compara o universo virtual do fotolog ao “país das maravilhas” de Alice.

IV.2 - O corpo como meio

No estudo do corpo em suas acoplagens com as tecnologias de comunicação, destacamos duas dinâmicas a serem analisadas. Está em jogo tanto a afetação dos corpos pela exposição a diferentes meios, quanto à tecnologia sendo afetada pelos corpos.

Embora estejamos focados nas tecnologias de comunicação cabe explicitar que em toda relação homem-tecnologia os dois elementos estão continuamente alterando-se mutuamente. A tecnologia sempre funcionando com uma extensão do homem. A roda como extensão dos pés, a luz como extensão da visão, a escrita como extensão do pensamento humano, e assim por diante.

Aqui estamos nos referindo diretamente ao trabalho de McLuhan e sua conhecida afirmação de que "o meio é a mensagem". E ele utiliza exatamente o exemplo da luz elétrica para criticar o enfoque que geralmente se dá ao conteúdo quando se estuda um meio. Ele pensa que o conteúdo do meio nos cega para a verdadeira natureza do meio.

Quanto à luz elétrica, ele diz que não a percebemos como meio de comunicação por ela não possuir "conteúdo", ela seria algo como um meio sem mensagem,.

"Pouca diferença faz que seja usada para uma intervenção cirúrgica no cérebro ou para uma partida noturna de beisebol. Poderia objetar-se que essas atividades, de certa maneira, constituem o "conteúdo" da luz elétrica, uma vez que não poderiam existir sem ela. Esse fato serve apenas para destacar o ponto de que "o meio é a mensagem", porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas." (MCLUHAN, 1988, p. 22).

O fato é que com a luz elétrica a noite pôde virar dia e os horários de atividade humana puderam ser ampliados. A luz elétrica configurando uma nova estrutura social e afetando diretamente os corpos.

"A luz elétrica acabou com o regime de noite e dia, do exterior e do interior. (...) Os carros podem viajar toda a noite, há as partidas noturnas de futebol, e os edifícios podem dispensar as janelas. Numa palavra, a mensagem da luz elétrica é a mudança total. É informação pura, sem qualquer conteúdo que restrinja sua força transformadora e informativa" (MCLUHAN, 1988, p. 71).

No sentido inverso, a luz, enquanto tecnologia, também foi alterada pelo homem. Afinal, o que seria a lâmpada, senão uma extensão da vela e do lampião, sendo a própria vela uma extensão da tocha. Evoluções causadas por uma busca de comodidade para o homem e de maior eficiência e potência na utilização do meio. Hoje, a ergonomia é responsável por adaptar a tecnologia e seus produtos aos nossos corpos. Embalagens feitas de acordo com a configuração de nossas mãos, teclados que servem a uma posição mais confortável quando devemos estar horas digitando, cadeiras pensadas para acomodar bem nossa coluna vertebral, telas de computador que facilitem nossa leitura e não cansem tanto nossos olhos, ou seja, o corpo afetando diretamente a materialidade, e não apenas o conteúdo dos meios.

Ao consultar a página www.ergonomia.com.br encontramos algumas definições de ergonomia, tais como:

"A Ergonomia é uma ciência interdisciplinar, ela compreende a fisiologia e a psicologia do trabalho, bem como a antropometria e a sociedade no trabalho. O objetivo prático da Ergonomia é a adaptação do posto de trabalho, dos instrumentos, das máquinas, dos horários, do meio ambiente às exigências do homem. A realização, de tais objetivos, ao nível industrial, propicia uma facilidade do trabalho e um rendimento do esforço humano." (GRANDJEAN, E., 1968).

Ou:

"A ergonomia é uma tecnologia e não uma ciência, cujo objeto é a organização dos sistemas homem-máquina". (LEPLAT, J., 1972).

Um exemplo claro de tecnologia afetando o homem são os contemporâneos aparelhos de musculação utilizados para modelar nossos corpos. Por ser uma tecnologia cujo objetivo é claramente o de modificar os corpos, nesse caso não nos deixa dúvidas sobre o poder das tecnologias de afetação dos corpos. E no caso desses aparelhos, também é fácil notar que eles são pensados e executados para adaptarem-se ao corpo humano, para servirem ao homem, como se fossem extensões do corpo.

Em outras tecnologias, como as de comunicação, por exemplo, em que os objetivos não são ligados diretamente ao corpo, essa afetação dos corpos não comparece tão claramente à nossa compreensão e, por isso, merece uma análise mais atenta para que se possa perceber em que medida se dá essa dinâmica de afetação corpo-máquina, corpo-tecnologia. Cabe aqui fazer uma observação de que quando falamos de corpo no presente texto, queremos nos referir ao total de corpo-mente e, assim, quando falamos de afetação dos corpos pelas tecnologias, está incluída nessa afetação a totalidade do homem e não somente seus atributos físicos.

Ao longo da história, o próprio corpo já foi visto como maquinico, como mecânico e ficou relegado a segundo plano na civilização ocidental, em favor da racionalidade. A visão dualista corpo-mente prevaleceu e situando a mente, o racional como predominante em nossa cultura. Seria o famoso "penso, logo existo" cartesiano. A mente, o racional, como parte principal e governante do ser humano. O corpo como acessório comandado por essa mesma mente. Sem vontade própria e sem linguagem própria.

Para Descartes a experiência que dá garantia ao conhecimento não é o corpo. Para ele a alma é perene, o corpo é perecível. Descartes nunca declarou que o corpo é uma máquina, só usou a máquina como analogia ao corpo. Assim, o corpo não é uma máquina, mas funciona como uma máquina.

Descartes considera que a linguagem é a manifestação da razão e o que distingue o homem dos animais e da máquina. Assim, o auto-conhecimento é vedado à máquina, pela ausência de consciência da mesma. Em Descartes, o corpo é explicado à luz das intuições que comparecem à alma. Em sua filosofia, a superioridade do corpo humano em relação à máquina é justificada através da idéia do corpo humano ter vindo de Deus, enquanto a máquina é criada pelo homem. O corpo então, seria superior por ser uma criação divina, embora a mente ainda seja considerada superior ao corpo. Assim, na hierarquia cartesiana, Deus estaria acima de tudo, seguido pelo racional humano, o corpo e a máquina em último lugar. Na filosofia cartesiana, o corpo não serve como parâmetro para alcançar o conhecimento, pois as percepções corporais não são confiáveis, por serem variáveis e, por isso, sujeitas a erro. Em Descartes, a única garantia é a dúvida, quando duvidamos que estamos duvidando, ainda assim estaremos duvidando.

Já em Espinosa, o corpo é parte dos acontecimentos, dos encontros que revelam razões. O conhecimento do mundo em Espinosa não é alcançado exclusivamente através do racional, as afetações a que o corpo é submetido também forneceriam dados que auxiliariam no conhecimento do mundo.

