

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

LUIZA BARROS DELEGÁ

RUBENS DE ANDRADE

## *Resumo*

*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

## **1 Introdução**

Estamos cercados por tecnologia o tempo todo em nosso cotidiano e, na verdade, somos seres tecnológicos faz tempo. Assim também acontece no campo artístico contemporâneo, a tecnologia possibilita a construção de obras e, muitas das vezes, ela não é só a ponte, mas a própria obra. A intenção desta pesquisa é levantar questões sobre o assunto e analisar os diferentes movimentos realizados entre arte e ciência e tecnologia, a fim de estreitar esses ramos, que, por muitos, são vistos como opostos.

Essa conexão será explorada a partir de obras contemporâneas, demonstrando como a ciência e a tecnologia se fazem presentes no campo artístico e no nosso dia a dia. E, por fim, este trabalho tem como objetivo refletir as demandas sociais que são apresentadas frente a esse novo ritmo de vida urbano de uma metrópole em pleno século XXI. Esses processos artísticos refletem algo sobre a dinâmica da sociedade atual? Como a arte se encontra frente a esse contexto tecnológico?

Existem uma gama de conceitos que estão presentes na construção da ideia de paisagem-ciborgue. O pós-humano, o ciberespaço, a inteligência artificial, o “não lugar”, a paisagem pós-urbana, que visa o fim das fronteiras fixas e suspensão do espaço

geográfico, entre outros. Pensando nas novas dinâmicas sociais, este trabalho busca analisar produções artísticas que dialoguem com as demandas de uma sociedade cujo a estrutura gira em torno de um sistema tecnológico e virtual, chamado *Cibercultura* (Pierre Levy).

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, segue 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 micro artérias 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 cidade-ciborgue. São nessas cidades e seus 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.

## 2 DESENVOLVIMENTO

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.<sup>1</sup> E esses conceitos se espalham e penetram os diferentes âmbitos da sociedade, como a política, economia, educação etc. Aqui, 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.

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..

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 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 *cidadeciborgue*, 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.*<sup>1</sup>

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* transgride 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 o 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**,<sup>2</sup> 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 o local é ao mesmo tempo o corpo do artista e um banco de dados localizado nos EUA, e

---

1 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.

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

uma transmissão simultânea na TV e na *Web*. A escala temporal desse trabalho estendese 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 águaviva 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. 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, a fim de entender o que essas produções estão comunicando sobre a atual dinâmica social, a qual faz parte da *paisagem-ciborgue*.

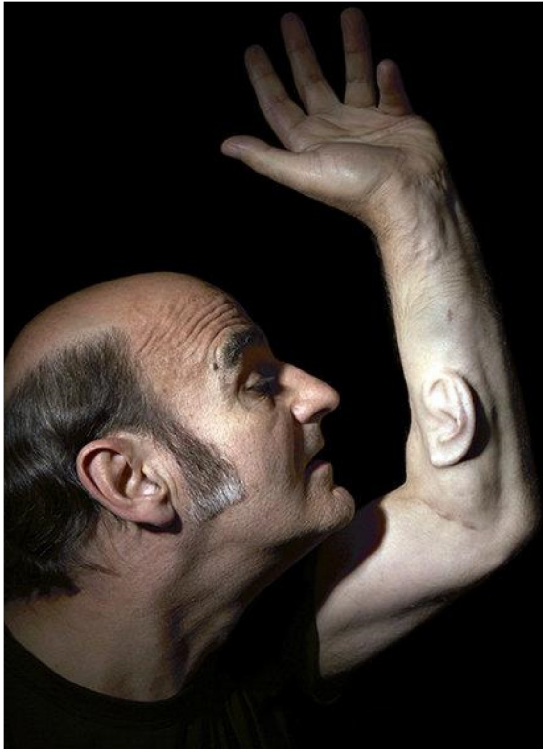
**Stelarc**<sup>3</sup> é um artista performático que se destaca no universo relativo a *bioart* e utiliza como principal argumento para a execução de seus trabalhos, a questão da extensão das capacidades do corpo humano, tendo como conceito principal a ideia de que o corpo humano é obsoleto.

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

---

3 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.

extensão direta das capacidades corporais humanas através da utilização de equipamentos 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 Sellar <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI152826-17778,00ARTISTA+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.<sup>4</sup> 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,

---

<sup>4</sup> Mireille Suzanne Francette Porte, conhecida como Orlan, é uma artista francesa. Ela usa o corpo como suporte para suas artes.



