

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA NACIONAL DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA DA ARTE

PAISAGEM-CIBORGUE:
AS ARTES VISUAIS E O ADVENTO DA CIBERCULTURA

LUIZA BARROS DELEGÁ

RIO DE JANEIRO

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA NACIONAL DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA DA ARTE

PAISAGEM-CIBORGUE:
AS ARTES VISUAIS E O ADVENTO DA CIBERCULTURA

Monografia apresentada ao Departamento de História da Arte da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Orientador: Prof^o Rubens de Andrade

RIO DE JANEIRO
2019

LUIZA BARROS DELEGÁ

PAISAGEM-CIBORGUE:
AS ARTES VISUAIS E ADVENTO DA CIBERCULTURA

Monografia apresentada ao Departamento de História da Arte da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Data de Aprovação: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Alex Lamounier

Profa. Dra. Cila MaCDowell

Prof. Dr. Rubens de Andrade

RESUMO

DELEGÁ, Luiza Barros. *Paisagem-ciborgue: as artes visuais e o advento da cibercultura*. 2019. Monografia (Bacharelado em História da Arte) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ, 2019.

Questiono através desse trabalho, quais os impactos desse novo modo de vida *ciborgueano*, e como as relações socioespaciais seguem transformando a leitura dos indivíduos, sobretudo no campo das artes. Em que consiste e como se dá o reflexo da *cibercultura* na produção artística contemporânea. Como pensar o papel da arte em meio a *paisagem-ciborgue* e como é possível através dela abrir interpretações multifacetadas da própria cidade.

Palavras-chave: Paisagem-Ciborgue; Corpo Pós-Humano; Artes Visuais; Bioarte; Cibercultura

ABSTRACT

DELEGA, Luiza Barros. Landscape city: the visual arts and the advent of cyberculture. 2019. Monograph (Bachelor of Art History) - Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ, 2019.

I ask through this work, what are the impacts of this new way of life and how the socio-spatial relations continue to transform the reading of the individuals, especially in the field of the arts. What is the reflection of cyberculture in contemporary artistic production? How to think about the role of art in the landscape-cyborg and how it is possible through it to open multifaceted interpretations of the city itself.

Keywords: *Landscape City; Posthuma Body; Visual arts; Bioart; Cyberculture*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por permitir que eu trilhasse os caminhos que me fizeram chegar até aqui, a primeira filha de três irmãs, incluindo também mãe e pai, a ingressar e concluir o ensino superior. A Ele toda honra e glória.

Agradeço à minha mãe Terezinha de Miranda Delegá, mulher guerreira, por ser minha melhor amiga e confidente de todas as horas. Obrigada por toda sua dedicação, se hoje eu estou terminando essa etapa é porque você sempre esteve comigo. Sua fé é admirável, você é a minha inspiração.

Ao meu pai, Antonio Ricardo da Costa Barros, por ser sempre presente na minha vida e me apoiar nas minhas decisões. Obrigado por todo esse amor e dedicação.

E ao meu padrasto, Antonio Carlos, mais um pai que Deus me concedeu, que só acrescentou para construção do que hoje sou. Obrigado por estar sempre ao meu lado me incentivando, e por me aceitar como filha.

Ao Mateus Gusmão, meu namorado, com quem eu compartilho dos momentos de alegria e tristeza. Pessoa que foi primordial durante o meu complexo processo de escolha do curso de graduação. Obrigado por me encorajar a não desistir dos meus objetivos e por me ajudar a desvendá-los. Você é um homem incrível o qual eu admiro e me inspiro.

À minha sobrinha, Giovanna Delegá, que com apenas sete anos de idade, me enche de felicidade e me motiva a ser uma pessoa melhor.

Aos meus sogros, Selma Gonçalves e Mauricio Gusmão, por me apoiarem nos momentos importantes de produção deste trabalho. E por todo carinho com que me recebem em seu lar.

As minhas primas, ao meu primo Jonathan Delegá, tios e tias, que estiveram sempre presentes no decorrer da minha caminhada, em especial minhas tias Simone Delegá e Fernanda Barros, tios Robson Fernandes, Henrique Barros e Jorge Barros. As primas, Jenifer Delegá, Carla Linhares e Mariana da Costa Barros. Vocês são a minha base.

Aos meus avôs e avós, em especial a Nanci Barros por me ensinar a lição da humildade e por me educar com muito amor e paciência. E a Geralda Tavares, pela sua intensa e marcante presença em minha vida, enquanto Deus permitiu.

Ao meu professor Rubens de Andrade, por aceitar orientar esta pesquisa, e por sua dedicação toda vez que o solicitei.

As minhas irmãs, Thaís Delegá e Mariana Delegá.

Aos meus amigos da Casa Laranja (Fator), que compartilharam dos meus momentos de angústia e dos desafios na escolha e processo de admissão da faculdade. E que, ainda hoje, se fazem presentes de forma especial na minha vida.

Aos meus amigos da faculdade, sem os quais essa jornada acadêmica seria amarga e sem cor.

À minha querida amiga e irmã, que Deus permitiu que eu encontrasse há treze anos, Izabella Piziolo. Obrigada pela sua amizade, pelo ombro amigo e por ser essa mulher forte que tanto admiro.

Aos meus irmãos de fé, os quais me apoiaram e oraram para que esse momento fosse possível.

Obrigado, porque sem vocês eu não conseguiria alcançar essa conquista, ela só foi possível porque, em algum momento das suas vidas, vocês doaram um pouco de si para a construção do que sou hoje.

Agradeço também à Profa. Dra. Cila MaCDowell e ao Prof. Dr. Alex Lamounier que aceitaram o convite para analisar esse trabalho e compartilhar seus conhecimentos ao compor a banca que avaliará esse trabalho. Meu muito obrigado pelo tempo e contribuição de ambos.

Por fim, registro meus agradecimentos ao Corpo de mestres do Curso de História da Artes. Cada um, em sua expertise, contribuiu à sua maneira para a minha formação como Historiadora da Arte.

*E acredito, sim, que, apesar de uma
longa tradição de alguns eventuais erros
intelectuais trágicos, que observar, analisar e teorizar
é um modo de ajudar a construir um mundo diferente e melhor.*
Manuel Castells

SUMÁRIO

1	PERCORRENDO CAMPOS EPISTEMOLÓGICOS: ARTE, TECNOLOGIA E CIDADE - POSSIBILIDADES INTERPRETATIVAS À LUZ DOS ESTUDOS CIBORGUIANOS	10
2	PARA PENSAR AS TRAJETÓRIAS HISTÓRICAS, INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E CIBERCULTURA EM UM MUNDO SEM FRONTEIRAS	13
3	A CIDADE-CIBORGUE E A SUA ORIGEM	28
4	A ARTE NA PAISAGEM-CIBORGUE	42
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS: À GUIA DE UMA VIDA E UMA ARTE CIBORGUENA?	60
6	REFERÊNCIAS	63

1. PERCORRENDO CAMPOS EPISTEMOLÓGICOS: ARTE, TECNOLOGIA E CIDADE - POSSIBILIDADES INTERPRETATIVAS À LUZ DOS ESTUDOS CIBORGUIANOS

A cidade está repleta de dispositivos eletrônicos que permeiam a vida cotidiana e alteram a forma de interpretá-la. As tecnologias de comunicação e o trânsito de informação, seguem substituindo e transformando as diferentes esferas dos hábitos da sociedade contemporânea. Essas mudanças partem desde as estruturas de usos de prédios comerciais até a forma como se revelam o “culto ao patrimônio” da arquitetura da cidade, lidas através das camadas de tempo deixadas nas fachadas e interiores de tradicionais igrejas ou prédios históricos.

Tal dinâmica não se refere apenas à fisicalidade da cidade, mas também ao fluxo de dados, *bits*, *downloads* que na atualidade define a dinâmica tanto dos centros culturais de megalópoles, como também da microartérias de zonas periféricas. Ou seja, a cidade em sua totalidade, de ponta a ponta, esta *hiper* conectada. A cidade pós-industrial possui como um dos seus aspectos centrais a ideia da *cibercultura*. Pierre Lévy se destaca em suas pesquisas ao aprimorar o conceito *Cibercultura* e ao dimensionar o seu significado, que *grosso modo*, enuncia que *Cibercultura* seria o resultado do conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensar e de valores que, se desenvolvem juntamente com outro conceito, por ele trabalhado: o *ciberespaço*.

Logo, o ciberespaço é um outro conceito que nos parece indicar um meio efetivo onde a sociedade inaugura diferentes meios de interconexões, que passam pelos fluxos das mídias digitais. Tal perspectiva é denominada por Lévy de “rede”. O mundo real e virtual assegura uma espécie de complementaridade, mas também, define uma dicotomia que ganha forma e conteúdo na paisagem urbana, ao qual denominado de paisagem-ciborgue. São nessas paisagens, com o auxílio dos dispositivos digitais que, majoritariamente, estabelecem-se o palco de trocas *ciborgueanas*, onde se definem inter-

relações entre indivíduos e estruturas não-humanas que, cada vez em maior número, ocupam os espaços urbanos, vale-se deles, e igualmente, conferem-lhe um caráter ciborgue a vida cotidiana de seus cidadãos.

A partir do panorama apresentado, a proposta desta reflexão consiste em dimensionar as proposições no campo das artes visuais, que buscam acionar, de diferentes maneiras, ao tencionar o olhar do *indivíduo-ciborgue* passante pela cidade, no interesse de refletir as múltiplas possibilidades de se vivenciar os espaços urbanos sejam públicos ou privados. Não se deve ignorar que, a cidade é uma estrutura híbrida por essência e, atualmente, está subordinada a múltiplas tecnologias.

Portanto, nessa ordem de análises questiono através desse trabalho: Quais os impactos desse novo modo de vida *ciborgueano*? Como as relações socioespaciais seguem transformando a leitura dos indivíduos, sobretudo no campo das artes? Em que consiste e como se dá o reflexo da *cibercultura* na produção artística contemporânea. E, por fim, como pensar o papel da arte em meio a *paisagem-ciborgue* e como é possível através dela abrir interpretações multifacetadas da própria cidade, que constitui essa paisagem.

Tendo em vista que o tema deste trabalho abrange o período Contemporâneo desde seu início, retomando pontos específicos da história do desenvolvimento tecnológico, até os dias atuais, pode-se considerar a relevância deste em razão da escassa bibliografia acerca do tema proposto. Ou seja, importa dar continuidade a uma análise de um tempo e espaço específico que, de forma geral, contribuirá para complementar um estudo mais amplo sobre o momento histórico o qual estamos vivendo.

Não se trata, entretanto, de estabelecer pensamentos fechados a qualquer alteração, nem apresentar soluções para as questões levantadas no decorrer desta pesquisa. Mas sim, trazer à tona as dinâmicas observadas a partir das manifestações artísticas e como essas, de alguma forma, conseguem apontar para a construção de uma sociedade que possui novos anseios e, a cada dia, novas demandas.

É, portanto, a partir dessa série de questionamentos, que proponho neste trabalho, três capítulos a fim de refletir acerca das questões suscitadas. O primeiro capítulo *Para Pensar as Trajetórias Históricas, Inovações Tecnológicas e Cibercultura em um Mundo sem Fronteiras*, apresento um pequeno e objetivo panorama dos principais inventos tecnológicos e como esses afetaram a sociedade da época com relação aos hábitos e a forma de experimentar o próprio espaço. Inventos como o pincel, a pintura a óleo, o computador, a TV, o telefone e posteriormente os *smartphones*, tiveram um

impacto não somente na época a qual foram inventados, mas suas consequências se perpetuam até hoje, e contribuem, em certa medida, para a construção da paisagem-ciborgue.

No segundo capítulo, *A Cidade-Ciborgue e a sua Origem*, apresento alguns conceitos que auxiliarão na compreensão da paisagem-ciborgue em sua essência. O principal conceito é o de *Cibercultura*, de Pierre Lévy, que revela uma abordagem teórica acerca da crescente movimentação no espaço virtual e das novas plataformas de redes sociais, que condicionam, cada vez mais, o indivíduo a uma experiência virtual com o outro. Dessa forma, proponho pensar a Cibercultura como elemento que influencia as relações interpessoais e, também, ponderar até que ponto esse novo modo de vida reflete a organização da própria cidade contemporânea, que é plano de fundo para a paisagem ciborgueana.

E, por fim, no terceiro capítulo encontra-se a reflexão acerca das produções artísticas nesse contexto, já apresentado, do que o trabalho pretende supor como paisagem-ciborgue. E, para além disso, a pesquisa ainda busca pensar o papel da arte em meio a essa paisagem e como, de fato, os artistas estão pensando junto com todos esses avanços tecnológicos, e colocando em pauta em suas obras, diversas questões que são apresentadas no cotidiano do indivíduo habitante da cidade metrópole. E, com isso, como as manifestações artísticas contribuem para a construção dessa complexa dinâmica social da cidade, possibilitando até mesmo interpretações múltiplas do próprio espaço urbano.

2. PARA PENSAR AS TRAJETÓRIAS HISTÓRICAS, INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E CIBERCULTURA EM UM MUNDO SEM FRONTEIRAS

O nascimento da tecnologia, está associado ao surgimento do homem no planeta. Assim, desde os primórdios até a contemporaneidade, diferentes grupos vivos estão em constante estado de mutação e hibridismos. Com o passar do tempo, foram surgindo novas técnicas, instrumentos e saberes. Desde os primeiros hominídeos, podemos afirmar, através dos estudos da arqueologia, que a tecnologia que está atrelada à criatividade e a capacidade inventiva do homem.

No que atravessa as artes, por exemplo, podemos observar manifestações artísticas já na Pré-História. Manifestações essas que, segundo estudiosos no campo da história e da antropologia, estão diretamente ligadas às questões ritualísticas e de sobrevivência¹. Foi a tecnologia, somada à curiosidade e inventividade humana que potencializou tais dinâmicas em diferentes períodos históricos, e essa ação possui como elemento estruturante as relações humanas, as quais afetam a nossa percepção da natureza e o modo de viver de distintos grupos sociais, que independente do tempo e espaço, ainda continuam moldando formas, hábitos de viver.