Em uma aula dada por Deleuze em 24/01/78, em Vincennes, na França, ele explica a participação do corpo na filosofia espinosiana. Segundo ele, Espinosa emprega o termo "automaton", para dizer que somos autômatos espirituais, no sentido de que são as idéias que se afirmam em nós, e não nós que temos as idéias. Em Espinosa, segundo Deleuze, há uma variação contínua no mundo das idéias, sob a forma de aumento ou diminuição da potência de agir ou da força de existir de alguém. Um mau encontro diminuiria nossa potência de agir e criaria um determinado tipo de idéia, enquanto que um bom encontro aumentaria nossa força de existir e geraria um outro tipo de idéia. Assim, no exemplo dado por Deleuze, se eu vejo na rua alguém que eu gosto, é um bom encontro que me potencializa, sou afetado de alegria, mas se logo em seguida eu vejo uma pessoa que me desagrada, minha potência de agir fica diminuída, prejudicada, sou afetado de tristeza. É a idéia de afeto (*affectus*) em Espinosa. Mas há também a idéia de afecção (*affectio*), que é o estado de um corpo considerado como sofrendo a ação de outro corpo. No exemplo dado por Deleuze, quando eu sinto o sol sobre meu corpo, a afecção não é o sol em si, mas a ação ou efeito que ele exerce sobre meu corpo. E em Espinosa não existe ação à distância, a ação implica sempre um contato, uma mistura de corpos. Para Espinosa a afecção é o primeiro tipo de conhecimento, o mais baixo, sendo considerado o mais baixo por limitar-se somente ao conhecimento dos efeitos e não das causas.

Mas ainda que seja um baixo grau de conhecimento, Espinosa inclui assim o corpo e sua percepção no conhecimento do mundo e na formação das idéias.

Em Foucault, o corpo também é objeto de estudo em suas relações com o poder. Ele estuda exaustivamente os dispositivos que direcionam um comportamento social. Ele fala sobre esses dispositivos no que ele classifica de sociedades soberanas, sociedades disciplinares, sociedades de controle e Biopoder. Em cada uma delas o corpo é controlado de determinada forma.

Nas sociedades soberanas, o soberano controla tudo, assim controla também o corpo e a sociedade, não há espaço para o individual, só o social é que conta. Em *Vigiar e Punir*, Foucault explica que o corpo do rei desempenha um papel essencial, que sua presença física era necessária ao funcionamento da monarquia. Nas sociedades soberanas, o soberano tinha o direito de vida e morte sobre seus súditos, era ele quem fazia morrer ou deixava viver, segundo Foucault.

Na sociedade disciplinar a vigilância e o controle passam a ser aplicados na prisões, escola e hospitais, ou seja, em instituições sociais, aumentando gradualmente seu alcance até os indivíduos.

A sociedade disciplinar implica o observador estar de corpo presente e em tempo real a vigiar e a observar, já na sociedade de controle os dispositivos de poder que estavam circunscritos às instituições de poder passam a atuar em todas as esferas sociais.

No Biopoder há o indivíduo e o social e os dispositivos são utilizados para que o indivíduo não contamine o social. Na microfísica do poder, as práticas dos poderes são manifestadas nas relações cotidianas, influenciando o modo como as pessoas namoram, o que elas comem, etc. Embora o estudo sobre os dispositivos de controle e de poder em Foucault sejam extensos, no presente estudo basta destacar que em seu trabalho Foucault mostrou que ao longo de várias sociedades o corpo foi submetido a mecanismo de controle tanto ao nível do indivíduo, quanto ao nível do homem-espécie.

Já na perspectiva McLuhaniana, o corpo é estudado como uma mídia original, o corpo é um meio dotado de uma gramática própria e como gramática possui sua sintaxe (regras) e sua semântica (significados). Em McLuhan o meio é a mensagem e a mensagem é o efeito de uma gramática sobre um sistema ou usuário.

Traduzir a gramática do corpo significa dizer que somos bípedes (e não quadrúpedes ou rastejantes), que ingerimos os alimentos pela boca (e não pela pele, por exemplo), que somos orais, visuais, auditivos, táteis, e assim por diante. Essa nossa gramática corporal vai

também determinar nossa relação com as tecnologias. Assim, por exemplo, o aparelho telefônico não é feito para calçar como tênis, porque é para ser usado no ouvido.

Quando fala sobre extensões tecnológicas, McLuhan alerta para o fato de que "os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios" (MCLUHAN, 1988, p. 59) e diz que "nenhuma sociedade teve um conhecimento suficiente de suas ações a ponto de poder desenvolver uma imunidade contra suas extensões ou tecnologias" (MCLUHAN, 1988, p. 84). Para McLuhan só a arte seria capaz de prover uma tal imunidade, pois ele pensa que o artista é o homem que "em qualquer campo científico ou humanístico, percebe as implicações de suas ações e do novo conhecimento de seu tempo. Ele é o homem da consciência integral". Ele considera que o artista é indispensável, para a configuração, análise e compreensão da vida das formas e das estruturas criadas pela tecnologia. Para ele, "o artista pode corrigir as relações entre os sentidos antes que o golpe da tecnologia adormeça os procedimentos conscientes. Pode corrigi-los antes que se manifestem o entorpecimento, o tateio subliminar e a reação". (MCLUHAN, 1988, p. 86).

Sim, porque para McLuhan os efeitos da tecnologia não acontecem através das opiniões e dos conceitos, eles se manifestam nas relações entre os sentidos e através da percepção e o artista seria, em sua visão um perito nas mudanças de percepção. Assim, como Ezra Pound, McLuhan vê o artista como "a antena da raça", como aquele que tem um poder de percepção hipertrofiado.

Esse conceito remete exatamente à arte digital e à arte contemporânea em geral, em que uma das principais propostas é exatamente mostrar outros paradigmas, ângulos de visão e percepção da realidade, ou seja, fazer um deslocamento da imagem e trabalhar com ressignificações. A arte contemporânea muitas vezes causa dúvidas no público, que se pergunta se aquilo é ou não realmente arte, pois o método de avaliação muitas vezes ainda envolve o conceito de arte baseado na habilidade de desenhar e pintar ou de entender o que o artista quer dizer com aquela obra. E, no entanto, hoje muitas vezes o artista está mais preocupado em causar uma reação no espectador e ressignificar o que ele está acostumado a ver e sentir do que se ater a uma representação formal de uma idéia.

Nesse sentido, os dois fotologs objeto de nosso estudo serão úteis no sentido de ilustrar as questões teóricas relativas à ressignificação que o artista promove ao diálogo corpo-tecnologia e à tecnologia como extensão do homem.

Um dos fotologs é o Wonderland (www.fotolog.net/helenbar), da artista Helena de Barros (Helenbar). O outro é o Bloody Kisses (www.fotolog.net/sinistra), de autoria do casal de artistas Singoalla de Oliveira (Sinistra) e Sean Christian Graham.

Nos dois trabalhos em questão, em lugar de apresentar o flog como um relato visual do cotidiano, os artistas se reapropriam do espaço virtual para utilizá-lo de forma artística.

Singoalla cria uma personagem ou alter-ego, Sinistra, caracterizada por certas atitudes, certo visual (gótico-sombrio) e por uma série de pequenas histórias que podemos ler em seu flog. Isso mostra a importância também de analisar o flog como um conjunto formado por imagem-texto, ainda que o elemento principal seja a fotografia. De forma mais acentuada que nas legendas de fotos jornalísticas, as legendas e pequenos textos de flogs constituem uma narrativa da brevidade, que não só explica o que se passa nas imagens, mas muitas vezes complementa essa narrativa visual.

Sinistra apela para elementos visuais altamente convencionados: imagens características de filmes de terror, mas de forma paródica e criativa. Em seu fotolog, cada foto e cada situação são cuidadosamente desenhadas para engendrar efeitos artísticos.

