

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**MULHERES DIGITAIS:
UMA TENDÊNCIA NA COMUNICAÇÃO VISUAL PÓS-MODERNA**

SAIMON BERNARDES

Orientador: Flávio Vinícius Cauduro

Dissertação apresentada como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social Faculdade da PUCRS.

Porto Alegre

2007

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Jair e Tânia, às minhas irmãs Audrei e Caroline e aos meus avós Orlando e Silvarina, por fazerem-me sentir um privilegiado a cada dia que amanhece.

AGRADECIMENTOS

À Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul que me deu a oportunidade de realizar este trabalho, enquanto eu ainda era um funcionário da Universidade.

Ao meu orientador, Flávio Vinícius Cauduro, pela paciência que teve comigo e pela sua sabedoria e comprometimento junto ao trabalho.

A todos aqueles que entenderam muitas vezes o meu mau humor, devido às dúvidas, muitas vezes sem respostas, que surgiram durante a execução deste trabalho.

Mas, agora, o mundo mudou. Vivemos a era das garotas virtuais imperfeitas (e irresistíveis) como as do mundo real. Só que as virtuais têm uma grande vantagem sobre as reais. Enquanto estas são reféns da tecnologia para se manter no topo: cirurgias, silicone, *botox*, *lifting*... As garotas do mundo virtual nasceram de uma clicada de mouse. Vivem belas, lindas e formosas dentro de um *hard disk*, sem necessidade de maquiagem, *personal trainer* ou dieta de alface.

Marcelo Tas, jornalista do O Estadão

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar como a comunicação visual pós-moderna está utilizando mulheres criadas digitalmente em substituição ao uso de mulheres reais baseados pela metodologia da Hermenêutica de Profundidade de por John B. Thompson (1995). Assim, tem-se inicialmente a apresentação das diferentes formas que a figura humana foi representada em diversos momentos da história da arte. Em seguida, verifica-se os princípios da tendência de arte hiperrealista, apresentando o trabalho de alguns artistas da década de 60, bem como o trabalho de Ron Mueck, artista da década de 90, também considerado hiperrealista. Depois faz-se uma abordagem a respeito dos recursos digitais e seu impacto na sociedade contemporânea. Nesse sentido, aborda-se também a questão da simulação da figura humana apresentando algumas técnicas digitais que foram e são desenvolvidas, na tentativa de representar o ser humano da maneira mais realista possível. Após isso, analisa-se o contexto da pós-modernidade que permite verificar quais as características existentes nesse contexto, influenciam diretamente na comunicação visual. Por fim, realiza-se uma análise das mulheres digitais na comunicação visual pós-moderna, apresentando suas principais características e peculiaridades. Além disso, faz-se uma análise mais detalhada de dois tipos de mulheres digitais que estão sendo utilizadas no contexto da mídia impressa publicitária e no telejornalismo televisivo, o que possibilita mostrar de uma maneira mais detalhada, como a comunicação visual pós-moderna está fazendo uso de mulheres digitais e de que maneira o contexto em que estão inseridas influenciam diretamente na sua representação. Sem preocupar-se em ter respostas absolutas, o texto é uma tentativa de apresentar uma tendência que aos poucos está sendo identificada em diferentes meios de comunicação na pós-modernidade.

Palavras-chaves:

Representação – hiperrealismo – digital – pós-modernidade – comunicação visual – mulheres – simulacro.

ABSTRACT

The objective of this work is to analyze how the postmodern visual communication is using digitally generated women in substitution of real women based on the methodology of the Hermeneutics of Depth by John B. Thompson (1995). Thus, initially it is presented the different forms that the human figure was represented at diverse moments of the art's history. After that, one verifies the principles of the hyperrealist art movement, presenting the work of some artists of the 1960's, as well as the work of Ron Mueck, an artist of the 1990's, also considered hyperrealist. Later is made an approach regarding the digital resources and its impact on the contemporary society. In this sense, the question of the human figure simulation is also approached presenting some techniques that had been developed, in attempt of representing the human being in the most realistic way as possible. After, the context of the after-modernity is analyzed that allows to verify which the existing characteristics in this context influences directly the visual communication. Finally, an analysis of the digital women in the after-modern visual communication, presenting its main characteristics and peculiarities. Moreover, a detailed analysis is made about two types of digital women who are being used in the context of the printed advertising and the televised journalism. With this approach is possible to see of a more detailed way, how the postmodern visual communication is making use of digital women and how the context where they are inserted influences directly its representations. Without concerning the possibility of having absolute answers, this text is an attempt to present a trend which, gradually, is being identified in different postmodern media.

Keywords:

Representation – hyperrealism – digital – postmodernity – visual communication – women – simulacrum.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
METODOLOGIA	24
1 A Representação da figura humana na história	27
1.1 Conceitos sobre representação	28
1.2 A figura humana na arte.....	32
1.2.1 Pré-História.....	33
1.2.2 Idade Antiga.....	35
1.2.2.1 Egito.....	35
1.2.2.2 Grécia.....	38
1.2.2.2.1 Período Arcaico (C.660-C 480a.C).....	40
1.2.2.2.2 Período Clássico (480 - 330a.C)	42
1.2.2.2.3. Período Helenístico (C.330-C 100a.C	45
1.2.2.3 Roma	47
1.2.3 Idade Média	48
1.2.4 Renascimento.....	48
1.2.5 Barroco.....	52
1.2.6 Idade Moderna	54
1.2.6.1 Neoclassicismo	54
1.2.6.2 Romantismo	55
1.2.6.3 Realismo	56
1.2.6.4 A fotografia.....	58
1.2.6.5 <i>Art Nouveau</i>	61
1.2.6.6 Impressionismo	62
1.2.7 Século XX.....	63
1.2.7.1 A Arte Moderna.....	64