Sobre a capacidade inventiva do homem, data de 1.76 M.a. (milhões de anos) as primeiras ferramentas de pedras avançadas, no Quênia, realizadas pelo *Homo Erectus*. Assim como data de 170 Mil a.a. criação de vestuário e de 77 Mil a.a. a invenção da cama. Não se pode dizer exatamente quando surgiram os primeiros pincéis, mas sabe-se que os

¹ JANSON, H. W. E JANSON, A. F. *Iniciação à História da Arte*. Editora: Martins Fontes, 1996. p. 14.

indícios de instrumentos feitos para pintura foram os usados pelos homens das cavernas no Período Paleolítico.²

Com tais referenciais podemos afirmar que o homem criou tecnologias desde milhões de anos atrás, isso não é apenas comprovado pelos artefatos que a arqueologia continua encontrando em prospecções que (re)afirmam a cada nova descoberta esse dom, essa vocação do homem em criar meios, instrumentos e processos para avançar sobre o seu próprio meio de vida. Entretanto, com o passar do tempo e com o avanço das invenções, a tecnologia foi aprimorada e, com isso, possibilitou a construção de múltiplos aparatos tecnológicos com funções variadas e distintas possibilidades de usos.

A pintura, por exemplo, com o passar dos séculos, marcou a presença nas sociedades de várias partes do mundo, existindo com funções peculiares em cada localidade. Entretanto, a construção da perspectiva no período do Renascimento, indicou uma nova forma de representar e de interpretar uma imagem.

Aproximando-se um pouco mais dessa questão, podemos afirmar que a convenção da perspectiva se dá através da centralização no olho de quem vê, promovendo uma espécie de realidade forjada. Ou seja, o mundo visível é organizado para o espectador e, de acordo com a convenção da perspectiva, não existe reciprocidade visual. No entanto, existe uma contradição intrínseca, pois ela direciona todas as imagens da realidade na direção de um único espectador, que só poderia estar em um lugar a cada momento.

Saindo do renascimento e chegando à modernidade do século XIX, podemos considerar que a invenção da câmera fotográfica, redimensiona as relações visuais do observador em relação aquilo que se materializa em sua retina. Nesse processo, é possível perceber que uma contradição se instala na forma de apreensão da imagem, afinal, essa técnica foi se tornando, aos poucos, aparente. Isso se dava, pois o que se via agora era algo relativo à sua posição no tempo e no espaço. E esse fato interfere no modo de ver, fazendo com que isso refletisse, inclusive, na pintura, de modo que a visibilidade passou a ser dada a totalidade das vistas possíveis e não somente a uma formação pictórica baseada na perspectiva.³

A nobreza, dentro do panorama do Renascimento, buscava o reconhecimento social através do dinheiro, mas precisamente, buscava através da pintura de retratos, alcançar visibilidade perante seus observadores. Pode-se considerar que a nobreza deixou

² Sobre a cronologia das invenções que marcaram mudanças significativas no âmbito tecnológico ver: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cronologia_das_inven%C3%A7%C3%B5es

³ BERGER, John. *Modos de ver*. Cidade: Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

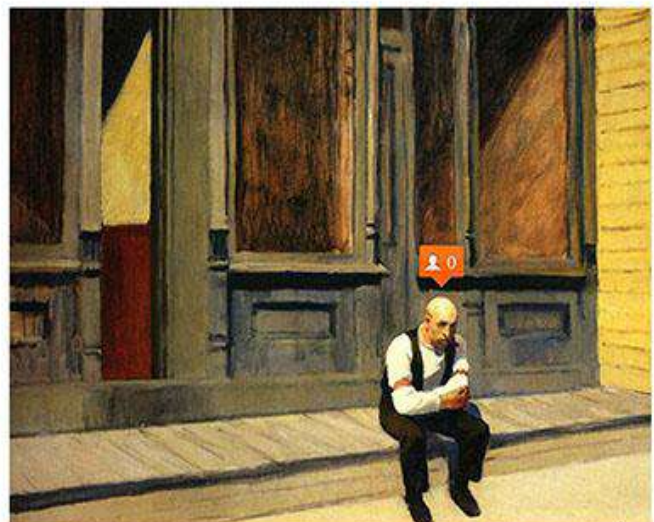
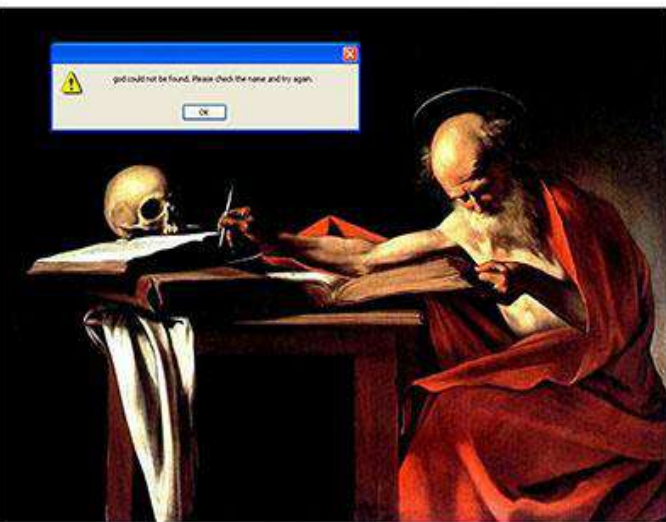
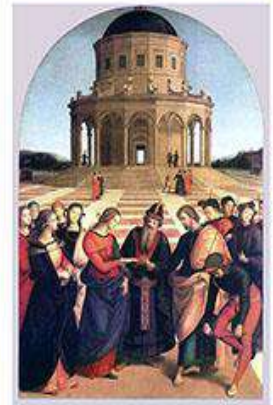
de ser uma classe social para tornar-se um modo de viver daquele período, e essa condição possui forte repercussão atualmente. Essa continuidade da busca pela exibição do poder, através do *status* que uma pintura no Renascimento manifestava, revela-se na contemporaneidade através da exposição das vidas pessoais em redes sociais, buscando ser vista e “invejada” pela sociedade.

Atualmente, as plataformas que ostentam as visualidades da sociedade contemporânea se dão por meio dos *likes*. Ou seja, esses *likes* tornaram-se indicativos numéricos que dão conta da visualização de tais retratos (postagens nas redes sociais) como também, sua aceitação, ou não, pelos usuários que transitam no universo digital. A partir desse parâmetro, que leva em conta apreensão da imagem por parte do expectador, seja ele de um tempo pretérito ou daquele que convive com o universo da *cibercultura*, pudéssemos cogitar formas de como a sociedade, em diferente espaço-tempo se relacionava com a visualidade de registros feitos por pintores ou pelo consumo de autorretratos nas plataformas digitais.

Apesar do exemplo partir de uma análise empírica, sem dados precisos que revelem de fato como a sociedade passada definiam as bases para o consumo de retratos, ainda assim, parece-nos instigante pensar como registros de retratos e autorretratos seduziam/seduzem o gosto de diferentes sociedades ao longo da história.

Considerando a relevância que esta relação possui, propomos na página a seguir o **Mosaico I** que condensam, dentro de uma perspectiva anacrônica o trânsito de imagens através do tempo.

MOSAICO I | Panorama iconográfico das relações imagéticas e visuais através do tempo. As pinturas se referem a obra de Jean-Honoré Fragonard, *O Baloço*, 1767; b) Jean-Honoré Fragonard, *O Beijo Roubado*, 1770; c) Jean-Honoré Fragonard, *Young Girl Reading*, 1770; Jean-Honoré Fragonard, *The Progress of Love: The Meeting*, 1771-1773; e) Michelangelo, *Madonna col Bambino*, 1525 c.; f) Michelangelo, *Tondo Doni*, 1506-1508 c.; g) Rafael, *Madona do Prado*, 1506 e h) Rafael Sanzio, *Casamento da Virgem*, 1504. A demais imagens do mosaico reproduzem *prints* de plataformas como *Instagram* e *facebook*.
Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.



No desenho desse arco temporal, as diferenças entre as visualidades, entre a pintura a óleo e cultura imagética contemporânea, estão dadas em diferentes ordens: a “funcionalidade” é uma delas. Para a primeira, revelava-se sendo um registro permanente, proporcionando ao seu proprietário um pensamento que perpassaria para seus descendentes, de todo o universo simbólico ao qual esses personagens estavam imersos.

Como nos quadros de Fragonard *O Baloço* e *The Progress of Love: The Meeting*, onde a paisagem construída pelo autor, possui diversas camadas de discursos que estavam em voga naquele período. As imagens, pensadas e escolhidas mediante a solicitação de um comprador, o *mecenas*, possuem um caráter, desde o princípio, permanente. Elas se aplicam as obras de Michelangelo e Rafael.

Já para a segunda, especificamente na indústria publicitária, a imagem tem um significativo potencial de efemeridade, adquirida de múltiplos modos, e carrega em si diferentes modalidades simbólicas. Na mesma medida, a imagem se torna maleável, modificável e passível de ser reproduzida de diferentes formas, bem como a montagem feita sobre a *Monalisa*, quadro famoso de Leonardo da Vinci.

Essa manifestação expressa uma das características da cultura imagética contemporânea, a ressignificação de uma imagem a partir de uma nova perspectiva acerca daquela reprodução, onde é depositado sobre essa, noções de comportamento e práticas comuns da cultura contemporânea. Mas, ao mesmo tempo que surgem novas interpretações da *Monalisa*, outras estão sendo produzidas em grande quantidade, além de outras variadas operações com diferentes tipos de imagens. Isso propicia a construção de um sistema de efemeridade das imagens, que estão sendo modificadas e generalizadas a cada segundo.

Os registros, esses são plurais. Eles percorrem, desde necessidades individuais de apregoar uma felicidade particular, através de *selfs* que utilizam o que há na paisagem e nas próprias posturas que o indivíduo quer externalizar (alegria, regozijo, altivez) até mesmo, zonas mais densas, onde as imagens podem traduzir o oposto do que seria um bem estar no mundo. E as formas de registros?

Do pós-guerra até os dias atuais, os dispositivos tecnológicos só se multiplicaram. De máquinas fotográficas mecânicas, digitais, *polaroid* a filmadoras em HD, as microcâmeras dos *laptops* e a popularização das câmeras em aparelhos celulares que atualmente fotografam, filmam e editam são múltiplas as ferramentas que a sociedade teve e tem a mão para criarem seus universos de representações visuais, como pode ser visto no **Mosaico 2**.



MOSAICO 2 | Panorama iconográfico da produção de dispositivos tecnológicos para a produção/reprodução de visualidades considerando a própria pintura até as mais recentes ferramentas.
Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.

O que foi intencionalmente captado com a referida tecnologia é processado simbolicamente e, posteriormente, vai alimentar contas pessoais, ou em plataformas digitais públicas como *sites* e *blogs*. O *Youtube* ou *whats app*, *sites* de relacionamento e tudo mais o que for possível. As imagens têm destino, tem as marcas digitais, ou não, de quem quer vê-las circulando no mundo digital.

Se a pintura óleo teve sua força e, ainda hoje, impregnam os nossos sentidos e nos seduzem, a sedução da imagem efêmera, em muitos momentos, parece seduzir tanto quanto os sentidos de uma sociedade ávida pela rapidez da informação e pela super-reprodutibilidade da imagem. Vivemos hoje pelo excesso, pelo transbordamento. E a pergunta é: O que fica de tudo isso?

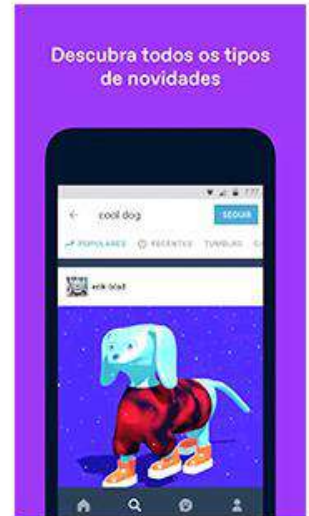
Quando falamos da possibilidade da reprodução de uma imagem, é importante lembrar o seu percurso histórico, que se inicia com a utilização da gravura em meados do século XX. Entretanto, o que chama atenção nesse movimento feito pela ilustração anterior, é perceber como esses instrumentos são refinados com o passar do tempo.

Pensar o procedimento da primeira máquina fotográfica e compará-lo com os primeiros modelos de máquinas analógicas, possibilita essa reflexão. As máquinas analógicas capturavam imagens e as revelavam em um processo delicado e extenso, que envolve um complexo processo químico. Somente depois desse procedimento que se obtinha, de fato, a fotografia.

Já com a câmera digital, esses processos são reduzidos somente a um clique, e a imagem encontra-se em uma tela disponível para a observação. Pensar esses diferentes mecanismos de registros de imagem nos possibilita compreender um pouco da dinâmica social a qual esses dispositivos estão imersos. E para além disso, abrem margem para pensarmos onde essas imagens transitavam e ainda transitam.

As imagens, produzidas hoje por celulares e *tablets* reverberam em uma rede virtual de múltiplas possibilidades. Essa rede a qual me refiro, configura-se em redes sociais como o *Instagram*, *Facebook*, *Telegram* e outras, que são zonas virtuais onde pessoas conectadas se relacionam e compartilham de objetivos e valores em comum. É nesse espaço social que reverberam as imagens capturadas pelos dispositivos

fotográficos. As imagens são inseridas nessa dinâmica e, com isso, passam a carregar uma multiplicidade de significados.



MOSAICO 3 | As plataformas digitais que na atualidade dão visibilidade para a produção de imagens e sua circulação: *Facebook, Instagram, Pinterest, Telegrama, Tumblr e Twitter*.

Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.

Retomando as pontuações historicistas, destacamos que o advento da fotografia permitiu aos pintores se libertarem da função figurativa da imagem, no período artístico que ficou conhecido como Impressionismo. Assim, os artistas dessa época, passaram a experimentar novas técnicas, levando em conta os efeitos ópticos descobertos sobre a composição de cores e a formação de imagens na retina do observador. Nesse sentido, voltamos aos referenciais de como as tecnologias reforçam um momento onde a sociedade daquele tempo conseguiu experimentar um salto significativo nas formas de experienciar a tecnologia, seja pelo do interesse/sedução pelo novo, seja pelo encontro real com ele.

Pensar em particular a fotografia é entender que, no caso das imagens, assim como nos textos, se faz necessário ler nas entrelinhas, observar os menores detalhes e buscar elementos significativos desse processo, e, dessa forma, dimensionar como se deu a legitimação do poder de uma imagem, sabendo também extrair e filtrar o que ela dispõe ao expectador que a observa. E é, sobretudo, entender que existe uma relação entre essas novas formas de produção e as premissas estéticas, políticas, tecnológicas e subjetivas de cada época e localidade.

Ainda no século XIX, ocorrem os primeiros indícios do que seria futuramente a Televisão. Mas somente por volta de 1923, Vladimir Zworykin, um russo que vivia no E.U.A, criou o tubo iconoscópico, que é a base da televisão. Apenas em 1928 foi realizada a primeira transmissão de TV, feita por Ernst F. W. Alexanderson.⁴ E, com o passar do tempo, essa nova tecnologia foi sendo aperfeiçoada. A partir de 1952 os televisores começaram a ser produzidos em massa, reinstaurando no meio social um novo modo de se ver e perceber o mundo.