As imagens que temos de Sinistra apontam para certos índices do mundo real (a própria personagem fotografada em diferentes poses e com diferentes vestimentas), mas trata-se de um real transformado, com cenários frequentemente irrealis, “limpos” das impurezas do mundo real, evocando climas de sonho e fantasia.

Existem duas linhas de expressão diversas do personagem de Sinistra. Em um momento Sinistra é personagem de um trabalho intitulado “The Malicious Manor”, uma história em capítulos que conta a chegada de Sinistra como empregada doméstica em uma mansão típica dos filmes de terror e seus dias subsequentes de trabalho no local.

No primeiro capítulo, a imagem mostra Sinistra com o uniforme de empregada, um espanador na mão e olhando com cara de espanto uma lista de afazeres.

Se para muitos artistas a “idéia” é o ponto de partida do trabalho, no caso de Sinistra é possível que o meio tenha inspirado os dois artistas, Singoalla e Sean Christian, a realizarem esse tipo de trabalho. A configuração dos fotologs, que possibilita veicular sempre apenas uma imagem acompanhada de comentário a cada vez, pode ter motivado a decisão de criar uma história em capítulos. No caso específico da história “The Malicious Manor”, o trabalho tem uma conotação claramente artística, pois há toda uma preocupação em criar uma narrativa, conceber um enredo, como se fosse uma apropriação dos quadrinhos ou das fotonovelas.

Há também um trabalho paralelo dos dois artistas mostrando o personagem Sinistra não vinculado à nenhuma narrativa específica.

No fotolog Wonderland, de Helena de Barros, a artista, como já anteriormente comentado, incorpora a personagem Alice, da obra literária de Lewis Carroll.

Uma das primeiras imagens publicadas pela artista era um desenho ilustrando a cena em que Alice toma chá com o Chapeleiro Louco. A partir dos comentários feitos à imagem, tudo indica que seja um desenho da própria artista. Já começava aí uma reapropriação do meio fotolog para veicular imagens artísticas. A partir de determinado momento a artista passa a utilizar fotos digitalmente manipuladas em que ela própria aparece caracterizada como a personagem, introduzindo o corpo da artista na obra.

Mas seja no papel de Alice ou no de outros personagens que Helena passa a assumir ao longo de seu trabalho, o corpo da artista está sempre presente, seja como suporte para um personagem do mundo circense, como Joana d'Arc ou como uma pin-up. O mesmo corpo que participa ativamente na execução do trabalho, nas funções de fotografar e manipular as imagens no computador é o mesmo corpo que repousa passivamente nas imagens veiculadas em seu flog. O corpo como sujeito e objeto de uma mesma manifestação artística, em consonância com a tendência contemporânea da participação do corpo na obra de arte.

Esses dois fotologs são exemplos de uma época de virtualização do corpo e fruto de uma tecnologia de hiperdesenvolvimento de subjetividade, uma tecnologia expansionista do corpo-mente.

Embora inicialmente o meio computador tenha sido concebido como um espaço de dados e de informação, os usuários do meio encaminharam seu uso também para fins comunicacionais, de interação social, de criação e de entretenimento. O domínio digital é cada vez mais um mundo paralelo. Para Margaret Wertheim:

"Podemos ver o ciberespaço como uma espécie de *res cogitans* eletrônica, um novo espaço para o exercício de alguns daqueles aspectos da humanidade que não encontravam morada na imagem puramente fisicalista do mundo. Em suma, num determinado sentido, o ciberespaço se tornou um novo domínio para a mente. Em particular, tornou-se um novo domínio para a imaginação; e até, como muitos ciberentusiastas afirmam agora, um novo domínio para o *eu*." (WERTHEIM, 2001, p. 170).

Se pensamos, à maneira de Espinosa, a tecnologia como componente de um encontro que pode potencializar ou despotencializar, no caso dos dois flogs em questão, o encontro dos artistas com tal tecnologia foi um potencializador que as moveu em direção à criação de um trabalho artístico. Um espaço em que elas podem trabalhar a questão de novas representações do corpo. São trabalhos onde há uma afirmação do corpo, no sentido de ver o corpo como uma fonte inesgotável de descobertas, um corpo que aceita próteses, extensões e

reconfigurações. Embora estejam utilizando a imagem real de seus corpos como instrumento de trabalho, seus corpos ali funcionam somente como ponto de partida para uma série de modificações que a tecnologia permite. Tenha-se em vista, o já mencionado exemplo em que, em Wonderland, Helena explicita esse jogo de modificação do corpo na série de imagens em que ela aparece representada como gueixa e pede aos visitantes do fotolog que tentem descobrir quais foram as modificações digitais efetuadas em seu rosto para que ela pudesse incorporar uma japonesa.

A partir daí Helena repete esse tipo de procedimento, esmiuçando a cada novo post os detalhes de uma imagem completa para que os visitantes de seu fotolog possam apreciar a construção de cada fotografia.

Pensando sobre as possibilidades que o meio trouxe aos trabalhos desses artistas, podemos considerar o uso da imagem e texto ao mesmo tempo, o fato de poder alterar digitalmente o corpo (em vez de ter que se fantasiar e usar maquiagem para incorporar um personagem), a possibilidade de seus trabalhos alcançarem uma visibilidade muito maior do que teriam em uma galeria de arte, por exemplo, já que seu trabalho está ao alcance de qualquer pessoa que tenha acesso a um computador em qualquer parte do mundo. Também o fato de uma maior e mais imediata interação com o público, pois nos fotologs existe a possibilidade de deixar um comentário sobre a foto.

Nota-se que, embora o meio utilizado pelos artistas dê possibilidade total de reproduzir qualquer imagem que venha à imaginação, os artistas ainda assim continuaram seguindo os parâmetros ditados pela própria corporeidade, ou seja, a imagem convencional que se tem de um corpo foi mantida em sua configuração, talvez porque alterações muito radicais impedissem até mesmo que o público reconhecesse o objeto figurado como um corpo. Não foi criado nenhum personagem saído diretamente da imaginação das duas. Em Wonderland, os personagens são todos conhecidos: Alice, pin-ups e personagens do mundo circense, como domadores e contorcionistas, ou no máximo personagens que são colagens de elementos já existentes no mundo imaginário ou na realidade. E mesmo Sinistra, que trabalha com o imaginário do terror e, talvez pudesse usar as ferramentas digitais para criar novos monstros, manteve-se fiel aos personagens típicos do universo do horror. Talvez as mudanças no imaginário humano não aconteçam na mesma velocidade da evolução das tecnologias que o próprio homem produz, causando uma utilização que fica aquém das possibilidades oferecidas pelas ferramentas tecnológicas.

Também por terem escolhido a linguagem do fotolog, os artistas ficaram limitados aos recursos que a ferramenta oferece, ou seja, texto e imagem estáticas e bidimensionais. Não

podem utilizar recursos auditivos, táteis ou olfativos. O sentido que é requerido ao público é o da visão.

É metalingüístico o fato de Helena de Barros ter escolhido a história de Alice, que fala sobre uma aventura em um mundo paralelo para colocar em seu trabalho em outro "mundo paralelo", o da rede. Também Sinistra escolheu personagens de um mundo paralelo, o mundo sobrenatural, o mundo do terror, trabalhando ela também com a metalinguagem.

McLuhan cita o Salmo 113 para dizer que o uso da tecnologia conforma o homem à ela, assim "nós nos transformamos naquilo que contemplamos". (MCLUHAN, 1988, p. 34).