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, 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.<sup>5</sup> Como podemos, então, afirmar que um experimento científico é uma obra de arte?



Ils 2 e 3: *Ominipresence*, 1993,

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



Orlan, fotografia.

Fonte:

[http://www.orlan.eu/works/photo - 2/nggallery/page/1](http://www.orlan.eu/works/photo-2/nggallery/page/1)

A identificação e nomeação dessa experimentação como arte, ocorre através do critério 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 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, porque condiciona o olhar do espectador. O objeto não é mais visto como uma experimentação laboratorial, mas como uma experiência artística.

Fenômeno semelhante ocorre na *Nanoarte*, que possui como meio a nanotecnologia.<sup>6</sup> A nanotecnologia é um ramo da ciência que vem sendo desenvolvida em todo o mundo, e atua desde o desenvolvimento de equipamentos eletrônicos mais

<sup>6</sup> 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. <sup>8</sup> Gisela Motta: São Paulo, SP, 1976. Leandro Lima: São Paulo, SP, 1976. Vivem e trabalham em São

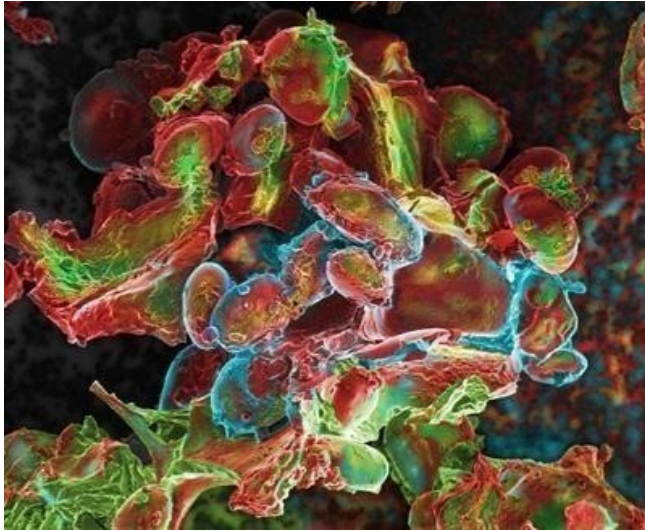
eficientes até o uso na medicina, além da contribuição para o avanço da indústria e da tecnologia de uma maneira geral. E na arte, ela revela aos olhos humanos o oculto da natureza, através de potentes microscópios apresenta as imagens de nanopartículas, que são identificadas pelos cientistas como portadoras 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 Lima**<sup>8</sup> 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.

---

Paulo,



Il 4:

*Universe in my body*, obra do artista Enio Longo. Fonte: Enio Longo <http://favodomellone.com.br/nanoarteartede-fazer-arte/> Il: 5:

*Respiro*, obra de Gisela Motta e Leandro Lima, 2018.

Fonte: foto Leka Mendes <http://favodomellone.com.br/nanoarte-aarte-de-fazer-arte/>

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 SP. Indicados ao Prêmio Pipa 2012.

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.

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**,<sup>7</sup> 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, 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.

7 **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.



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](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**<sup>8</sup>,

<sup>8</sup> **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.

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.

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.<sup>9</sup> 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”.<sup>10</sup>

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.

<sup>9</sup> Essa é uma instalação imersiva itinerante e esteve no Rio de Janeiro e São Paulo em 2019.

<sup>10</sup> 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 *blogues*.



Il 9:

Instalação *Museum Of Me*, CCBB SP, 2019.

Fonte: divulgação inforartsp <https://www.infoartsp.com.br/agenda/museum-ofme/>

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.<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup>

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*

11 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.

12 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.*<sup>13</sup>



*Figura 1: Il 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-manifestociborguededonna-haraway\\_a\\_23368497/](https://www.huffpostbrasil.com/2018/02/22/o-desfile-da-gucci-em-milao-e-o-manifestociborguededonna-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 terceiro olho e outras, são de ordem estritamente simbólica. Visto que, elas não existem

<sup>13</sup> Ver <https://www.huffpostbrasil.com/2018/02/22/o-desfile-da-gucci-em-milao-e-o->

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.

### **3 Conclusão**

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.

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.

## 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.

CANCLINE, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos culturais e globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999. [*Narrar o multiculturalismo*, p. 143-160; *Suburbios 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>

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

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

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.

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.

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