O advento da televisão, assim como o de outras mídias, instaurou um novo ponto de inflexão na sociedade. A princípio, a hibridação de som e imagem causou um certo estranhamento, os engenheiros, por exemplo, entenderam a televisão como uma extensão do rádio puramente acústico ao campo óptico. Assim como os ocultistas entendiam essa

⁴ Ernst Frederick Werner Alexanderson (1878-1975) foi um engenheiro elétrico sueco-americano, pioneiro no desenvolvimento de rádio e televisão.

nova tecnologia como uma inter-relação estrutural e mutuamente constitutiva da televisão com a clarividência revelando a interdependência das televisões elétrica e a psíquica.⁵

É compreensível que a adaptação tenha se dado de forma complexa, visto que, ainda hoje temos dificuldade de interagir e ponderar certas relações com a *internet* e o avanço tecnológico. Através dessa ordem de sentidos, de um certo receio para com essa nova mídia, que se construiu a visão da televisão como ocorrência estranha do sobrenatural ou, em paralelo a esse pensamento, de uma “maravilhosidade”.

É interessante perceber, como essa nova mídia moldou as percepções culturais dela mesmo. E como essa dialética se assemelha com o início da Era digital, especialmente com popularização da *internet*. Pode-se pensar também, como esse fato não está distante da esfera artística, que se reinventa constantemente de acordo com o meio, moldando mais uma relação complexa entre tecnologia e cultura. Nós, desde sempre, nos apropriamos a todo momento de ferramentas tecnológicas para a produção de coisas, seja no campo artístico ou no nosso monótono e repetitivo cotidiano.

São com os avanços tecnológicos das telecomunicações, em especial o advento da *internet*, que observamos surgir uma diferente forma de viver em sociedade. Onde todas as dinâmicas sociais são modificadas a partir da influência desses acontecimentos científicos, que inauguram a perspectiva de uma pós-modernidade vigente até hoje. É sobre esse contexto histórico-social que aprofundo a vigente pesquisa, que visa refletir as singulares práticas e demandas de uma cidade que possui como base uma distinta cultura. É, sobretudo, a partir do contexto da Terceira Revolução Industrial, que entrou em vigor na segunda metade do século XX, principalmente a partir da década de 1970, que a pesquisa será desenvolvida.⁶

A partir da Segunda Guerra Mundial, vemos uma maior incidência de aparatos tecnológicos devido a uma necessidade bélica, que ocorre com o objetivo de auxiliar o movimento de dominação de territórios e, com isso, o domínio do outro. Aos poucos essas novas tecnologias desenvolvidas para o âmbito da Guerra, vão sendo absorvidas pela

⁵ ANDRIOPOULOS, Stefan. *Aparições Espectrais: o idealismo alemão, o romance gótico*. Cidade: Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

⁶ Também conhecida como Técnico-Científico-Informacional e Revolução Digital. Refere-se aos processos associados à passagem da tecnologia eletrônica mecânica e analógica para a eletrônica digital, iniciada entre o final dos anos 1950 e o final dos anos 1970. Com expansão do uso de computadores digitais e a constituição de arquivos digitais, processo que segue até os dias atuais. Implicitamente, o termo também se refere às mudanças radicais trazidas pela tecnologia digital de computação e comunicação a partir da segunda metade do século XX. Analogamente à Revolução Agrícola e à Revolução Industrial, a Revolução Digital marcou o início da Era da Informação.

sociedade civil e incorporadas ao cotidiano. A *internet*, por exemplo, é inventada nesse contexto.

A origem da *internet* está ligada aos primeiros computadores conectados à energia elétrica, e os primeiros modelos dessas máquinas surgiram no ano de 1950 e só existiam em laboratórios científicos para fins profissionais. Além do mais, só estavam disponíveis em países como Estados Unidos, Inglaterra e França. Nos anos 60, em um desses laboratórios, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos começou a desenvolver uma rede que interligava computadores. Ela foi chamada de ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*). E serviu, sobretudo, para fins militares, pois era uma forma do governo norte-americano se proteger e garantir a fluidez das comunicações. Foi o projeto inicial da ARPANET, que inspirou a criação de uma rede global que permitisse a conexão simultânea de várias redes. Este conceito, primeiramente conhecido como *internetworking*, é um dos principais pontos para o surgimento da internet.

Na década de 80, uma pesquisa do cientista Tim Berners-Lee resultou na *World Wide Web* (WWW). O cientista interligou (link) documentos de hipertexto em sistemas de informação, acessíveis de qualquer ponto daquela rede, entretanto, o uso da internet ainda era muito restrito. Em abril de 1993, foi mundialmente anunciado que a internet seria livre de *royalties* (patentes). Ou seja, pública e isenta de taxas para usar e para criar qualquer tipo de projeto online. Então, as portas de acesso à rede foram abertas para usuários em geral. A partir da metade dos anos 90, a *internet* foi a responsável por transformar a sociedade. O cotidiano mudou, e a forma como as pessoas passaram a consumir informação, cultura, serviços, produtos, entretenimento e conhecimento se torna cada vez mais dependente da *web*. E esse contexto se potencializa com a chegada dos *smartphones*, *iphones*, *tablets* e outros aparelhos digitais.

A chegada desses aparelhos digitais, possibilitou diferentes formas de se comunicar e consumir informação. Ao observarmos o **Mosaico 4**, pode-se detectar a mudança não somente no projeto de produto do aparelho telefônico, mas também de sua funcionalidade.

Tais transformações físicas e dimensionais, ampliam sensivelmente a funcionalidade e possibilitam dinâmicas de uso que derivam da própria forma dos aparelhos. Seu tamanho reduzido, permite, por exemplo, o manuseio e o deslocamento do aparelho de maneira mais prática, ou seja, sua portabilidade altera todo o quadro de interação entre objeto e usuário. Portanto, seu tamanho é fator crucial para o

desenvolvimento de outras possibilidades de aplicabilidade que o telefone passará a adquirir no decorrer dos séculos.



MOSAICO 4 | O aparelho telefônico e suas atualizações

Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.

A funcionalidade do telefone é modificada com o advento da *internet*. Pois ele passa a ter mais uma função acoplada a sua configuração: a de inserção do indivíduo no espaço virtual. Para além da comunicação através da ligação telefônica e das mensagens *SMS (Short Message Service)*, e da possibilidade de fotografar com a câmera embutida, o telefone portátil somado à *internet (smartphone)*, torna-se um dos meios possíveis que o indivíduo tem de fazer com que essas atividades, citadas anteriormente, ocorram de maneira *online* e tornem-se compartilhadas.

É através dessa mesma linha de pensamento, que são criados os relógios *smartband*, e *smartwatch*, que possuem a finalidade de não somente marcar a hora, mas também manter o indivíduo conectado com essa rede de relacionamento. O que possibilita a formação de uma nova estrutura, onde serão desenvolvidas as relações interpessoais. Com isso, surge uma nova forma de se relacionar com os indivíduos e com o espaço.

A fotografia, que antes possuía sua durabilidade pré-estabelecida, agora pode, também graças à *internet*, existir dentro dessa rede que interliga milhares de pessoas dos diferentes lugares do mundo e faz circular novas informações a todo segundo. Não somente através dos *smartphones* e computadores, mas as imagens circulam nas ruas através de *outdoors*, cartazes, revistas e jornais etc. Além do mais, a indústria de consumo e publicitária se apropriou dessa dinâmica para o seu próprio benefício. A imagem possui uma relação com o consumo que cresceu exponencialmente de tempos para cá. Nas cidades, a imagem publicitária é bastante explorada. Como em nenhuma outra sociedade da História, a concentração de imagens e condensação de mensagens visuais é evidente e possui sua potencialidade.

Todas as imagens publicitárias possuem uma linguagem única, como um sistema, que propõem ao possível consumidor o estado de ser invejado por outros se adquirir aquela mercadoria. A publicidade é eficaz precisamente porque se alimenta do real, da vontade já existente no indivíduo. Que por sua vez, foi impulsionado a querer comprar por conta de inveja. O glamour é um sintoma que a publicidade explora. O glamour não poderia existir se a inveja social pessoal não fosse uma emoção comum e bastante

disseminada na sociedade. O objetivo da publicidade é tornar o espectador rapidamente insatisfeito com seu atual modo de vida, oferecendo-lhe, após, uma alternativa de vida melhor do que ele possui.

É de se compreender que algumas pessoas tenham rejeitado a ideia incessante da reprodução e circulação de imagens na cidade. Segundo o autor Arlindo Machado, em seu livro *O Quarto iconoclasmo*, o quarto e último iconoclasmo, que acontece na Modernidade e ainda está em formação, a imagem volta a ser abominada e condenada.⁷ Muitos teóricos usam como premissa de suas argumentações, o que chamam de "a sociedade do espetáculo".⁸

A crença de que a imagem promove a morte da palavra, erradica o gosto pela leitura e anuncia um novo analfabetismo. Mas ao contrário dessa linha de pensamento, que possui uma visão apocalíptica da imagem, o autor considera a imagem como produto da própria palavra. O atual tempo se baseia na hegemonia da palavra escrita e oral, podendo concluir que, em nenhuma época se produziu tanto conteúdo relacionado à palavra. A relevância de pensar a imagem conceitual passa por várias conjunturas, uma delas é que a imagem é comunicativa, nunca deixou de ser uma certa modalidade da escritura, visto que, a escrita nasceu das próprias imagens/desenhos.

Pensar as produções tecnológicas desenvolvidas ao longo da humanidade é, acima de tudo, perceber a relação existente entre tecnologia e poder. E, como essa relação é estabelecida estrategicamente a fim de utilizar a tecnologia como instrumento de dominação. Isso ocorre, em suma, pois há o consenso de que se deve ser portador da tecnologia, em condição de técnicos em alguma coisa, com o intuito dessa classificação soar bem e, com isso, estabelecer uma imagem pública competente. Que está diretamente ligada a ressonância científica e a dignificação da função pessoal, entretanto, ao mesmo tempo, esse tipo de pensamento abre caminho para penetrações ideológicas.

É fruto dessa linha de raciocínio a alienação cultural que levou, e ainda leva, pessoas a pensarem que, para um país se elevar, esse deve estar associado à tecnologia que vem de fora. O que gera uma certa submissão entre o país que recebe e o que exporta essa tecnologia. Esse tipo de pensamento foi base para o progresso do sistema imperialista nos séculos XIX e XX, visto que a expansão da conquista impõe o progresso das técnicas

⁷ MACHADO, Arlindo. *O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaios Hereges*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2001.

⁸ A Sociedade do Espetáculo é o trabalho mais conhecido de Guy Debord. Em termos gerais, as teorias de Debord atribuem a debilidade espiritual, tanto das esferas públicas quanto da privada, a forças econômicas que dominaram a Europa após a modernização decorrente do final da Segunda Grande Guerra.

de subjugação política. Essas relações de política e poder permeiam não somente a história da evolução tecnológica, mas bem como toda a História.

Para compreender a *Paisagem-ciborgue* é necessário entender o panorama histórico dos ciclos de avanços tecnológicos e como esses, uma vez absorvidos pela sociedade e utilizados em seu cotidiano, modificam as relações pessoais e a maneira como lidamos com a própria cidade de forma significativa.⁹ E, conseqüentemente, ressignificando e transformando a paisagem da cidade. O traço marcante da sociedade contemporânea é a alta tecnologia, introdutora de nova dimensão à comunicação. Não se trata apenas, de uma evolução da realidade física, material, concreta dos objetos, a utilizar os recursos da natureza, mas de uma realidade criada, de impulsos eletrônicos, codificada e simbólica em outra dimensão do tempo-espaço.

O físico e o virtual passam a coexistir na cumplicidade e complexidade da configuração cibernética, cujos comandos codificados produzem ondas imateriais. Tem-se, dessa forma, a substituição das pesadas estruturas tecnológicas da modernidade industrial pelas leves, portáteis e ágeis tecnologias eletrônicas, capazes de reduzir distância e tempo aos comandos instantâneos. Penetrando profundamente no cotidiano da vida, as tecnologias eletrônicas criaram o ciberespaço-tempo, pelo qual circulam diariamente grande parte das relações do mundo atual. Não se trata de uma descoberta, mas de uma criação, produto da evolução do conhecimento e da capacidade inventiva humana.

⁹ A Paisagem a qual me refiro é transformada a partir de elementos como a *cibercultura* e outras manifestações cibernéticas, que se instauram não somente no campo virtual, mas também reverberam na própria arquitetura da cidade e nas dinâmicas sociais.

3. A CIDADE-CIBORGUE E A SUA ORIGEM

Sempre criamos uma relação com o espaço no qual habitamos. Os próprios homens pré-históricos, como observado no primeiro capítulo, estabeleceram essa ordem de relação com o ambiente a partir do momento que se apropriaram de materiais locais, oferecidos pela natureza, e os utilizaram para fins próprios. A relação com o espaço é estabelecida, sobretudo, quando se cria uma dinâmica que pode, ou não, virar uma rotina. A vivência em um ambiente, qualquer que seja, gera demandas de ações que visam suprir as necessidades físicas do homem. Como a caça supre a urgência da fome. As relações com o espaço se estabelecem de forma orgânica, e na mesma condição se transformam.

Nessa ordem de análise nos interessa, neste capítulo, pensar a cidade em sua estrutura física e, sobretudo, em sua essência. Visto que, é a partir da relação com o espaço físico que se criam, organicamente, as dinâmicas dentro de uma cidade e, paralelamente, existe o processo orgânico, que se modifica cotidianamente, de transformação uma paisagem, que é modificada a cada impulso humano. É desse ponto de partida que podemos pensar a relevância da cultura ou melhor seria dizer, *cibercultura*, visto que se trata de todo um complexo processo de ações que inclui o conhecimento, a arte, as crenças, a lei, a moral, os costumes e todos os hábitos e aptidões adquiridos pelo ser humano não somente em família, como também por fazer parte de uma sociedade da qual é membro e contrastá-los aos novos hábitos que a sociedade contemporânea nos ofereceu.