Assim, hoje mais do que nunca, quando temos uma tecnologia como o computador que nos permite recriar e repensar nossa própria imagem, colando partes, alterando cores e jogando com nossa identidade e presença, o corpo torna-se cada vez mais maquínico e vemos o homem recorrer cada vez mais à cirurgias plásticas para modificar o corpo, a medicina cria próteses cada vez mais elaborada para substituírem órgãos falhos no corpo humano e fica cada vez mais difícil distinguir o que é biológico, o que é maquínico no homem.

IV.3 - Bloody Kisses

Além das principais questões teóricas consideradas ao longo deste trabalho, duas questões bastante recorrentes no universo dos fotologs são a produção de identidades e a exposição da intimidade. O fotolog *Bloody Kisses* (<http://www.fotolog.net/sinistra>), criado pela arteterapeuta brasileira Singoalla de Oliveira (Sinistra) e o fotógrafo e webdesigner Sean Christian Graham, nos será útil para discorrermos brevemente acerca da questão da identidade, uma vez que esta questão faz parte das estratégias estéticas dessas artistas. Além disso, ele merece uma análise sobre um aspecto presente somente nele, e não no fotolog de Helenbar, que seria o dos elementos ligados ao universo do horror presentes em seu trabalho.

Como já foi explicado anteriormente, os flogs surgem como um registro do cotidiano de seus usuários, funcionam como uma espécie de diário íntimo online. Só que enquanto os diários manuscritos eram uma espécie de exercício de auto-reflexão, os diários online buscam partilhar experiências, sentimentos e idéias com outras pessoas e produzir performaticamente uma imagem de si.

Justin Hall, foi um dos primeiros americanos a ter um diário na rede, ele começou a postar seu diário em 1994 e durante onze anos dedicou-se a documentar a própria vida online. Todos os dias, milhares de pessoas acompanhavam o que se passava na vida de Justin. Ele

expunha à sua vasta audiência detalhes de sua vida íntima, como por exemplo, seus relacionamentos amorosos, uma manifestação grave de herpes ou o suicídio de seu pai.

Hoje, o nome de Justin Hall já é verbete da Wikipedia, como um dos bloggers pioneiros e esse tipo de exposição de intimidade online já tornou-se corriqueiro.

Seria ingênua, porém, a visão de que tudo é exposto e revelado nos novos diários online. Apesar de seu caráter confessional, os autores de tais páginas seguramente ainda tem “segredos” que não gostariam de serem revelados a todos, ou melhor, aspectos de si que não gostariam de expor em público. Isso trouxe ao mundo acadêmico um interesse em pesquisar a reconstrução ou a representação de identidade na rede, embora este não seja nosso objetivo aqui.

Analisando a materialidade de cada meio, os cadernos que serviam de suporte aos diários manuscritos e o espaço da rede, podemos perceber que a interatividade e o longo alcance de público que a rede oferece tiveram grande parcela de responsabilidade nessa mudança do íntimo ao confessional. Mesmo que o proprietário de um diário manuscrito quisesse a opinião de outras pessoas sobre o que escreveu, seu público não passaria de um pequeno número de familiares ou amigos. E ele possivelmente se veria impedido de escrever enquanto seu diário estivesse em mãos de outros para leitura.

Já com o diário digital, o autor pode continuar escrevendo normalmente enquanto sua narrativa pode estar sendo acompanhada por qualquer pessoa que entenda a sua língua ou até por alguém de língua diferente que queira ver suas fotos ou imagens "postadas" todos os dias.

E aí é configurado o que talvez seja o deslocamento mais significativo que a rede trouxe aos diários. Se antes o indivíduo escrevia para si, agora, o fato de ter consciência de que suas páginas na rede poderão ser vistas por qualquer pessoa, faz com que surja uma preocupação em como sua imagem será vista. O ato de escrever deixa de ser fluido e espontâneo e passa a haver um planejamento prévio dos aspectos de si que serão mostrados ao outro.

Em um contexto histórico, a concepção de identidade foi se modificando desde uma visão do indivíduo com identidade fixa e unificada até a visão contemporânea de múltiplos aspectos que constituem uma definição identitária.

Em seu estudo sobre identidade, Stuart Hall enuncia três concepções de identidade: o sujeito do Iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. Para ele o Iluminismo foi marcado por uma visão muito individualista do sujeito e de sua identidade.

“O sujeito do Iluminismo estava baseado numa concepção de pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou “idêntico” a ele – ao longo da existência do indivíduo.” (HALL, 2000, p. 10).

Posteriormente, a sociologia passou a considerar a interação com a sociedade na formação da identidade, no que se tornou a visão da sociologia clássica sobre a questão, a partir da visão de G. H. Mead, C. H. Cooley e os interacionistas simbólicos. “O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o “eu real”, mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais “exteriores” e as identidades que esses mundos oferecem”. (HALL, 2000, p. 11).

O sujeito pós-moderno rompe com o conceito de identidade fixa essencial ou permanente. “O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um eu coerente”. (HALL, 2000, p. 12).

Em vez de falar de identidade como uma coisa acabada, Hall prefere falar em “identificação”, e vê-la como um processo em andamento, estando em constante formação.

Para Maria João Silveirinha, o termo "identidade" denota ao mesmo tempo uma idéia de semelhança e de diferença:

“A identidade oscila constantemente entre aquilo que nos torna idênticos a nós próprios e aos outros, e aquilo que, ao mesmo tempo, nos torna indivíduos únicos. A identidade é construída neste duplo movimento de assimilação e diferenciação, de identificação conosco e com os outros e de distinção de nós e dos outros.” (SILVEIRINHA, 2001, p. 4).

A partir daí enuncia dois tipos de definição identitária do indivíduo, uma interna, onde este olha para si mesmo e uma externa, relacional e dependente da sociedade:

“Uma definição interna, que dá ao sujeito o seu sentido de ser e de fazer, a imagem de si próprio, de acordo com a sua história pessoal e os seus valores e de acordo com o seu presente e os seus projetos de futuro; por outro lado, uma definição externa, segundo a qual ele tem de ser e fazer, aquilo que a sociedade espera de si.” (SILVEIRINHA, 2001, p. 5).

Essa visão do ser humano fragmentário, sem uma identidade fixa é comum a vários outros autores, como, por exemplo Sherry Turkle, cuja obra é referência no estudo de identidade na rede.

Essa condição de identidade fragmentária está inserida num contexto mais amplo da chamada “condição pós-moderna”, que é caracterizado pelo enfraquecimento da subjetividade e a impossibilidade de criar narrativas totalizantes.

“Em face da substancialização do sujeito, o discurso perde o estatuto de verdade e transforma-se num universo de signos, símbolos e imagens fragmentários. Perturbado pela proliferação de sentidos, o sujeito pode adotar duas posturas divergentes: aceitar a fragmentação e levar a existência como puro jogo de possibilidades ou se revoltar e tentar recuperar o sentido. A reflexão filosófica contemporânea, quase em sua totalidade, afirma a primeira atitude.” (FELINTO, 1998, p. 18).

As imagens do fotolog de Sinistra parecem ser fruto da primeira postura. Em lugar de apresentar o flog como relato visual de seu cotidiano, Singoalla cria uma personagem ou alter-ego, Sinistra, caracterizada por certas atitudes, certo visual (gótico-sombrio) e por uma série de pequenas histórias que podemos ler no site. Isso mostra a importância também de analisar o flog como um conjunto formado por imagem-texto, ainda que o elemento principal seja a fotografia. De forma mais acentuada que nas legendas de fotos jornalísticas, as legendas e pequenos textos de flogs constituem uma narrativa da brevidade, que não só explica o que se passa nas imagens, mas muitas vezes complementa essa narrativa visual.

Sinistra apela para elementos visuais altamente convencionados: imagens características de filmes de terror, mas de forma paródica e criativa. Seu fotolog pode ser definido como uma “aventura artística”, já que cada foto e cada situação são cuidadosamente desenhadas para engendrar efeitos estéticos. A manipulação desse material visual em softwares como Corel ou Photoshop leva-nos a toda uma reflexão sobre o estatuto da imagem na era digital. As imagens que temos de Sinistra apontam, é claro, para certos índices do mundo real (a própria personagem fotografada em diferentes poses e com diferentes vestimentas), mas trata-se de um real transformado, com cenários frequentemente irreais, “limpos” das impurezas do mundo real, evocando climas de sonho e fantasia.

Existem duas linhas de expressão diversas do personagem de Sinistra. Em um momento Sinistra é personagem de um trabalho intitulado “The Malicious Manor”, uma história em capítulos que conta a chegada de Sinistra como empregada doméstica em uma mansão típica dos filmes de terror e seus dias subsequentes de trabalho no local. No primeiro capítulo, a imagem mostra Sinistra com o uniforme de empregada, um espanador na mão e olhando com cara de espanto uma lista de afazeres.

Se para muitos artistas a “idéia” é o ponto de partida do trabalho, no caso de Sinistra é possível que a mídia tenha inspirado os artistas Singoalla e Christiana realizarem esse tipo de trabalho. A configuração dos fotologs, sempre com uma imagem e um comentário a cada vez, pode ter motivado a decisão de criar uma história em capítulos. No caso específico da história

“The Malicious Manor”, há toda uma preocupação em criar uma narrativa, conceber um enredo, como se fosse uma apropriação dos quadrinhos ou das fotonovelas.

Há também um trabalho paralelo de Singoalla e Christian mostrando o personagem Sinistra não vinculado à nenhuma narrativa específica. Nesse trabalho, eles se aproximam mais dos fotologs tradicionais, inserindo apenas uma foto de Sinistra e um comentário. Nesse caso, embora continue a ser uma experiência estética, com imagens cuidadosamente elaboradas da personagem, cabe perguntar se ainda assim se configuraria aí um trabalho “artístico”, ou se passaria a caracterizar uma experiência “estética” auto-referencial.

Se a arte contemporânea se apóia na apropriação e ressignificação de objetos, imagens, do corpo, das tecnologias de comunicação e no sentido em geral, como quer Fernando Gonçalves, então também o trabalho auto-referencial do “Bloody Kisses” poderia ser conceituado como arte digital, já que se apropria do fotolog como meio e o ressignifica. Gonçalves afirma que:

“Por ser um processo de produção simbólica – que articula e retrabalha elementos da cultura a todo instante-, a arte poderia, por um lado, nos ajudar a pensar os modos como o homem se relaciona hoje com a tecnologia, como vive a própria experiência da comunicação, e por outro, permitiria criar usos diferenciados das mídias e da tecnologia, ampliando suas possibilidades de intervenção cultural hoje.” (GONÇALVES, 2004, p. 16).

O trabalho artístico do fotolog é marcado por uma característica largamente utilizada na arte contemporânea que seria a de citar ou fazer referência a outras obras. A começar pelo próprio título do flog. “Bloody Kisses” é o título de uma canção do grupo musical norte-americano Type O Negative e a letra remete ao universo de horror artístico do fotolog, pois é sobre alguém lamentando que uma mulher tenha se suicidado e querendo morrer também para juntar-se a ela. A certo ponto a letra diz: “Take me from this Earth/ an endless night this, the end of life/ From the dark I feel your lips/ and I taste your bloody kisses”, que traduzido seria: “Leve-me deste mundo/ uma noite sem fim essa, o fim da vida/ Da escuridão sinto seus lábios/ e provo dos seus beijos sangrentos”.

As imagens também fazem referência ao universo do horror artístico. Em 21/07/05, Sinistra aparece representando Nosferatu. De pé diante de uma sombria fachada em pedra, longas unhas negras, toda vestida de preto e expressão facial que remete imediatamente ao Nosferatu interpretado por Max Schreck no cinema. Somente uma palavra na legenda da foto: “Nosferata...”

Em 29/01/05 a imagem é inspirada no livro Cabal ou The Nightbreed, (no Brasil o título foi traduzido como Raça da Noite) de Clive Barker, um autor inglês contemporâneo de

horror. Sinistra como guardião de um portão, provavelmente o portão da fictícia cidade de Midian, uma cidade semi-mítica que é um santuário para monstros e criaturas da noite. A imagem mostra um céu noturno carregado de nuvens típico do imaginário do horror e Sinistra tem uma chave em uma das mãos e uma pequena adaga na outra, com um efeito marmorizado na pele, como se fosse uma estátua.

Em outros momentos do flog, embora as imagens não façam referência a um determinado autor ou obra, ainda assim são claramente inspiradas no imaginário de horror. Em várias imagens, por exemplo em 04/06/05, ela aparece caracterizada como o Diabo, com o chifre e o rabo terminado em forma de flecha típicos da representação da imagem do diabo. Nesse dia específico, ela faz uma brincadeira com o calor do Inferno. O cenário é de gelo, ela se abana com um leque e a legenda explica: “Um dia frio no inferno”.

Em 08/12/04, Sinistra aparece em dois momentos na imagens. No primeiro deles, como dois serezinhos demoníacos verdes. Ao mesmo tempo, coloca sua imagem num elemento tão recorrente no horror: o quadro mal-assombrado da mansão. Em 15/06/2004, a imagem é de Sinistra na capa de um CD, da banda de NY, The Brides (As noivas) e ela aparece como duas gêmeas siamesas vestidas de noiva.

Além de siamesas, feiticeiras e diabas, Sinistra também “incorpora” zumbis e outros personagens freaks, como em uma série de imagens em que o corpo está separado da cabeça.

Vários elementos contribuem na formação do ambiente gótico de seu fotolog. Seu visual é tipicamente vamp sedutor e ela está sempre vestida de preto, embora raramente possa ter um detalhe vermelho. A pele é sempre branquíssima com maquiagem preta pesada nos olhos e unhas longuíssimas. Além disso, as imagens são sempre sombrias e povoadas de personagens típicos do universo do horror, como morcegos, gatos e corvos, além de crucifixos e caveiras. Por algum motivo não se vêem tumbas, nem corujas, ratos ou fantasmas, que também são temas recorrentes no horror. E, curiosamente, ainda que o título do fotolog seja “Bloody Kisses” (Beijos Sangrentos), não há imagens de sangue.

Embora os personagens de Sinistra remetam ao universo de horror, eles não poderiam ser enquadrados na definição teórica de horror artístico de Noël Carroll.