A cidade é esse corpo constituído por diferentes grupos sociais, onde cada um possui uma dinâmica específica que pode ser considerada uma micro-cultura. Toda as épocas e cada grupo social que nelas se desenvolve, possuem seu repertório de formas de discurso na comunicação sócio-ideológica. Cada discurso construído por diferentes influências ideológicas, apresenta-se em nosso cotidiano em forma de signos e ganham, por assim, dizer forças simbólicas que atingem cada indivíduo de uma forma própria. As

singularidades desse processo revelam para o outro as dinâmicas sociais de uma determinada região. Em escala macro, temos um signo que está presente, atualmente, cada vez mais, em todas as sociedades do mundo. O signo da pós-modernidade é o da cibernética, que influencia novas formas de linguagem e manifestações socioculturais.

Todo esse movimento a partir da inserção de um novo signo na sociedade, vai gerar o que Pierre Levy chama de *Cibercultura*. Essa definição procura dar conta da movimentação que ocorre através do acesso à internet no mundo virtual sob o *conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço*.¹⁰ O conceito de ciberespaço, além de descender da cibernética e do conceito de “espaço”, também significa um mundo simulado de informação, e a ideia da simulação do espaço físico no espaço “virtual” e “imaterial” dos computadores. O ciberespaço é considerado um espaço através do qual não somente é possível acessar informação, mas também navegar e habitar.

Outra tendência que acompanha o crescimento do *ciberespaço* é a virtualização. Pierre Levy utiliza um conceito de virtual que se distingue do senso comum. O virtual, para Levy, não se opõe ao real, nem ao material. Ainda que não esteja fixo em nenhuma coordenada de tempo e espaço, o virtual existe, ele é real, mas está desterritorializado. Na prática, ele ocupa apenas um espaço físico menor: o computador, ou, atualmente, os smartphones e até mesmo relógios com uma micro-tela (*smartwach* e *smartband*), que possuem um sistema operacional que possibilita a conexão através de aplicativos com funções específicas. Sendo assim, o computador e os outros aparelhos eletrônicos se tornaram mais que uma ferramenta de produção de sons, textos e imagens, sendo operadores da virtualização.

As tecnologias móveis de comunicação foram responsáveis pela produção de novas redes sociais, jogos virtuais *online* entre outros dispositivos que habitam o mundo da *cibercultura*, lembrando sempre que este é um espaço construído que interconecta o mundo físico e o virtual. Durante um tempo considerável, os ambientes digitais foram vistos como essencialmente desconectados da materialidade dos espaços físicos que habitamos. Todavia hoje, há mudanças radicais nessa concepção, ou seja, a conexão constante à espaços virtuais, segue, de forma acelerada, transformando o hábito de diferentes grupos sociais, independentemente de suas posições na pirâmide social. As

¹⁰ LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2001.

sociabilidades somadas as produções dos renovados imaginários, a partir dos espaços urbanos, reverterem as tradicionais formas de concepções dos cotidianos sociais. Diante disso tudo, a cidade segue ganhando, cada vez mais, complexas camadas. São camadas e mais camadas de formas e cores caleidoscópicas que só ampliam a percepção do tecido social de sua própria forma de estar no mundo. Uma tela de LED no meio da trama urbana não é apenas um painel luminoso que divulga as últimas notícias do tempo e do que ocorre em determinado ponto geográfico do mundo.

Na prática essas estruturas multifacetadas tecnologicamente, iluminadas, coloridas e em grandes dimensões, são uma espécie de *tele-cyber-portais*, que teletransportam e interconectam a sociedade para diferentes “mundos”. A fisicalidade e a materialidade daquilo que elas revelam à retina do transeunte, que se depara com essas estruturas na cidade em diferentes formatos ou tamanhos no metrô, ônibus, aeroportos, shoppings, nas avenidas que cortam a cidade, nas fachadas de prédios. O movimento das imagens e sons emitidos por esses *tele-cyber-portais*, inventam, cotidianamente, novos mundos físicos que já nascem prontos para serem habitados pelos sentidos do homem contemporâneo, que cada vez mais está proativo para esse tipo de interação.

A transformação dos espaços virtuais em espaços que compõem, efetivamente, parte da vida real, são uma realidade irrefutável. Basta agora dimensionar qual os mecanismos que definirão as formas de atravessar e estar entre esses mundos. O virtual e o físico, sabemos, possui uma linha muito tênue que os separa em um tempo em que estamos cada vez mais capturados pela *cibercultura*. Nem sempre é tão simples distinguir o que é uma coisa e o que é outra, o que talvez seja o dever de casa das próximas gerações, é tentar dimensionar como de fato a sociedade irá habitar e transitar por esses mundos a partir desse momento.

Podemos observar, então, a reverberação dessas dinâmicas virtuais na interpretação de espaços urbanos e na própria forma de estar na cidade. Isso fica claro ao percebermos as adaptações que são realizadas nos espaços urbanos para suprir as novas demandas tecnológicas, como por exemplo as cabines de carga para celulares, e outros aparelhos, nas ruas e, em tamanho reduzido, em transportes coletivos. Tudo isso para possibilitar uma contínua navegação nas redes sociais e no mundo virtual, a fim de não se desconectar e perder os “momentos” (notícias globais e regionais, reportagens esportivas, e até mesmo acompanhar a vida de pessoas famosas, amigos e parentes) que estão sendo não somente transmitidos no ambiente virtual, mas também experienciados.

O crescimento do *ciberespaço* é orientado por três princípios fundamentais, segundo Levy, sendo o primeiro a interconexão, que pode ser mundial ou local, é um princípio básico do ciberespaço, na medida em que sua dinâmica é dialógica. O segundo é a criação de comunidades virtuais que *são construídas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos, em um processo mútuo de cooperação e troca*.¹¹ E, o terceiro princípio, é a inteligência coletiva que pode ser considerada a finalidade última do ciberespaço. Visto que essa escreve um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades e seus saberes. *É uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que, ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa*.¹² Os dois últimos princípios podem ser comparados às próprias dinâmicas exercidas na microcultura, construídas em espaços físicos de uma cidade, antes citada.

Pierre Levy aponta, também, para o novo relacionamento que o homem estabelece com o saber. Visto que, agora que esse último se encontra submerso na *cibercultura*, o aprendizado não pode mais ser planejado nem definido com certa antecedência. Por isso, devemos construir novos modelos de espaços onde se propaga o conhecimento. Esses devem deixar de lado a ideia de um conhecimento propagado de forma a criar uma hierarquia entre o que possui o conhecimento e o que está em busca dele. Ao contrário, esse modelo deve ter como base a ideia de espaços do conhecimento *abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa posição singular e evolutiva*.¹³

O modo como se pensava, julgava e os valores estabelecidos durante a modernidade industrial sofreram uma brusca ruptura epistemológica a partir do momento da introdução do novo signo (*cibercultura*). Com efeito, o computador, celular e outros, e com eles a construção do *ciberespaço* e ainda do sistema de intercomunicação – as redes ou teias – provocaram a grande ruptura epistemológica representativa do modelo de racionalidade dominante até 1970, momento da Terceira Revolução Industrial.

Entretanto, essas reflexões de Lévy devem ser ponderadas, principalmente se considerarmos o fato da exclusão digital ainda existente atualmente. Contudo, é visível como essas tecnologias móveis de comunicação somadas ao advento da *internet*, foram, com o passar do tempo, aprimoradas desde os seus respectivos surgimentos. Sendo

¹¹ *Ibidem*. p. 127

¹² *Ibidem*. p. 212

¹³ *Ibidem*. p. 158

transformadas em meios de comunicação mais acessíveis, se compararmos o contexto do século XX com o contexto da contemporaneidade.

Com os pontos apresentados, nos é permitido fazer uma análise da nova dinâmica social, estabelecida na maioria das cidades metrópoles de diferentes países. Dinâmica essa que possui como característica os sintomas do advento da *cibercultura*. E um dos sintomas pode ser a eliminação do tempo demorado e distância extensa, e a instauração do tempo instantâneo e a presença virtual. O tempo virtual coloca em xeque a temporalidade e a barreira dos espaços distantes, produzindo efeitos concomitantes aos fluxos econômicos, sociais, políticos e culturais.

Um exemplo desses efeitos no âmbito da economia é a criação da moeda *Bitcoin*. Essa moeda é digital, utilizada para comprar e vender produtos e serviços pela internet. Diferente das outras moedas, como o real ou o dólar, o *Bitcoin* hoje só existe no meio virtual, sendo guardada em uma carteira digital (aplicativo de acordo com o sistema operacional do seu aparelho). A moeda surgiu em 2009, como uma forma de agilizar as negociações feitas através da internet. O seu objetivo era funcionar como uma moeda descentralizada, sem uma instituição financeira (banco) para intermediar a troca de dinheiro entre duas pessoas.

Assim as transições pela *internet* poderiam ser mais rápidas, baratas e as moedas poderiam ser utilizadas em qualquer país, sem limites ou condições especiais. Não se sabe muito sobre quem a criou, somente que se trata de um programador, ou grupo de programadores, que utiliza o pseudônimo de Satoshi Nakamoto. Apesar da criação do *Bitcoin* e da aderência por muitos, os seus objetivos utópicos iniciais se transformaram aos poucos e hoje é, basicamente, uma plataforma de investimento, devido a sua rápida valorização.

Os próprios bancos, atualmente, estão tratando de se atualizarem com relação às demandas de um novo sistema que seja funcional e que preze a praticidade do cliente. Como isso, criaram um aplicativo no qual o cliente pode gerir sua conta bancária e fazer qualquer movimentação dentro de sua conta, sem precisar sair de casa, trabalho etc.

Ainda refletindo sobre as demandas de uma nova sociedade, dentro do panorama contemporâneo, observamos novas formas de locomoção nos centros urbanos a partir de dispositivos eletrônicos. Os patinetes eletrônicos funcionam como empréstimo, ao fazer o *login* na rede e pagando um determinado valor, o usuário pode se locomover pela cidade. Essa nova forma de se deslocar pelos espaços da cidade, aciona uma maneira inaudita de experimentar o ambiente urbano. Que tem a ver com a necessidade urgente

da sociedade em utilizar serviços que sejam práticos e ágeis, economizando, portanto, o tempo. Além de não ser necessário uma segunda pessoa para intermediar o funcionamento do meio de transporte (como ocorre no táxi ou *Uber*), mas o próprio usuário é estimulado a criar uma interação direta com a máquina.

Em uma outra situação recorrente na dinâmica dos meios de transportes contemporâneos, a máquina também está presente como instrumento facilitador. Os cartões de passagem para transportes públicos funcionam a partir de uma perspectiva digital, desde a recarga até a circulação dos nossos dados em uma rede virtual, existindo com um fim capitalista de cunho tecno-científico. Visto que, a partir do momento em que esses dados são cedidos, eles abrem portas para o acesso de outras informações das nossas vidas.

Essa arqueologização de dados é permitida a partir do simples ato de conceder o CPF (Cadastro de Pessoa Física) no caixa do supermercado ou na farmácia. E quando negamos, somos tentados por uma estrutura capitalista manipuladora escondida através da oferta de uma programa de pontuação no qual o cliente cria um *login*, e toda vez que comprar e adicionar o seu CPF a compra, ele estará revertendo o dinheiro real em pontuação virtual que lhe dará o direito de trocar, quando quiser, por premiações e descontos. Sabemos que as pessoas que projetam esse tipo de estrutura não são pessoas ingênuas e alheias, pelo contrário, são bem instruídas quanto ao potencial que está por trás da dinâmica do espaço virtual.

Quanto mais humanizamos e tornamos amistosa a nossa relação com o ciberespaço, por meio de simulações que imitam a nossa realidade não-virtual, mais nos tornamos cibernéticos. A contrapartida da naturalização do ciberespaço é que nos tornamos em certa medida, também, extensão dele. À medida que a virtualidade se transforma em campo de ação prática, cada vez mais a realização total do ser humano prescinde de sua inserção como coisa virtual do ciberespaço.

Essa cidade, que está sendo modificada a partir da transformação e da ressignificação dos elementos cruciais para o seu funcionamento, é a *Cidade-ciborgue*. Essa, não é a cidade do futuro, é a cidade que estamos vivendo agora. A cidade contemporânea está passando por diferentes transformações por meio das novas tecnologias de telecomunicações e de microeletrônica. A tecnologia eletrônica, está presente no cotidiano da *Cidade-ciborgue*, e não é algo afastado de nós. As nossas ações, o todo tempo, são condicionadas por aparelhos eletrônicos e virtuais disseminados na cidade e pelos próprios celulares. Mesmo que essa movimentação não seja visível, ou,

seja tão massivamente explícita, que nos acostumamos com ela. Seja através de recursos para adquirir informações sobre dados pessoais (CPF), ou pelo rastreamento facial presente em grande quantidade nos centros urbanos, como forma de “manter a ordem” por meio da coerção. *A Cidade-ciborgue é a forma atual do espaço urbano, da polis contemporânea, na sociedade das redes telemáticas, da cibercultura e da era pós-industrial.*¹⁴

Outra característica da *Cidade-ciborgue* é ser condutora ativa das trocas complexas de informação. A maioria das informações, atualmente, são condensadas em imagens. Imagens manipuladas por *designers*, planejadas e projetadas no espaço urbano para interferir na rotina dos indivíduos de forma muitas vezes sutil, mas potente. Através de *banners*, *outdoors*, telas de LED, projeção sobre parede...

A cidade está superpovoada de imagens e *slogans* com o potencial de conduzir, inconscientemente, indivíduos a escolher como desfrutar da cidade: onde comer, onde passear, como chegar até certo lugar, quais eletrônicos e roupas você precisa ter para se encaixar na cultura contemporânea.

O **Mosaico 5**, sinaliza para como, sobretudo, as megalópoles, cada vez mais usufruem de estruturas em grandes dimensões para dar conta dos trânsitos de informação e da *cibercultura* no tecido sociocultural e espacial da cidade. Nova York, Tóquio, Londres, ou qualquer pequena ou média cidade hoje, já conta com estruturas de LED que fazem a difusão de todo e qualquer material que venha mobilizar seus cidadãos a pensarem em uma lógica definida pela globalização dessa *cibercultura*. Ao que nos parece, este é um caminho sem volta, uma vez que o tecido social tende cada vez mais a interagir com esses sistemas de informações e mais, progressivamente mostra-se seduzido pelo o que esses dispositivos telemáticos e cibernéticos tem a oferecer a cidade como um todo.

As imagens que compõe o **Mosaico 5** são, justamente, uma mínima amostra de onde estamos e para onde, possivelmente, a maioria das cidades do globo irão caminhar. Fica então a pergunta: Serão essas placas luminosas, esses novos monólitos iluminados e coloridos ao excesso, que darão conta de ditar os passos da sociedade que cada vez mais consomem imagens ou, por elas somos consumidos?

¹⁴ LEMOS, 2004, p. 03.