Em seu livro, *A filosofia do Horror*, ele conceitua o que seria o "horror artístico", um gênero que atravessa várias formas artísticas e vários tipos de mídia e que se diferencia do que ele chama de horror natural, que é do tipo que expressamos ao dizer "estou horrorizado com o aumento dos preços" ou "foi um desastre horrível". Claramente, quando utilizamos o termo horror no presente trabalho estamos nos referindo ao horror artístico.

Dentro da definição de Carroll, embora um monstro ou uma entidade monstruosa seja uma condição necessária do horror, tal critério não seria uma condição suficiente. Também há monstros em contos de fadas, mitos e odisséias. Então, para ele, o que serviria de demarcação entre a história de horror e meras histórias com monstros é a atitude dos personagens da história em relação aos monstros com que se deparam. Nas obras de horror, os personagens humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbação da ordem natural. Já nos contos de fadas e assemelhados, o monstro é uma criatura ordinária num mundo extraordinário.

Carroll prossegue sua conceituação afirmando que nas ficções de horror, as emoções do público devem espelhar as dos personagens fictícios quando submetidos à aparição dos monstros. Assim se o personagem fictício sentiu arrepio, repugnância, ou ficou paralisado ou deu um grito diante do monstro, a resposta do público deve convergir, embora não tenha que ser exatamente igual.

Além disso, Carroll considera crucial a aplicação de dois componentes avaliativos: que o monstro seja considerado ameaçador e impuro. "Se o monstro for considerado apenas potencialmente ameaçador, a emoção seria o medo; se só potencialmente impuro, a emoção seria a repugnância. O horror artístico exige uma avaliação tanto da ameaça quanto da repugnância." (CAROLL, 1990, p. 45).

Sob essa ótica, os monstros de Sinistra não estariam enquadrados na conceituação de horror artístico, já que, embora seja arbitrário precisar as reações emocionais do público, os comentários publicados em seu fotolog não parecem indicar nenhuma reação ligada ao medo ou à repugnância. Pelo contrário, as reações do público de Sinistra indicam apreciação da beleza estética das imagens ou até mesmo uma admiração pessoal pela artista, no sentido de sua beleza física ou de seu talento como profissional. Comentários do tipo: "adoro essas fotos" ou "te adoro" são comuns no flog de Sinistra.

Na foto de 27/02/05, por exemplo, em que Sinistra encarna uma noiva-monstro, enquanto um visitante comenta; "Sinistra sempre linda...linda de noiva...", outro escreve: "neh por nada naum+ tu é mto feia!!!" (Não é por nada não, mas tu é muito feia). Ou seja, opiniões exclusivamente ligadas à aparência da artista, mas que não manifestam nem medo, nem repugnância pelo monstro representado.

Já em um terceiro comentário do mesmo dia, o visitante do flog pergunta: "Foto sem graça. É pra tomar susto ou rir?"

Baseando-se no tipo de resposta do público e observando as fotos de Sinistra podemos deduzir que, de fato, os monstros personificados pela artista, mais do que assustar ou causar

repugnância, tem um caráter lúdico e até mesmo de sedução. Como se a artista estivesse deixando claro que está brincando de monstro, o que fica evidente em muitas de suas expressões faciais nas fotos. E o caráter de sedução se manifesta através de determinados figurinos marcados por elementos fetichistas, decotes e fendas, conjugados com poses de sedução nos personagens de vamps que Sinistra cria.

Portanto, os monstros lúdicos de Sinistra não se encaixariam na definição de horror artístico de Noël Carroll.

Tanto o trabalho de Sinistra quanto o de Helenbar parecem pertencer ao gênero que Tzvetan Todorov denomina como fantástico. Para Todorov, o medo está frequentemente ligado ao fantástico, mas não como condição necessária. Para ele não é a experiência particular do leitor que define o gênero de uma obra.

"É surpreendente encontrar ainda hoje, esses juízos na pena de críticos sérios. Se tomarmos suas declarações literalmente, e que o sentimento de medo deva ser encontrado no leitor, seria preciso deduzir daí que o gênero de uma obra depende do sangue-frio do leitor. Procurar o sentimento de medo nas personagens não permite delimitar melhor o gênero em primeiro lugar, os contos de fada podem ser histórias de medo: como os contos de Perrault, por outro lado há narrativas fantásticas nas quais todo medo está ausente." (TODOROV, 1975, p. 41).

O gênero fantástico está ligado a acontecimentos que não são suscetíveis de acontecer na vida. O conceito de fantástico se define pois com relação aos de real e de imaginário, em definir o que é possível ou impossível; o que é verdade ou ilusão; realidade ou sonho.

"Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário; ou então existe realmente, exatamente como os outros seres vivos: com a ressalva de que raramente o encontramos." (TODOROV, 1975, p. 30).

Assim, os monstros de Sinistra e o mundo paralelo e híbrido de Helenbar, por não causarem necessariamente uma reação de medo e por não estarem vinculados à realidade como a conhecemos, incluem-se no gênero de fantástico conceituado por Todorov.

Mesmo não apresentando imagens de fantasmas, o flog de Sinistra está de algum modo ligado ao tema da fantasmagoria. Fantasmagoria era o nome dado às exibições de ilusionismo ótico que eram feitas através de um aparelho chamado lanterna mágica e que eram uma atração popular no século XIX. Mas Hetherington explica que o termo fantasmagoria também quer dizer "fantasma ágora". Ágora era o local público em Atenas

aonde as pessoas iam para falar e ouvir o que as outras tinham a dizer. “Como Derrida nota, a palavra fantasmagoria significa literalmente “encontro fantasmagórico/local de falar”. É no espaço da ilusão, da imagem e do espetáculo que o fantasma aparece para passar sua mensagem”. (HETHERINGTON 2001, p. 27).

E o que seriam o flog *Bloody Kisses*, assim também como o flog *Wonderland*, senão um espaço de ilusão num local de falar? Hetherington formula a teoria de que museus de arte ou qualquer outro lugar em que as coisas perduram como se estivessem alheias ao tempo, são espaços de descarte (disposal), mas não descarte no sentido de lixo ou inutilidade e sim de total disponibilidade, como de algo que está “à disposição”. “Arte em locais de tempo suspenso não está sempre disponível, ela pode ser removida, esquecida ou se perder. O descarte pode significar ausência e também presença, e também pode representar uma oscilação entre esses dois transitórios estados do ser.” (HETHERINGTON, 2001, p. 28).

Fantasmas também são algo que deveria ter “acabado”, deveria ter sido “removido”, mas que permaneceu “disponível”, “suspenso no tempo”. Então, embora *Bloody Kisses* tenha “removido” os fantasmas de seu universo de imagens, ainda assim eles estão lá, pois os fotologs são por si uma estrutura fantasmagórica, não só por serem um local de espetáculo e de ilusão, nem por serem espaços de falar (fantasmas têm sempre uma mensagem a ser compartilhada e por isso não vão embora completamente), mas também porque a própria estrutura dos fotologs os faz um local de tempo suspenso, com seus “arquivos-museus” de imagens passadas que permanecem disponíveis à consultas, suspensas no tempo, imagens tais que embora estejam constantemente disponíveis também podem ser removidas ou permanecerem lá esquecidas sem que ninguém as consulte.

“As tecnologias de comunicação contemporâneas sem dúvida chegaram perto de realizar o sonho de onipresença, que é o sonho de criar experiências reais independente do local que nossos corpos estejam ocupando no espaço.” (GUMBRECHT, 2004, p. 139).

Como uma reflexão final, em relação à questão da identidade, ainda que a identidade de Singoalla seja reconstruída artisticamente através do personagem Sinistra, em alguns momentos a identidade pessoal da artista também é mostrada. Em 17/06/05, Singoalla aparece dormindo com a filha, despida da figura de Sinistra. E no aniversário do marido, em 26/05/05, ela publica uma foto dele em comemoração ao dia. Assim, várias identidades são mostradas: mãe, esposa, Sinistra, num exemplo que confirma a idéia de identidade fragmentária.

E em relação à questão artística, o trabalho de Singoalla e Christian é um exemplo de reapropriação de uso das novas tecnologias de comunicação para experimentações

artísticas. Ainda que o trabalho fosse realizado em outro suporte, como o livro, por exemplo, ainda assim o uso do computador seria indispensável à realização das imagens.

V – Considerações Finais

Velocidade parece ser a palavra-chave para a tecnologia digital. A rapidez com que ela se instalou em todos os setores da atividade humana e o ritmo de sua evolução técnica imprimem uma urgência cada vez maior em nossos modos de ser e de fazer. Em um período muito curto de tempo, todos se viram obrigados não só a operar e a adaptar-se às novas ferramentas digitais, como também a lidar com as novas relações e novas gramáticas que o digital instaurou. Subitamente, tivemos que passar a lidar com uma realidade que anteriormente parecia existir somente nas obras de ficção científica. Computadores, internet, realidade virtual, robótica, inteligência artificial, próteses e outros inventos nos forçam a repensar o mundo em que vivemos, a realidade que conhecíamos e as relações com as outras pessoas, ou seja, a repensar a própria condição humana.

O artista, em seu papel de criar e de pensar o mundo em que vive, de buscar novos olhares e de ressignificar o mundo à sua volta, não poderia deixar de investigar todas as novas possibilidades que uma tecnologia tão poderosa o oferece. O quão fascinante deve ter parecido ao artista contemporâneo uma tecnologia da interação, da comunicação planetária. Uma tecnologia que lhe oferece a possibilidade de trabalhar em conjunto com cientistas de avançados centros de pesquisa, mas que também lhe dá a liberdade de elaborar sozinho todas as etapas de produção de seu trabalho, sem depender exclusivamente do circuito oficial de museus, galerias e marchands para a divulgação de sua obra.

Se a sensibilidade artística já se volta naturalmente para o novo, como esperar que o artista não buscasse compreender e participar de um fenômeno que vem alterando tão radicalmente, e em âmbito planetário, as relações humanas?

Nessa aproximação com as novidades digitais e suas ferramentas múltiplas, tanto o artista foi afetado, no sentido espinosiano, como também influencia as mesmas, num diálogo constante entre os dois. Se é verdade que a tecnologia desperta no artista curiosidade, o fascina e o "envolve em suas redes", transfigurando seu modo de trabalhar, provocando novos caminhos e soluções artísticas, colocando-o em contato com novas realidades e transformando seu trabalho em um evento predominantemente comunicacional, também é verdade que o artista, com sua visão diferenciada, está constantemente reconfigurando e redirecionando os rumos que tais tecnologias tomam. Uma das maneiras com que o artista influencia os rumos da tecnologia digital é requerendo a criação de novos instrumentos que possibilitem de maneira cada vez mais simplificada a concretização de suas idéias artísticas. Uma outra

maneira com que o artista desencadeia mudanças na evolução do universo digital é mostrando novas possibilidades de uso para essas tecnologias e seus meios, em alternativa aos usos que são empregados habitualmente.

Nesse sentido, o estudo que fizemos dos fotologs de Helenbar e de Sinistra nos serve como um exemplo das formas utilizadas pelos artistas para dar usos diferenciados a estes novos meios - no caso, a fotografia digital - como também para auxiliar a entender de que modo eles estão lidando com questões que participam intensamente do universo digital, como a interatividade, por exemplo, assim como outras questões que se não pertencem exclusivamente ao meio digital, mereceram novas leituras com o advento do mesmo, como a questões do corpo e de exibição de intimidade.

Havíamos tomado como ponto de partida que os fotologs, de modo geral, vêm sendo utilizados como uma ferramenta de registro e memória para seus usuários. Nesse espaço, eles costumam publicar suas fotos em companhia de suas famílias e amigos em eventos sociais, em viagens ou posando em diversas situações do dia-a-dia. Alguns mostram seus animais de estimação, outros seus objetos e lugares preferidos ou até mesmo suas tatuagens ou a nova tonalidade cor com que tingiram os cabelos. Esse seria o uso mais comum dado aos fotologs. Chegam então Sinistra e Helenbar e apropriam-se do espaço para fazer dele um uso artístico. Em vez de exibirem suas intimidades, elas resolveram fazer dele uma espécie de galeria para seus trabalhos, onde utilizam técnicas de manipulação digital de fotografia para expor imagens de personagens fictícios. Tentamos demonstrar que, fazendo isso, elas estão abrindo uma nova possibilidade de uso para o fotolog. Mais ainda, abrindo uma possibilidade, elas, na verdade, abrem não só uma, mas várias outras opções de apropriação do meio. As mais comuns, como vimos, seriam as de criar personagens fictícios ou alter-egos a serem exibidos - contribuindo para se questionar e desconstruir a idéia da representação - ou então de utilizar o espaço com fins de divulgação de algum tipo de trabalho.

Com os usos artísticos inusitados feitos do fotolog por essas artistas instaura-se, para além da função de registro do diário íntimo, o lúdico.

Nossa aposta é a de que tendo libertado a imaginação das pessoas com seus fotologs, Helenbar e Sinistra estão incitando-as a irem mais longe na exploração desse novo espaço que se apresenta em rede. E essa exploração seguramente não se limitará ao uso artístico, cada usuário vai aplicar suas tendências e gostos pessoais dando ilimitados usos ao meio. Poder-se-ia imaginar, por exemplo, um fotolog que, em vez de funcionar de modo independente, dialogasse com um outro fotolog, do mesmo autor ou não, em que a leitura de um ficasse incompleta sem a leitura do outro. Ou uma brincadeira, um exercício de negação, um fotolog

sem imagens, em que o texto descrevesse ou remetesse a uma imagem inexistente. Ou como espaço de ativismo político, ou de denúncia, de serviço comunitário, enfim, uma infinidade de possibilidades de uso dos fotologs.

Além disso, ao longo de nossa pesquisa pudemos constatar que os fotologs de Helenbar e Sinistra funcionam como um exemplo confirmatório de características recorrentes na arte contemporânea.

A presença do corpo em seus trabalhos é uma delas, seguindo uma tendência que já era encontrada em manifestações artísticas como a performance, o happening, a *action painting* presente em trabalhos como o de Pollock, e a *body-art*.

Hoje, com as relações homem-máquina marcadas pelo digital, fala-se em corpo pós-biológico e vários artistas, como os já citados Orlan e Stelarc, dedicam-se a explorar os limites do corpo orgânico e suas possíveis hibridações com o inorgânico, investigando o que essas novas tecnologias podem acrescentar à configuração do corpo biológico.

Helenbar e Sinistra demonstram ter uma postura de afirmação do corpo e participam dessa tendência contemporânea do pós-humano ou pós-biológico, introduzindo seus corpos no espaço virtual, retrabalhando-o, reconfigurando-o e hibridizando-o em operações visuais que brincam ou iludem o olho do observador, como num *trompe l'oeil* revisitado e prestando uma homenagem, talvez involuntária, à toda uma tradição de auto-retratos presentes na história da arte, só que, dessa vez, auto-retratos nos moldes da arte contemporânea, repletos de citações, hibridações e baseados no impalpável, no artifício.