MOSAICO 5 | Painéis luminosos na dinâmica da vida urbana.
Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.

A cidade é palco de trocas constantes de informação, e essas são transmitidas de diversas maneiras. Nas imagens observamos a forma mais comum, através do poder da imagem. Essa imagem é carregada de significado e conduz, inconscientemente, o agir do indivíduo. Suas ações são afetadas pela quantidade de conteúdo absorvido ao andar pela cidade. Uma enorme variedade de *slogans* e imagens, que se tornaram símbolos, são desenvolvidos para impactar a vida do *Cidadão-ciborgue*. Essas imagens acabam se tornando, também, parte da *paisagem-ciborgue*. Elas são pensadas quanto a sua localização no espaço e recepção da mesma pela população, a fim de explorar a velocidade com que as pessoas se locomovem nas ruas.

São movimentos como esse, somados ao uso constante dos aparelhos eletrônicos, como os fones de ouvido, que acionam uma nova perspectiva sobre a cidade. Uma observação ímpar, onde cada indivíduo experimenta a cidade de forma íntima. Essa experiência está ligada a vivências individuais que são acionadas através da música e da paisagem, construída por meio da fusão da arquitetura e do amontoado de imagens. Como o autor Néstor García atesta em seu livro:

Como nos videoclipes, andar pela cidade é misturar músicas e relatos diversos na intimidade do carro com os ruídos externos. Seguir a alternância de igrejas do século XVII com edifícios do século XIX e de todas as décadas do século XX, interrompida por gigantescas placas de publicidade onde se aglomeram os corpos esguios das modelos, os novos tipos de carros e os computadores recém-importados. Tudo é denso e fragmentário. Como nos vídeos, a cidade se fez de imagens saqueadas de todas as partes, em qualquer ordem. Para ser um bom leitor da vida urbana, há que se dobrar ao ritmo e gozar as visões efêmeras.¹⁵

O **Mosaico 6**, desenha esse perfil de interações entre a sociedade e a multiplicidade de dispositivos eletrônicos, que ora nos deixam mais sensíveis ao que a *cibercultura* nos apresenta, ora nos deixa mais distantes das antigas tradições que herdamos de nossos antepassados, no que concerne ao jogo de interpelação com a cidade e a natureza que nos rodeia.

¹⁵ CANCLINI, Néstor. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*, Rio de Janeiro: UFRJ, 1995. p. 156.



MOSAICO 6 | Panorama dos instrumentos que produzem/reproduzem a vida urbana da *Cidade-ciborgue*
Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.

Elementos como fones de ouvido, e até mesmo o próprio celular modificam a forma como nos posicionamos e nos relacionamos com o espaço. A utilização do GPS (*Global Positioning System*) dentro do carro, através do aparelho celular, nos condiciona à uma outra espécie de conexão com o espaço, que atravessa a compreensão do próprio GPS acerca do espaço-tempo, que é baseado em uma tecnologia de localização por satélite.

Assim como o patinete eletrônico possibilita uma nova condição de experimentar o espaço urbano, que não por meio de carros ou ônibus, mas por intermédio de um veículo automático o qual o próprio indivíduo conduz. Estabelecendo uma relação com o espaço que não é atravessa pelas coordenadas do GPS, mas que se trata de uma condição intuitiva do próprio condutor.

Fica claro, com isso, como a cidade metrópole atual é palco de manifestações ciborgues de diferentes formas. E como o próprio indivíduo participa ativamente da construção de uma atmosfera ciborgueana, que é observada a olho nu e experienciada à medida que incorporamos esses dispositivos eletrônicos no nosso uso diário. Essa nova forma de experimentar o espaço urbano é chamada por Massimo Di Felice de *um habitar pós-antropomórfico... um social composto não exclusivamente de sujeitos, mas um habitar e uma sociabilidade de híbridos, composto por pós-sujeitos e máquinas eletrônicas*.¹⁶

A cidade está, em sua estrutura arquitetônica, praticamente a mesma, apesar de sofrer algumas modificações externas. A cidade sempre foi uma estrutura híbrida e complexa desde sua criação, mas é a partir da década de 1970, com a convergência entre as novas tecnologias e a informática, que podemos situar a emergência de uma *cidade-ciborgue*, fusão, complexificação e transformação da estrutura urbana clássica pelas tecnologias digitais de comunicação e informação.

A incorporação desses dispositivos eletrônicos, faz com que ela possua uma nova roupagem. Esses também são responsáveis por proporcionar a experiência do indivíduo em uma *Cidade-ciborgueana*, que é pós-urbana. *Não é o sujeito a narrar a metrópole, nem a metrópole a se narrar por meio dele, mas é o habitar eletrônico-metropolitano a se revelar como um conjunto de especialidades que pode ser habitada somente enquanto conectada à circuitos eletrônicos*.¹⁷

¹⁶ DI FELICE, Massimo. Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. [S.l.: s.n.], 2009. p. 169.

¹⁷ *Idem*. p. 173

Nessa perspectiva que somos inclinados a pensar a *ciborguização* da cultura contemporânea, já que o presente devir da humanidade é um devir ciborgue. Não acredito que a narrativa construída através do devir tenha se tornado uma impossibilidade, tendo em vista a dinâmica acelerada das cidades atualmente. Mas, pelo contrário, essa narrativa é construída a partir de outros princípios, outras experimentações. Onde os habitantes dos espaços pós-urbanos, vivem a suspensão dos espaços geográficos e o fim das fronteiras por meio da informação que corre pelas “cibervias” da *Cidade-ciborgue*.

Não somente a cidade sofre a influência dos novos sistemas tecnológicos, mas o próprio corpo, que circula no espaço urbano, sofre interferência por meio da alta tecnologia que permeia a vida social. A imersão nesses circuitos eletrônicos causa a indissociação entre o corpo humano e as próteses eletrônicas, o que Di Felice chama de “sujeitos estendidos”. Isso acontece quando utilizamos as diferentes redes sociais em nosso cotidiano e conferimos-lhe uma atualização constante de *status*, posicionamentos políticos, fotos pessoais e outras atividades que compõem esse *ciberespaço*. O que torna esses espaços virtuais, palco da extensão contínua do indivíduo. Sendo uma extensão do próprio ser, que habita em um ambiente físico e virtual ao mesmo tempo.

Existe, ainda, uma outra forma de interferência da nova tecnologia no corpo, a qual se revela de maneira mais explícita e se encontra, também, na condição sublime de “sujeito estendido”. Na medida em que a máquina se torna, de fato, a unidade de medida do homem, uma nova postura estética do corpo toma forma frente à valorização da performance. Na perspectiva dessa nova estética, as máquinas de musculação, os programas planejados de modelagem muscular, as próteses estéticas, as técnicas cirúrgicas de lipoaspiração, a toxina botulínica (*Botox*), os anabolizantes e os complementos alimentares são meios que a tecnologia disponibiliza para se atingir a imagem do corpo de alto desempenho, a imagem na direção do corpo *pós-humano*¹⁸.

Esse corpo pode ser definido, segundo diferentes teóricos, como “corpo ciborgue”, “corpo pós-biológico”, “corpo sintético”, “corpo virtual”, “pós-humano”, “corpo informação”, entre outros. Essas definições, formadas por palavras-chave, pressupõem uma discussão acerca do *status* do corpo no contexto contemporâneo, e apontam para uma produção discursiva pós-humanista. Essa hibridização e a dificuldade em estabelecer fronteiras fixas entre o corpo e as próteses eletrônicas, é um dos elementos

¹⁸ Pós-humanismo é um conceito originário do campo da ficção científica, futurologia, arte contemporânea e filosofia cujo significado é literalmente que uma pessoa ou uma entidade que existe é superior e/ou mais avançada que os demais humanos.

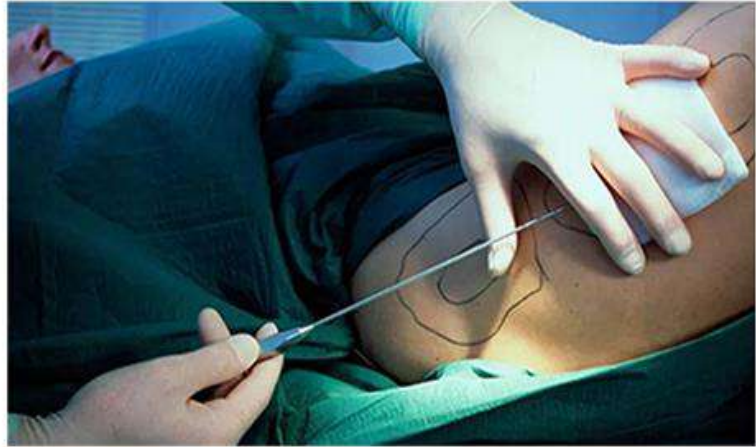
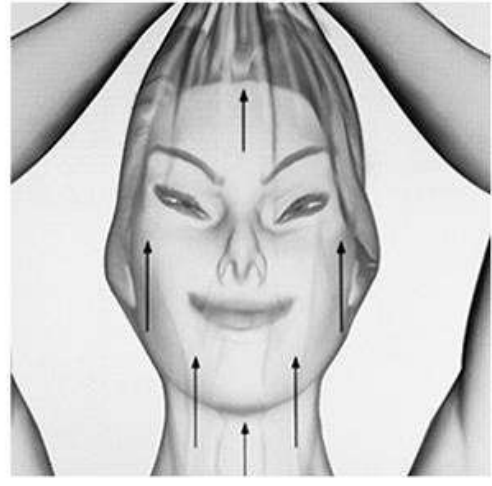
que possibilitam fazer a leitura do atual contexto urbano (ou pós-urbano) como constituidor de uma *Cidade-ciborgue*.

É dentro desse panorama, que tem seu pontapé inicial pós Revolução Tecnológica, que procuro compreender o papel da produção artística, que ocorre dentro das cidades e, por vezes, dentro do ciberespaço. Conferindo uma forma ímpar de refletir acerca das novas possibilidades de experienciar a cidade em suas diferentes dimensões. E ainda, nos ajuda a pensar o papel do artista e a própria arte neste espaço urbano.

O **Mosaico 7**, dá conta, através da seleção de imagens proposta, justamente de apresentar as formas que as práticas do ciborguismo atuam sobre o corpo humano. A dinâmica dos avanços na estética e na produção de compostos químicos, que alteram as formas de músculos, a cor do cabelo ou mesmo cirurgias e próteses, que organicamente são implantados nos corpos, são exemplos contundentes que a ideia de *corpo-ciborgue* não habita apenas o universo de filmes de ficção científica, onde a carne e sangue se fundem a exoesqueletos. Essa visão *sci-fi*, necessariamente, não condiz com costumes que há décadas são praticados pela sociedade, sobretudo, no que diz respeito a solução de problemas de saúde, para que nossos corpos superem doenças a que são submetidos.

Desde os avanços pós Segunda Guerra Mundial, como já sinalizado no início desse trabalho, a ação da tecnologia tem sido fundamental para progressos científicos no que tange ao corpo humano. Sem dúvida, esses ganhos extrapolam, em diversos níveis, ações no âmbito laboratorial e chegam ao consumidor comum, que tem a possibilidade de usufruir de fórmulas químicas, e outros aparatos da biotecnologia, para pensar em formas diferenciadas para habitar os seus próprios corpos e, por extensão, à cidade.

Nesse sentido, está a mão daqueles que tem poder aquisitivo, instrumentais para que possam moldar seus corpos dentro dos padrões que elegeram como fundamento para viverem os seus cotidianos. De cirurgias, que moldam rostos aos padrões de beleza em voga, a aplicação de hormônios para mudança de gênero ou ampliar as aptidões físicas, a sociedade contemporânea parece viver em uma grande feira de consumo de produtos que tende a criar interações ciborgueanas no seu próprio corpo. Onde essa tendência nos levará? Talvez, apesar de tantos ganhos que podem ser computados, ainda assim, não nos parece simples ter um prognóstico do que está por vir. Sabe-se, porém, que não há, por hora, limites para como as equações químicas têm o poder de transformar nossos corpos em *corpos-ciborgues*.



MOSAICO 7 | *O corpo-ciborgue* e as formas contemporâneas de habitar a cidade.
Fonte: Mosaico de imagens composto pela autora a partir de pesquisas de fontes iconográficas na *internet*, 2019.

4 A ARTE NA PAISAGEM-CIBORGUE

Diferentes são os conceitos que estão presentes na construção da ideia de uma *Paisagem-ciborgue*: o *pós-humano*, o *ciberespaço*, a *inteligência artificial*, a *paisagem pós-urbana*, que visa o fim das fronteiras fixas e suspensão do espaço geográfico, entre outros.¹⁹ E esses conceitos se espalham e penetram os diferentes âmbitos da sociedade, como a política, economia, educação etc. Neste capítulo, busco pensar o papel da arte em meio a *Paisagem-ciborgue* e refletir como é possível, através da arte, abrir interpretações multifacetadas da própria paisagem.

A primeira e principal característica das produções artísticas referem-se à inexistência de uma primazia do uso das Artes plásticas pelos artistas. Ou seja, as manifestações artísticas estendem-se aos diferentes suportes oferecidos pelas novas aparelhagens eletrônicas. Os artistas se deparam com uma gama de possibilidades de materiais e plataformas trabalho, essas se multiplicam com passar do tempo e parecem não ter fim.

Ademais, outra característica, também presente nessas produções artísticas, é o recorrente ato dos artistas apontarem em suas obras preocupações relacionadas com temas emergentes dessa contemporaneidade como a vigilância, acesso indevido e antiético aos dados gerados e armazenados a partir de algoritmos, a interface homem/máquina, ações invasivas mediadas pelas tecnologias que são acopladas para potencializar funções cognitivas e, por fim, a questão da violência que tem retornado neste atual contexto mediado pelo medo.

¹⁹ Inteligência artificial é a inteligência similar à humana exibida por mecanismos ou software, além de também ser um campo de estudo acadêmico.

Não desconsidero aqui, que não tenham artistas que trabalhem com outros assuntos em suas obras. Apenas apresento características presentes nas manifestações artísticas que acredito que carregam, em sua totalidade (desde a sua produção até a reverberação na sociedade), condições que as aproximam da dinâmica social encontrada na atualidade.

As novas dinâmicas sociais determinam as demandas dos diferentes âmbitos da nossa sociedade, as transformações vertiginosas trazidas pela Revolução Tecnológica e Informacional estão refletidas em todos os segmentos do corpo social de uma forma inaudita. É seguindo este contexto revolucionário que a “Sociedade da Informação” nasce e se desenvolve, acarretando novas relações sociais e até jurídicas, fomentando discussões de abrangência mundial. A globalização experimentada pelo mundo nos últimos tempos assume duas funções, a primeira é o plano de fundo para o desenvolvimento e circulação de ideias, conhecimento e informações. A segunda, é ensejadora do rompimento das barreiras físicas, o que possibilita um grande volume de circulação de informação em um tempo mínimo.

Paralelamente a esse desenvolvimento global, observamos o avanço e a influência da tecnologia na sociedade Humana. Os benefícios que as novas tecnologias geram são inúmeros e se estendem a cada um dos setores sociais, desde a área empresarial até dos esportes e da saúde. Nas competições paraolímpicas, por exemplo, atletas com diferentes deficiências conseguem ter uma vida normal, praticar esportes e participar de grandes competições a partir da implantação de próteses, como a de fibra de carbono. E, dessa forma, conquistam, resultados comparados aos de um atleta sem necessidades especiais. Além de incluir o indivíduo as atividades sociais, proporcionando a inserção dele na sociedade por meio de uma substituição do membro através da biotecnologia.

Um contexto no qual o papel das tecnociências (de informação, robótica, biônica, nanotecnologias e biotecnologias) se torna preponderante, transformando e conjugando as duas dimensões essenciais da vida humana, ou seja, o tempo e o espaço tradicionais em um meio técnico-científico-informacional. Um meio que é híbrido de tempo cronológico e espaço urbano (reais) com um tempo “intemporal” e espaço eletrônico (virtuais), imprimindo novos ritmos e novos hábitos aos indivíduos.²⁰

Temos exemplos de atuação da tecnologia em vários âmbitos da sociedade. Em específico, o exemplo dos atletas portadores de deficiência, a biotecnologia atua de forma

²⁰ CASTELLS, Manuel, 1999.

plena, sem restrições. Mas até que ponto as biotecnologias, as nanotecnologias, e outras, podem ser utilizadas como meio para pesquisas sem que haja uma intervenção de cunho moral? Quais são os limites entre o humano e a máquina? Na *cidade-ciborgue*, todos possuímos como extensão dos nossos corpos aparatos robóticos. *Neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo, somos, em suma, ciborgues.*²¹

Com as novas tecnologias, as fronteiras entre os animais e os seres humanos, entre o orgânico e o inorgânico, entre cultura e natureza entram em colapso. A microeletrônica resulta numa desmaterialização numérica do mundo, numa indiferenciação cada vez maior entre o visível e o não-visível, entre o físico e o não-físico. A biotecnologia sugere um novo entendimento sobre o que seria a vida, focalizando a sua dimensão molecular. A *bioarte* movimenta-se exatamente entre a ciência, o desenvolvimento tecnológico, a biotecnologia, e a arte, com essência oposta a ciência, mas que esbarram em um ponto em comum, a vida.

A *Bioarte* se apropria de conhecimentos da ciência e tecnologia, desenvolve questões sobre vida artificial, cibernética e manipulação biológica da vida, através de uma abordagem acerca dos pressupostos científicos e tecnológicos. A *bioarte* transgrede à visão determinística e mecânica predominante na área científica, tendo em vista que as tecnologias digitais se desenvolveram no sentido de tornarem uma extensão artificial da mente humana, os trabalhos desenvolvidos neste campo da arte expõem a visão dos artistas com relação às contradições da vida artificial e de conceitos que implicam no assunto como orgânico e inorgânico, animado e inanimado.

Esse modo de arte é uma das tendências mais recentes desenvolvidas pela arte contemporânea, e tem a peculiaridade de assumir a biotecnologia como um meio. O cultivo de tecidos vivos, a genética, as transformações morfológicas, as construções biomecânicas, são algumas das técnicas utilizadas pelos artistas da *bioarte*, colocando questões éticas e sociais em visibilidade para o desenvolvimento da biotecnologia.

O termo *bioart* foi primeiramente utilizado por **Eduardo Kac**,²² artista brasileiro, em 1997, com relação à sua obra *Time Capsule*, uma obra-experiência que se encontra em algum lugar entre um evento-instalação, uma obra física de local específico, na qual

²¹ HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari Kunzru. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Capítulo: Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. São Paulo: Autêntica, 2000. p.37.

²² Eduardo Kac (1962, Rio de Janeiro) é um artista contemporâneo e pioneiro da arte digital, arte holográfica, arte da telepresença e bioarte.

o local é ao mesmo tempo o corpo do artista e um banco de dados localizado nos EUA, e uma transmissão simultânea na TV e na *Web*. A escala temporal desse trabalho estende-se entre o efêmero e o permanente e utiliza como meio o espaço virtual para a produção de sua crítica através do seu experimento artístico.

Ao contrário desse exemplo, em *GFP Bunny* (2000) o artista utiliza a biotecnologia como principal meio de produção artística, o que causa certa relutância e incomodo nos espectadores, principalmente cientistas. A obra de arte transgênica consiste em um experimento com um coelho cujo DNA foi combinado ao de uma água-viva fosforescente, fazendo com que ele brilhe no escuro. Esse trabalho foi proposto como uma nova forma de arte decorrente do uso de engenharia genética na transferência de genes naturais ou sintéticos para um organismo com o objetivo de criar seres vivos únicos.

A *bioarte* de E. Kac foi examinada por sua aparente falta de ética. Grupos conservadores questionam o uso de tecnologias transgênicas e cultura de tecidos do ponto de vista moral. O que busco tensionar com essas informações é o seguinte questionamento, quando que o experimento com a vida de animais ou com a própria vida humana, ultrapassa o limite do científico/medicinal para o artístico? Quais são suas características, e, principalmente, por que a arte desenvolvida através de análises e experimentações científicas (como DNA, robótica, biotecnologia, nanotecnologia etc.) são vistas como imorais por muitos, e o que isso revela sobre a atual sociedade e o meio artístico contemporâneo?

O artista, ao propor a obra *GFP Bunny*, busca, para além da visualidade, gerar atrito na discussão da obra enquanto objeto afastado da realidade cotidiana. Isso ocorre quando o artista adota a coelha e a leva para casa, onde sua família passa a criar uma relação com *Alba* (apelido do animal) e ela é introduzida em uma dinâmica social familiar, que também é adaptada, em parte, por conta da sua chegada. Se trata de “um evento social complexo” como o próprio artista afirma. Mais do que um experimento que se restringe ao laboratório científico, *GFP Bunny* é uma obra de arte transgênica.

A questão artística se revela em dois principais pontos. O primeiro se dá a partir da construção de uma narrativa por traz da criação da obra transgênica, que critica um determinado sistema. Ou seja, critica os testes laboratoriais feitos em animais por indústrias de cosméticos e outras. Ademais, o artista critica o que acontece não somente no momento da modificação desses animais, mas a posteriores o que acontece com a vida deles. Existe um posicionamento político na construção da narrativa feita por Kac, desde

a criação desse ser híbrido, geneticamente modificado, até o ato de inseri-lo em um ambiente de sociabilidade.

O segundo ponto que define esse experimento como artístico é a afirmação desse como tal, considerando, claro, outros fatores como o reconhecimento de Kac como artista naquela época. Apesar de sua obra não ser exposta em uma galeria de arte ou em um museu, fato que auxiliava na legitimação de um objeto como artístico ainda no século XX e, por alguns até hoje.

O artista optou por outros meios de legitimação, meios esses que estão na base da construção de uma nova dinâmica social que se inicia naquele período e ainda está em voga, as mídias sociais. É, também, através de entrevistas e pareceres, por meio de publicações, que ocorre a legitimação dessa obra de arte transgênica. É interessante perceber como o sistema de “validação” de uma obra de arte se transformou, aos poucos, com a chegada das mídias sociais. E atualmente essa realidade se torna ainda mais latente.

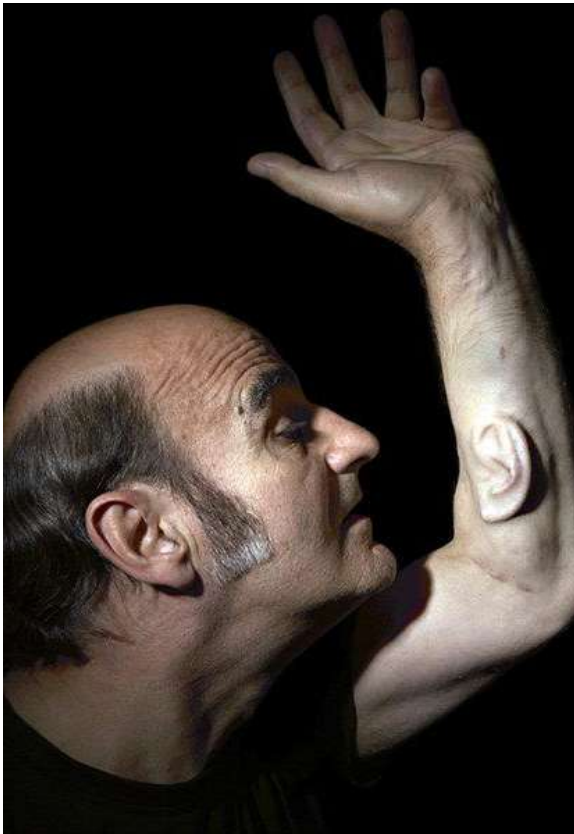
Outra discussão existente nas obras da *bioarte* é a capacidade fisiológica do ser humano. Tendo em vista o contexto onde as máquinas se tornam uma espécie de parâmetro, nos diferentes aspectos, para o homem, é compreensível essa questão ser acionada através de manifestações artísticas. A arte pode ser, além de assumir outras funções, um meio de comunicação, de expressão. E por isso, a relevância de estudar as manifestações artísticas desse período, que já foi especificado anteriormente, a fim de entender o que essas produções estão comunicando sobre a atual dinâmica social, a qual faz parte da *paisagem-ciborgue*.

Stelarc²³ é um artista performático que se destaca no universo relativo a *bioart* e utiliza como principal argumento para a execução de seus trabalhos, a questão da extensão das capacidades do corpo humano, tendo como conceito principal a ideia de que o corpo humano é obsoleto.

Em *Ear on Arm* (1997-presente) (Il. 1), o artista implanta em seu braço, por meio de cirurgia, uma orelha criada artificialmente através de um material moldável. O artista diz que, futuramente, a partir da pesquisa com células tronco, acredita poder fazer sua orelha crescer. O principal motivo pelo qual o artista deseja implantá-la deve-se ao fato de que ele almeja que a sua terceira orelha ‘ouça’, estabelecendo, com isso, uma extensão direta das capacidades corporais humanas através da utilização de equipamentos

²³ Stelarc, pseudônimo de Stelios Arcadiou (19 de junho de 1946, Limassol, Chipre) é um artista performático cujas obras concentram-se fortemente no futurismo e na extensão das capacidades do corpo humano. Como tal, a maioria de suas peças estão centradas em torno do conceito de que o corpo humano é obsoleto.

tecnológicos para a cirurgia e implantação. Além disso, é parte da construção dessa performance que, a orelha possa transmitir os sons obtidos, através de seus recursos eletrônicos, para a internet, por meio de uma conexão sem fio. Para que pessoas de diversas partes do mundo pudessem ouvir os sons de onde o artista se encontra. Stelarc tenta implantar um microfone, entretanto, esse é posteriormente retirado devido a complicações.



II. 1:

Ear on Arm (1997-) Stelarc, fotografia. A obra já indica uma ruptura de limites com a configuração original e orgânica do próprio corpo humano. A inserção da orelha no tecido do braço do artista sinaliza para desconstrução da sacralidade do seu próprio corpo. São outras possibilidades genéticas que o artista explora ao reinterpretar a própria morfologia do corpo humano.

Fonte: imagem de Nina Sellars
<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI152826-17778,00-ARTISTA+MODELA+UMA+ORELHA+NO+BRACO.html>

Instigante pensar na obra de Stelarc em duas etapas distintas: a primeira refere-se à modificação corporal, a fim de não somente atingir os níveis de eficácia de uma máquina, mas superá-los. Transformando o corpo humano em um híbrido pós-humano, que possui como essência a capacidade de modificar o corpo com intuito de transmutar as capacidades de perceptivas do homem. Os pós-humanistas defendem o direito de usar a tecnologia para ampliar suas faculdades físicas e mentais e, assim, aprimorar o controle sobre sua própria vida. O que nos faz pensar que, ao propor um tipo de performance como essa, o artista é atravessado pelas condições/demandas sociais as quais os indivíduos, de modo geral, se encontram frente a *cidade-ciborgue*.

A segunda etapa, em parte não concluída, que possui igual ligação com as demandas ciborguenas, é, entretanto, acionada por uma busca diferente. A de se

comunicar e transmitir informação através de uma conexão sem fio para a internet, e, dessa forma, para milhares de pessoas. Existe uma manutenção da *cibercultura* presente na maioria das obras apresentadas nesse trabalho, e essa manutenção ocorre devido a necessidade de habitar o espaço virtual (ciberespaço) de forma contínua no cotidiano e de se manter conectado com o mundo. O mais importante nessa performance não é uma identidade corporal que acaba, por consequência sendo construída. Mas sim a experimentação de ser um Ser híbrido, e com isso, um corpo com interfaces.

Outra artista que dialoga com a questão da alteração e hibridismos corporais, entretanto, buscando suscitar outras discussões relativas a ideia de gênero é a **Mireille Suzanne Francette Porte**, conhecida como Orlan.²⁴ Em sua obra *Omniprésence* (1993), a artista faz uso do recurso científico das modernas técnicas de cirurgias plásticas para desenvolver uma poética ímpar.

A Dr. Marjorie Cramer insere implantes nas bochechas e queixo da artista e a cirurgia ainda é transmitida ao vivo da Galeria Sandra Gerin, em Nova York, para quinze lugares do mundo. Enquanto a cirurgia acontece a artista ainda interage com os espectadores que fazem perguntas quanto ao procedimento performático. Orlan busca, com essa obra, criticar a questão da influência maçante das mídias sobre as modificações corporais, fato que ocorre até hoje. A artista define essa obra como “Arte Carnal” e defende que ela serve para refletir acerca das intervenções feitas pelas novas tecnologias no corpo, e às manipulações genéticas.

Ao levantar questões sobre o papel da ciência na sociedade, a maioria desses trabalhos tendem a reflexão social, transmitindo uma crítica política e social através da combinação de processos artísticos e científicos. Na perseguição pela criação artística, os artistas comprometidos com essa estética da modificação corporal, desenvolvem ferramentas e técnicas que já ajudaram em pesquisas. Mas também geraram obras controversas. Muitas produções provocam questionamentos éticos, sociais e estéticos. São provocações que produzem inquietação e fazem refletir acerca do questionamento: afinal, o que é arte?