Uma outra tendência forte na arte contemporânea e que também confirma-se nos trabalhos de Helenbar e de Sinistra é apropriação das redes virtuais pelos artistas, principalmente através da proliferação de *websites* artísticos, a maior parte deles com recursos de interatividade.

Hoje, mais do que nunca, a arte pode ser considerada um evento comunicacional. As obras de artes e acervos podem ser acessados para consulta por usuários de qualquer parte do planeta. As tecnologias digitais de comunicação possibilitam um diálogo multidimensional com troca de informação à distância.

"Na cultura das redes, fica evidente que as tecnologias a serviço da arte, entre outras alterações no circuito artístico-cultural, desencadeiam processos de diálogo pelos dispositivos de comunicação que permitem a interação dinâmica da experiência artística, propondo a participação, o diálogo, a colaboração entre parceiros. Pelas redes, numa trama, verificam-se trocas imediatas, a arte circula no planeta e os computadores e as telecomunicações ganham dimensões artísticas. O artista coloca-se a favor de uma criação distribuída. Não é mais o autor único de uma "obra" e sua

proposta assume intensamente uma função comunicacional em fronteiras compartilhadas pelo autor e pelos participantes" (DOMINGUES 1997 pág.21)

Assim, Helenbar e Sinistra vêm reforçar o quadro dos novos "artistas da comunicação", que utilizando seus talentos como fotógrafos, designers, *video makers*, "pintores" do digital, ajudam a abrir novos caminhos nessa vasta rede de bits chamada internet.

"Os usos que artistas fazem de tecnologias e mídias para trabalhos que desafiam definições e fronteiras entre arte e vida, entre arte e ciência, coloca a comunicação como elemento central dessas ações. André Lemos, ao discutir a arte eletrônica no contexto da cibercultura, defende que uma forma de arte que propicia interação e recombinação criativa de informações e processos torna-se ela própria uma "arte de comunicação" (Lemos in: Martins e Machado, 1999, p. 226).

Hoje, de fato, as disciplinas inter cruzam-se na exploração dos novos caminhos que foram abertos com as tecnologias digitais.

Neste estudo buscamos analisar dois exemplos entre várias práticas existentes atualmente no processo exploratório dos caminhos digitais. Novas leituras e o acompanhamento de outros casos acrescentariam novos dados ao quadro aqui iniciado, o que espera-se que possa ser feito em estudos acadêmicos futuros, onde o distanciamento temporal criará certamente novas situações a serem confrontadas, assim como uma visão mais clara do desdobramentos dos usos atuais da tecnologia digital.

VI – Referências bibliográficas

Livros:

ASCOTT, Roy. Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003.

BARTHES, Roland. **La chambre claire. Note sur la photographie. Cahiers du cinéma**. Gallimard. Seuil, 1980.

_____. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura: obras escolhidas**, v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGER, René. **Arte e comunicação**. São Paulo: Paulinas, 1977.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BRETON, Philippe. **La tribu informatique**. Paris: Métailié, 1990.

CALABRESE, Omar. **A cidade neobarroca**. São Paulo, Martins Fontes, 1988, 64 pág.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus, 1999.

COSTA, Rogério da. Do tecnocosmos à tecno-arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997.

DANTO, Arthur. **Después del fin del arte**. Buenos Aires: Paidós, 2003.

DESCARTES, René. **Descartes**. São Paulo: Nova Cultural, 1996. (Os Pensadores)

DOMINGUES, Diana. Introdução à humanização das tecnologias pela arte. In: _____. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo:Unesp, 1997.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DYENS, Olivier. A arte da rede. In: Domingues, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1971. (Debates)

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **O que é um autor?** Lisboa: Vega, 1992.

_____. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1987.

GOFFMAN, Ervin. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1983.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence: what meaning cannot convey**. Stanford: Stanford University Press, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 4. ed.. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Coord.). **Antropologia do Ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HETHERINGTON, Kevin. **Phantasmagoria / Phantasm Agora: materialities, spacialities and ghosts**. Ottawa: Space and Culture, 2001.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Trad. Maria Luisa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEMOS, André. Arte eletrônica e ciberespaço. In: MENEZES, Francisco; MACHADO, Juremir (Orgs.) **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina; EDPUCRS, 1999.

_____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na vida contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LICHTY, Patrick. Histórias de desaparecimento /desaparecimento de histórias: a efemeridade das mídias digitais como rastros da história. In: DOMINGUES, Diana (Org.).**Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003.

MC LUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix,1988.

MÈREDIEU, Florence de. **Arts e nouvelles technologies**. Paris : [Ss.n.], 2003.

MUMFORD, Lewis. **Arte e Técnica**. São Paulo: Martins Fontes, 1986. (Arte & Comunicação).

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves de. Arte e Tecnologia, uma nova relação? In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989. (Primeiros passos)

_____. **Contracomunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1971. (Debates)

RAJAH, Niranjan. Entre arte e ciência: tecnologia de internet e arte baseada na rede. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003.

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Comunicação e cultura: a experiência cultural na era da informação**. Lisboa: Presença, 1994.

ROUGE, Isabelle de Maison. **L'Art contemporain**. Paris: Le Cavalier Bleu, 2004. (Idées recues)

RUSH, Michael. **Les nouveaux médias dans l'art**. Paris: Thames & Hudson, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. As artes do corpo biocibernético. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. (Conexões).

TURKLE, Sherry. **Life on the screen**. New York: Touchstone, 1997.

TODOROV, TZVETAN. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, , 1975. (Debates).

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Artigos:

FELINTO, Erick. Do mutismo atual do sujeito: notas sobre uma tentativa de ressuscitar a subjetividade. **Revista Logos**, Rio de Janeiro, ano 5, n. 8, 1998.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. **Comunicação, cultura e arte contemporânea**. Anais do 10º SIPEC, Rio de Janeiro, UERJ, 2004.

SALES, Paola. Helenbar fantasiando imagens na web. **Webdesign**, ano 2, n. 20, ago. 2005

Sites:

CHKLOVSKI, Victor. A arte como procedimento. In: Op. Cit., p. 83 em BONNEMASOU, Vera. A arte como linguagem. A Fonte – revista de arte, Curitiba, maio, 2003. Disponível em: <<http://www.fonte.ezdir.net>.>

LOPES, Ana Isabel; SANTOS, Sônia. **Da sociedade disciplinar à sociedade de controle.**

Disponível em: <<http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/momentos/sociedade>>

(Resultado de pesquisa no Google com as palavras "sociedade de controle").

<<http://www.ekac.org>>. Acesso em: 20 jun. 2006.

<<http://www.nahipermidia.com.br/blog//cat=14>>. Acesso em: 4 set. 2006.

<<http://www.orlan.net>>. Acesso em: 20 jun. 2006.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Est%C3%A9tica_totalit%C3%A1ria>. Acesso em: 4 set. 2006.

Time to get a life - pioneer blogger Justin Hall blows out at 31 Disponível em:

<<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/c/a/2005/02/20/MNGBKBEJO01.DTL>>.

Acesso em: 25 jan. 2007.

* * *

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)