Quando falamos de arte e ciência, precisamos ter em mente que existe uma linha que as separa e que, quando tensionada, essa separação se torna tênue. Assim como o artista, o cientista também tem a função de criar e experimentar, utilizando assim, ambos,

²⁴ Mireille Suzanne Francette Porte, conhecida como Orlan, é uma artista francesa. Ela usa o corpo como suporte para suas artes.

da inspiração, criatividade e inteligência. Tanto quanto o artista, os cientistas criam para descobrir alguma coisa que ainda não sabem o que é. Segundo o bioquímico Leopoldo de Meis, não há nem mesmo o consenso entre os próprios cientistas sobre semelhanças ou diferenças com os artistas.²⁵ Como podemos, então, afirmar que um experimento científico é uma obra de arte?



Ils 2 e 3: *Ominipresence*, 1993, Orlan, fotografia.
Fonte:
<http://www.orlan.eu/works/photo-2/nggallery/page/1>

A identificação e nomeação dessa experimentação como arte, ocorre através do critério que já foi mencionado anteriormente, que é a própria definição que o pesquisador/artista vai dar a esse experimento como sendo artístico. É, também, a própria classificação desse trabalho como sendo arte que faz dele um trabalho artístico. Da perspectiva do conteúdo, sendo um trabalho científico ou artístico, ambos possuiriam um

²⁵ Ver ARAÚJO-JORGE, Tania C. de (Org.). *Ciência e Arte: encontros e Sintonias*. Rio de Janeiro: Senac Rio 2004, p. 159.

conteúdo fixo, a princípio. Entretanto, quando a cientista define uma experiência laboratorial como artística é porque identificou nessa, um potencial.

Quando falamos de obras de arte, estamos falando de uma opinião, de um posicionamento, sendo esse visto por muitos como político e por outros não. Então, esse objeto/experiência sai do campo científico (neutro) e adentra o campo artístico (político). Isso modifica significativamente o conteúdo do objeto, apesar de sua essência continuar a mesma, e, também, a condiciona o olhar do espectador para com o objeto, que não é mais visto como uma experimentação laboratorial, mas como uma experiência artística.

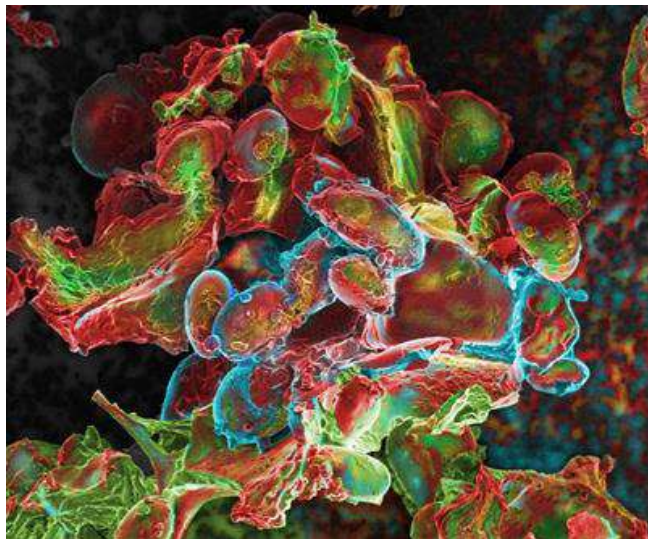
Fenômeno semelhante ocorre na *Nanoarte*, que possui como meio a nanotecnologia.²⁶ A nanotecnologia é um ramo da ciência que vem sendo desenvolvida em todo o mundo, e atua desde o desenvolvimento de equipamentos eletrônicos mais eficientes até o uso na medicina, além da contribuição para o avanço da indústria e da tecnologia de uma maneira geral. E na arte, ela revela aos olhos humanos o oculto da natureza, através de potentes microscópios apresenta as imagens de nanopartículas, que são identificadas pelos cientistas como portadoras de um “grande potencial artístico”. Tornando palpável, dessa forma, ao racional aquilo que é inatingível ao ser humano e possibilitando a disseminação do conhecimento sobre áreas do corpo humano que até então não se tinha ilustrações. Fica claro, então, que quanto mais a tecnologia se aproxima do corpo, mais tende a permeá-lo.

A partir dessa reflexão acerca da funcionalidade da *nanoarte*, é possível pensar a sua estética e como essa só é possível por conta, sobretudo, da tecnologia avançada que temos atualmente e, também, por conta do leque de possibilidades de estéticas variadas que encontramos circulando no mercado de arte atual. Ou seja, os aparatos eletrônicos possibilitam a criação de novas estéticas, que variam de acordo com a especificidade de cada artista. Entretanto, essa estética só é possível pois existe esse respaldo aparente no mercado de arte, que é a viabilidade de diferentes plásticas e poéticas. O contexto influencia a obra e a obra influencia o contexto.

Por outro lado, enquanto uns artistas tentam robotizar o corpo humano, ou agregar a ele capacidades estendidas concedidas pela robótica. Outros trabalham com a humanização da máquina, como mostra a obra dos artistas **Gisela Motta** e **Leandro**

²⁶ Considera-se *NanoArt* uma nova disciplina de arte relacionada à ciência e tecnologia. Ele descreve estruturas naturais ou sintéticas com características dimensionadas na escala nanométrica, que são observadas por técnicas de microscopia eletrônica ou por sonda de varredura em laboratórios científicos.

Lima²⁷ chamada *Respiro* (2018). Uma máquina autônoma que preenche de ar diversos balões de látex espalhados pelo chão que aos poucos se esvaziam. É interessante pensar como essa máquina é projetada para simular o funcionamento do corpo humano, o respirar dessas peças inflam e expelem o ar, como em um suspiro.



Il 4:
Universe in my body, obra do artista Enio Longo.
Fonte: Enio Longo
<http://favodomellone.com.br/nanoarte-arte-de-fazer-arte/>



Il: 5:
Respiro, obra de Gisela Motta e Leandro Lima, 2018.
Fonte: foto Leka Mendes
<http://favodomellone.com.br/nanoarte-arte-de-fazer-arte/>

²⁷ Gisela Motta: São Paulo, SP, 1976. Leandro Lima: São Paulo, SP, 1976. Vivem e trabalham em São Paulo, SP. Indicados ao Prêmio Pipa 2012.

Por meio desses levantamentos e análises de obras, é que podemos entender como ocorre, e baseada em quais preceitos, a execução das manifestações artísticas no contexto da contemporaneidade e ainda assim, perceber como as próprias obras apontam para uma dinâmica própria dentro do campo ampliado da arte e da História da Arte. Nesse sentido vemos um certo abandono por determinados setores da crítica de arte para dogmas, preceitos e tradições que antes eram enraizados e que perduraram por séculos.

A arte não está, há muito tempo, limitada a quadros, esculturas e gravuras, e nem tão pouco se encontra somente nos museus. Mas sua existência se encontra imersa dentro da nova dinâmica sociocultural de uma cidade globalizada e interconectada à rede de computadores. Ela passa pela característica dos diferentes tipos de materiais em sua produção, principalmente tecnologias eletrônicas, e desemboca, necessariamente, na “viralização” nas redes sociais. E qual posição assume o museu dentro desse contexto?

Pensar a função dos museus na contemporaneidade é de extrema relevância, já que proponho nesta pesquisa debater acerca do próprio campo artístico contemporâneo. Os museus e instituições públicas e privadas, estão, cada vez mais, sendo expandidas ao campo do virtual e se tornando gradativamente um espaço mais acessível e, também, controlado. O desenvolvimento de softwares hospedados em nuvem, por exemplo, permite armazenar e administrar dados importantes, ajudando os gestores a ter um maior controle do acervo.

Além do mais, um sistema virtual facilita a disposição de obras que agora podem ser vistas online e de forma gratuita, em um banco de dados. Muitos museus de todo o mundo aderiram o “passeio virtual”, uma visita virtual que proporciona uma vista 360° por todo o museu. Ademais, facilmente encontramos recursos tecnológicos nas instituições artísticas que servem para intermediar a interação do espectador para com a obra ou com o próprio espaço do museu.

Observamos uma forte movimentação dos museus para se equipararem ao patamar das numerosas e intensas redes sociais, e ao próprio sistema de circulação que ocorre em toda a internet em si. Entretanto, os espaços dessas instituições artísticas estão, cada vez mais, propensos a se tornar vazios de pessoas. Isso ocorre devido as novas demandas do indivíduo ciborgueano. O acesso rápido a informação se tornou algo natural e critério que pauta as decisões desse indivíduo. Então, ao propor um sistema virtual onde o indivíduo tem acesso a todo o acervo do museu, ou pode fazer uma visita virtual a esse espaço sem

se locomover, é evidente que esse lugar físico (museu) não será frequentado com a assiduidade a qual era anteriormente.

Existe, entretanto, a problemática que é levantada por diferentes teóricos da arte que estudam o assunto, que consiste na diferença da visualização de uma obra de arte através da internet, ou seja, de uma tela, que varia o tamanho de acordo com o aparelho. E a mesma obra vista pessoalmente, em sua totalidade, dentro de um ambiente o qual também carrega uma história e lhe comunica, igualmente, algo. Contudo, penso se não seria, essa nova forma de experimentar o objeto musealizado, parte fundamental da nova dinâmica que constitui o cotidiano de uma sociedade que em determinado sentido se vê refém da *cibercultura*. Não falo aqui de uma perda de qualidade da experiência com a arte, nem de uma melhoria, mas de uma ressignificação do que pode ser essa vivência da própria obra de arte.

Ao observar o contexto contemporâneo de arte, podemos constatar que, existem múltiplas formas de se fazer arte. Por esse motivo, e tendo em vista as outras condições já apresentadas a respeito da estrutura artística contemporânea, é complicada a discussão sobre o que é arte e o que não é arte. Os internautas estão cada vez mais seletivos e criteriosos quanto ao que pode ou não ser arte.²⁸ E esses validam, de certa forma, a própria obra como artística. Assim como era e ainda é recorrente nos museus e galerias o público ser parte dessa construção.

Os temas abordados através da arte no período pós-moderno são variados, como já colocado anteriormente. Entretanto, atesta-se com recorrência a utilização da arte como palco, para apresentar de forma crítica as implicações da *cibercultura* no cotidiano. A artista alemã **Hito Steyerl**,²⁹ por exemplo, se concentra em questões como a grande mídia, a tecnologia e a circulação global de imagens. E, em sua obra *How Not to be Seen: A Fucking didactic educational. Mov File* (2013) (ver ilustrações 6 e 7), a artista nos apresenta sete lições sobre como não ser vistos, levando em conta o bombardeio constante e massivo de imagens e informações que um indivíduo, habitante das megalópoles é submetido. Hito Steyerl afirma que uma das maneiras de se tornar invisível é através do simples ato de tirar uma foto. Pois, o próprio ato de segurar a câmera na altura do olho, acaba escondendo o próprio rosto atrás do aparelho. Dessa forma, o indivíduo pode estar,

²⁸ Internautas: Nome que se dá a pessoas que passam mais tempo da sua vida na internet, com o principal objetivo de atualizar-se de um modo geral.

²⁹ **Hito Steyerl** é uma cineasta alemã, artista visual, escritora e inovadora do documentário de ensaios. Seus principais tópicos de interesse são mídia, tecnologia e circulação global de imagens. Steyerl é PhD em Filosofia pela Academia de Belas Artes de Viena.

parcialmente invisível para quem está à sua frente. E, ao mesmo tempo, sua capacidade de visão direcionada ao objeto é aumentada pelo poder de alcance do *zoom* e foco da lente.



Il. 6 e 7:

How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational MOV File, Hito Steyerl, 2013

Fonte: Imagem captura de tela do vídeo disponível na plataforma do *Youtube*.

https://www.youtube.com/watch?v=kKAKgrZZ_ww

O que Hito faz nesse vídeo é expor, de forma irônica, a realidade a qual estão submetidos os indivíduos como aparelhos celulares prontos a capturarem fotos e vídeos, câmeras de vigilância, rastreamento via satélite e outros meios eletrônicos de registrarem, identificarem, cercearem e condicionarem. É essa abordagem que também está presente

na obra *Can't Help Myself* (2016) (Il.8) da dupla **Sun Yuan e Peng Yu**³⁰, onde os artistas buscam, através de uma robótica acionada por sensores, considerar as relações pessoais uma realidade global cada vez mais mecanizada e automatizada, por consequência do desenvolvimento de tecnologias e redes. Esse robô, repete movimentos empurrando o líquido vermelho (sangue), de modo a limpar o espaço. Entretanto, formam-se manchas na plataforma.



Il 8: *Can't Help Myself*, Sun Yuan e Peng Yu, 2016
Fonte: © Sun Yuan e Peng <https://www.guggenheim.org/artwork/34812>

Essa obra propõe a reflexão acerca do excesso de violência resultante da vigilância e proteção das zonas fronteiriças. As manchas de sangue lembram as consequências do autoritarismo, criadas e executadas por agendas políticas que buscam estabelecer mais fronteiras entre lugares e culturas e para o crescente uso da tecnologia a fim de monitorar o ambiente.

Observada pelas partições acrílicas em forma de gaiola que a isolam no espaço da galeria, a máquina parece adquirir consciência e metamorfose em uma forma de vida que foi capturada e confinada no espaço. Ao mesmo tempo, para os espectadores, a satisfação potencialmente sinistra de assistir à ação contínua do robô provoca uma sensação de voyeurismo e excitação, em oposição a emoções ou suspense. Nesse caso,

³⁰ **Sun Yuan e Peng Yu** são artistas que vivem e trabalham colaborativamente em Pequim desde o final dos anos 90. Sun nasceu em Pequim e Peng em Heilongjiang. Sun e Peng são artistas conceituais contemporâneos, cujo trabalho tem reputação de ser confrontador e provocador.

quem é mais vulnerável: o humano que construiu a máquina ou a máquina que é controlada por um humano?³¹

Essas múltiplas camadas de vigilância apontam para o relacionamento entre seres humanos e máquinas. Quando criamos máquinas e projetamos programas para controlá-las, inadvertidamente nos tornamos sujeitos de seu monitoramento.

As obras dos artistas contemporâneos, apontam preocupações relacionadas com temas emergentes de um corpo social onde a vigilância, o acesso indevido e antiético aos dados gerados e armazenados a partir de algoritmos, a interface homem/máquina, ações invasivas mediadas pelas tecnologias que são acopladas para potencializar funções cognitivas e, por fim, a questão da violência que tem retornado neste atual contexto mediado pelo medo, como já observado em alguns exemplos.

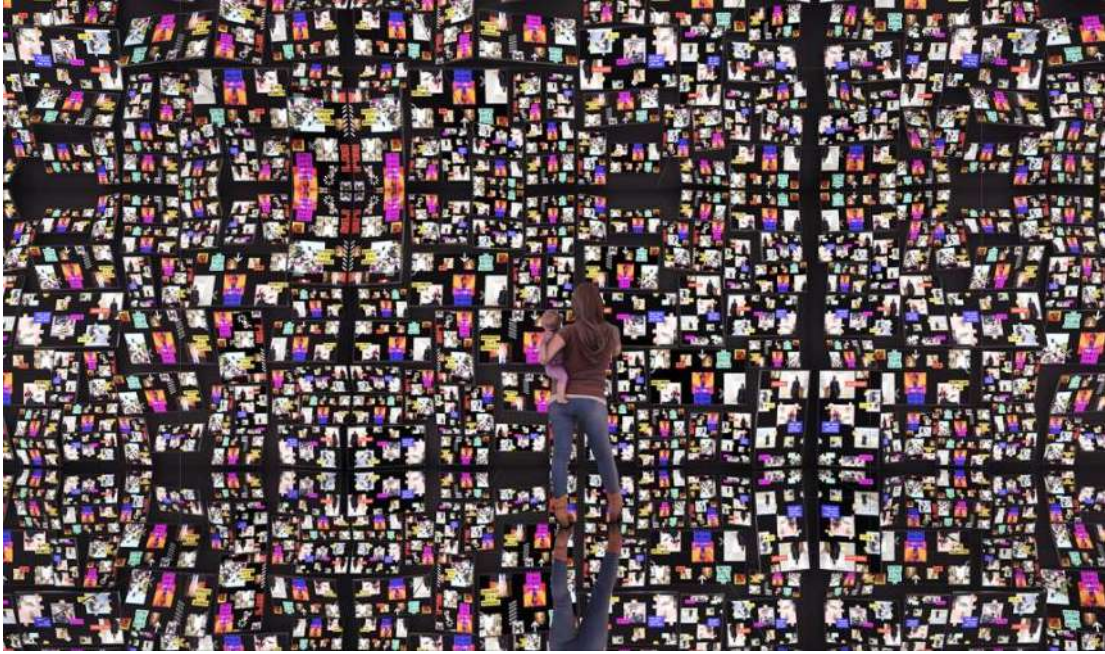
A instalação imersiva *Museum of Me* (Il. 10), aborda uma outra característica que é base constituinte da forma como se dá a sociabilidade na atualidade.³² Através do cadastro do visitante na rede social do *Instagram* todas as suas interações e postagens ao longo de sua “vida” (na rede social) são reveladas por meio de telas de LCD (*Liquid Crystal Display*) enormes. Essas telas são refletidas por vários espelhos que estão espalhados por toda a sala, criando uma espécie de *feed* sem fim, no qual o visitante se depara com o seu “DNA digital”.³³

A instalação faz refletir acerca da movimentada vida nas redes sociais, as quais constituem a *cibercultura*, onde todos precisamos nos posicionar e responder a certas expectativas de pessoas alheias. A vida nas redes sociais, é uma experiência na qual você está exposto para o outro o tempo todo, não somente o seu exterior por meio de fotos, mas também o seu interior, o seu DNA, quem você é, por meio de comentários, postagens, curtidas, visualizações etc.

³¹ *Museum Guggenheim, Collection Online*. Xiaoyu, Weng. <https://www.guggenheim.org/artwork/34812>

³² Essa é uma instalação imersiva itinerante e estive no Rio de Janeiro e São Paulo em 2019.

³³ Uma *web feed*, traduzível para fluxo *web*, fonte *web* ou canal *web*, é um formato de dados usado em formas de comunicação com conteúdo atualizado frequentemente, como sítios de notícias ou *blogs*.



Il 9:
Instalação *Museum Of Me*, CCBB SP, 2019.
Fonte: divulgação inforartsp <https://www.infoartsp.com.br/agenda/museum-of-me/>

Falar da *paisagem-ciborgue* é pensar como uma sociedade é influenciada por uma estrutura que não é visível fisicamente, mas que se revela potente ao induzir a transformação da cultura, que gera diferentes costumes e outros princípios. No ano de 2008 ocorre um desfile da Gucci em Milão, com uma coleção criada por Alessandro Michele.³⁴ Essa coleção foi inspirada no *Manifesto Ciborgue* da Donna Haraway, que critica os limites das identidades de gênero e reflete acerca da influência da ciência e da tecnologia, na atual sociedade.³⁵

Esses são princípios gerados em plena *cidade-ciborgue*, essa indagação acerca de um *corpo-ciborgue* que não possui um gênero definido, são respostas as demandas do indivíduo contemporâneo. E a influência da máquina como um modelo a ser alcançado, configura toda uma prática de modificação corporal por meio de diferentes recursos tecnológicos. É exatamente sobre essa discussão que está pautada o desfile da Gucci. Segundo o próprio estilista, a *Gucci Cyborg é pós-humana: tem olhos nas mãos, chifres de fauno, filhotes de dragão e cabeças duplicadas. É uma criatura biologicamente*

³⁴ Alessandro Michele é um designer de moda italiano nomeado diretor criativo da *Gucci* em janeiro de 2015. Ele é responsável por todas as coleções da *Gucci* e pela imagem de marca global.

³⁵ HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari Kunzru. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. São Paulo: Autêntica, 2000.

*indefinida e culturalmente ciente. O último e extremo sinal de uma identidade miscigenada em constante transformação.*³⁶ (II. 10)



II 10:

Desfile da Gucci, Milão, Coleção por Alessandro Michele, 2018

Fonte: Mosaico composto pela autora a partir de imagens do site https://www.huffpostbrasil.com/2018/02/22/o-desfile-da-gucci-em-milao-e-o-manifesto-ciborgue-de-donna-haraway_a_23368497/

Ao voltarmos para o início desse capítulo, temos o exemplo da coelha Alba, de Eduardo Kac, que sofre uma alteração genética que modifica a natureza do coelho enquanto animal e ser vivo. Contrapondo com as manifestações artísticas no desfile da Gucci, é possível constatar que as modificações proporcionadas pela duplicação da cabeça humana, a criação de animais exóticos com impressoras 3D, a implantação do

³⁶ Ver https://www.huffpostbrasil.com/2018/02/22/o-desfile-da-gucci-em-milao-e-o-manifesto-ciborgue-de-donna-haraway_a_23368497/

terceiro olho e outras, são de ordem estritamente simbólica. Visto que, elas não existem enquanto alteração genética ou cirúrgica no corpo humano, apenas enquanto artifícios cênicos e descartáveis.

A produção artística contemporânea, portanto, é, em certa medida, moldada pelas novas tecnologias, que auxiliam tanto na construção de obras artísticas que utilizam esses aparatos tecnológicos como material. Como também, estão presentes através inspiração enquanto ideia para a construção de conceitos que as estruturam.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: À GUIA DE UMA VIDA CIBORGUENA?

A pesquisa realizada buscou apresentar discussões acerca das invenções tecnológicas, num arco que temporalmente evoca o Pós Segunda Guerra Mundial até a contemporaneidade, cujo intuito foi compreender a formação e manutenção dessa nossa proposição que defende a ideia de que habitamos hoje uma *Cidade-ciborgue* que possui como plano de fundo uma *Paisagem-ciborgue*. Para tanto, buscamos discutir manifestações de ordem tecnológica, cultural e artística considerando um tempo histórico de significativos avanços no campo da *cibercultura* a fim de pensar o próprio papel da arte em meio as novas demandas sociais, políticas e econômicas estabelecidas nesta cidade que tem novos padrões e hábitos permeados por uma cultura *cibernética*.

A *Paisagem-ciborgue* nos parece uma realidade da contemporaneidade. Um tempo de horizontes envolventes, efêmeros, acelerados e inevitáveis. Nela, cada elemento que a compõe, dentro de diferentes espaços-tempos, determinam o espetáculo relacionados a eventos econômicos, sociais e culturais, que se transformam com frequência e profundidade o *status quo* do tecido social que habitam desde megalópoles até pequenos povoados. Nesse sentido, a *cibercultura*, como aqui neste trabalho foi desenvolvido, demonstrou ser uma manifestação expressiva da dimensão cultural estabelecida por interconexões entre indivíduos reconhecidos como ciborgueanos, portadores de informação, padrões éticos e imagens simbólicas que velozmente (re)desenham outros *pathos* e *ethus* para a sociedade que está por vir.

O mundo virtual se torna uma extensão da cidade, na medida em que as pessoas, recorrentemente, utilizam seus celulares a todo tempo no espaço urbano. E, com o acesso recorrente ao virtual, constroem a possibilidade de fluxos de informação entre o

real e o virtual. Fazendo das redes sociais e outros, espaços que refletem a paisagem e, em certa medida, a constroem.

São nesses espaços urbanos que surgem, que vigora a materialização de uma cultura cibernética, cultura essa onde emergem cidadãos, *cidadãos-ciborgues* que possuem necessidades que não mais, necessariamente, se adequam aos antigos padrões de usos urbanos. Ou seja, não parece ser factível que na atualidade possa se viver desconectado das redes de computadores.

Tal constatação parece cada vez mais participar de jogos político-informático-midiático contemporâneo, fato esse que nos faz consciente das ações e reações de processos e seus efeitos colaterais. A cidade continua sendo palco das manifestações artísticas, que, por sua vez, ampliam sua circulação e não estão mais circunscritas nos museus e galerias, mas também aos espaços virtuais, de uma tela de LED em meio a uma via urbana a uma tela de celular. Além de encontrarem outros espaços de exposição, tais trabalhos apontam, através de seus temas, discussões recorrentes que se encontram no cotidiano da sociedade contemporânea e revelam as tensões que também a *cibercultura* oferecer à sociedade.

Temas como a manipulação midiática, o excesso de informação nas ruas da cidade e no espaço virtual, a questão do *corpo-ciborgue* modificado geneticamente e esteticamente, a mimetização do funcionamento do corpo por uma máquina e, com isso, a humanização dela são abordados por diferentes artistas. Todos esses temas apontam para situações emergentes da *Paisagem-ciborgue*, e nos fazem refletir acerca do papel da própria arte em meio a esse contexto.

A arte é afetada pelas demandas desse contexto e esse é um fato onipresente desde o material utilizado para a produção da obra até a crítica feita pelos artistas aos rumos e modos de vida que despontam na contemporaneidade. Tais obras acionam a nossa percepção acerca, não somente de como se encontra o meio artístico contemporâneo, mas também, sobre o contexto que as permeia e que, de certa forma, compõe o que perseguimos ao longo das reflexões trazidas neste trabalho. Que advogam que vivemos em uma cidade onde a *cibercultura* domina diferentes classes sociais e nos faz quase que reféns dos modos de produção capitalista que nos induzem ao consumo e a lógica de um ambiente. Que de fato se desenha como uma cidade, que pauta suas ações através de políticas e micro-políticas ciborgueanas.

Importante ainda ressaltar que, nem trazendo todos os exemplos possíveis de manifestações artísticas que discutem as dinâmicas sociais de uma cidade capturada pelo

advento da *cibercultura*, conseguiríamos transmitir a completude desse contexto social multifacetado e que está em pleno processo de construção.

A sociedade cibernética será uma sociedade de permanente mutação pela sua própria condição tecnológica que não apenas parece lhe sustentar, mas também definir quais serão os movimentos que virão posteriormente.

Nada durará de forma permanente no mesmo lugar e talvez a materialidade da forma que conhecemos venha a ganhar, em poucas décadas, outras maneiras de interpretar os jogos de relações dos copos-sociais na cidade.

6. REFERÊNCIAS

ANDRIOPOULOS, Stefan. *Aparições Espectrais: o idealismo alemão, o romance gótico*. Cidade: Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

BARBROOK, Richard. *Futuros imaginários: das máquinas pensantes à aldeia global*. São Paulo: Petrópolis, 2009.

BAUMAN, Zygmunt; LEONCINI, Thomas. *Nascidos em tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

BERGER, John. *Modos de ver*. Cidade: Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CAMINHAS, Lorena Rubia Pereira A mediatização dos mercados do sexo e a configuração da experiência erótica mediada *In: Revista Galaxia*, (São Paulo, online), ISSN 1982-2553, n. 37, jan-abr., 2018, p. 162-174 Acesso: <http://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/32548/25257>

CANCLINE, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos culturais e globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999. [Narrar o multiculturalismo, p. 143-160; Subúrbios pós-nacionais, p. 161-177].

CARDOSO, Jean, O ciborgue entre a bio-arte e a arte distúrbatoria *In: Ilha do Desterro*, <http://www.scielo.br/pdf/ides/v70n2/2175-8026-ides-70-02-00029.pdf>

CARDOSO, Isabel Lopes (ORG.), *Paisagem patrimônio: aproximações pluridisciplinares*. Porto: Dafne, 2013.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em rede. a era da informação: economia, sociedade e cultura*. Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAMAYOU, Grégoire. *Teoria do drone*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

COLOSSO, Paolo. KOOLHAAS, Rem. *Nas metrópoles delirantes – entre a bigness e o big business*. São Paulo: Annablume. 2017.

DAVIS, Mike. *Cidade de quartzo: escavando o futuro em Los Angeles*. São Paulo: Página aberta, 1990.

FELICE, Máximo di. *Paisagens pós-urbanas*. São Paulo: Annablume: 2009.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac-Naify, 2013.

GLASSER, Edward. *O triunfo da cidade*. São Paulo: BEÍ, 2016

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Nosso amplo presente – o tempo e a cultura contemporânea*. São Paulo: Unesp, 2015.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari Kunzru. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. São Paulo: Autêntica, 2000.

- JANSON, H. W. E JANSON, A. F. *Iniciação à história da Arte*. Martins Fontes, 1996.
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Editora 34. 2013.
- LEMOS, André. Cidade-ciborgue: a cidade na cibercultura *In: Galáxia*, n. 8, outubro 2004. <https://revistas.pucsp.br/galaxia/issue/view/116/showToc>.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2016.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2001.
- MACHADO, Arlindo. *O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaios Hereges*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2001.
- MASSIMO, Di Felice. *Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. [S.l: s.n.], 2009.
- NUNES, Mônica. Memória, consumo e memes de afeto nas cenas *cosplay* e *furry* *In: Revista Contracampo*, Niterói, v. 35, n. 01, p. 142-162, abr./jul., 2016.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulos, 2003.