1.2.7.1.1 Cubismo	65
1.2.7.1.2 Futurismo	68
1.2.7.1.3 Surrealismo	69
1.2.7.1.4 Expressionismo	70
1.2.7.2 O não-figurativo na arte moderna	72
1.2.7.3 Novas tecnologias: a influência sobre a representação da figura humana.....	76
1.2.7.4 A arte pós-moderna.....	78
1.2.7.4.1 Origens.....	79
1.3 Considerações finais sobre o capítulo.....	84
2 O HIPERREALISMO.....	88
2.1 A arte hiperrealista	89
2.2 Principais representantes:	93
2.2.1 Richard Estes	94
2.2.2 Malcom Morley	95
2.3 A figura humana no hiperrealismo	95
2.3.1 Chuck Close.....	96
2.3.2 Duane Hanson.....	97
2.3.3 Audrey Flack.....	99
2.3.4 John de Andrea	101
2.3.5 John Kacere.....	102
2.3.6 Ron Mueck.....	103
2.4 Considerações finais sobre o capítulo.....	104
3 A REVOLUÇÃO DIGITAL.....	106
3.1 De átomos para <i>bits</i> . De analógico para digital.	108
3.2 Uma nova visualidade.....	112
3.2.1 A imagem.....	113
3.2.2 A imagem digital	117
3.2.3 A simulação do homem.	122
3.3 Cibercultura	132
3.4 Considerações finais sobre o capítulo.....	136
4 A COMUNICAÇÃO VISUAL PÓS-MODERNA.....	138
4.1 A comunicação visual.....	139
4.2 Algumas considerações sobre a pós-modernidade	147
4.3 A comunicação visual pós-moderna: características	152

4.3.1 Apropriação/Citação	156
4.3.2 Retroação/Revival.....	157
4.3.3 Mistura/Hibridação	157
4.3.4 Participação/Interação.....	159
4.3.5 Poluição/Imperfeição	159
4.3.6 Transição/Mutação.....	160
4.3.7 Vernacular/Nativo.....	161
4.3.8 Jogo/Indefinição.....	161
4.3.9 Anarquia/Entropia.....	162
4.3.10 Digitalização/Tecnização.....	163
4.4 Considerações finais sobre o capítulo.....	164
5 MULHERES DIGITAIS NA COMUNICAÇÃO VISUAL PÓS-MODERNA ...	166
5.1 O desejo humano de criar um ser semelhante.....	167
5.2 As mulheres de <i>bytes</i>	178
5.2.1 Alceu M. Baptistão: Brasil	190
5.2.2 Daniel Robichaud: Canadá	191
5.2.3 Glenn Dean: Estados Unidos	192
5.2.4 JYL: Bélgica	193
5.2.5 Kei Yoshimizu: Japão	194
5.2.6 Keith Garvey: Estados Unidos.....	194
5.2.7 Rene Morel: Canadá	195
5.2.8 Steve Stahlberg: Austrália	196
5.3 O que são essas mulheres?.....	197
5.4 As mulheres são a maioria	202
5.5 Nossas mulheres	209
5.5.1 Mulher digital 1: A modelo de Melissa	210
5.5.1.1 A modelo.....	210
5.5.1.2 O contexto.....	213
5.5.1.3 A modelo de Melissa e o contexto.....	216
5.5.2 Mulher digital 2: A apresentadora Eva Byte	221
5.5.2.1 A apresentadora	221
5.5.2.2 O contexto.....	222
5.5.2.3 Eva Byte e o contexto	224
5.5.3 Considerações finais sobre o capítulo.....	227

CONSIDERAÇÕES FINAIS	229
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	235
ANEXOS	245

LISTA DE FIGURAS

Fig 1: Banda Inglês Gorillaz.....	18
Fig 2: Cena de The Sims.....	20
Fig 3: Cena de Second Life.....	20
Fig. 4. Vênus de Willendorf.....	34
Fig. 5. Pinturas rupestres.....	35
Fig.6. Escultura neolítica em bronze	35
Fig.7. Mural Tumba Ramose	36
Fig.8. Baixo relevo de túmulo egípcio.....	36
Fig.9. Nefertiti.....	37
Fig.10. Príncipe Rahotep e sua Esposa Nofret.....	38
Fig.11. Kouros	41
Fig.12. Kouré	41
Fig.13. Cópia romana de Dorífero, de Policleto	44
Fig.14. Cópia romana de Discóbolo, de Míron.....	44
Fig.15. Afrodite.....	46
Fig.16. Soldado Gálata e sua Mulher.....	46
Fig.17. Augusto de Prima Porta.....	47
Fig.18. Detalhe da Coluna de Marco Aurélio	48
Fig.19. Madona com o Menino.....	49
Fig.20. Adão e Eva Expulsos do Paraíso	50
Fig.21. Oswolt Krel	50
Fig.22. Mona Lisa.....	51
Fig.23. Davi de Verrochio (esquerda) e de Michelangelo (direita)	51
Fig.24. Pietá	52
Fig.25. Apolo e Dafné.....	53

Fig.26. Robert Adrews e sua mulher, de Thomas Gainsborough.....	55
Fig.27. A Grande Odalisca (Ingres).....	55
Fig.28. Psique e o Amor (Canova)	55
Fig.29. Iracema	56
Fig.30. A Marselhesa (Rude).....	56
Fig.31. A Idade do Bronze.....	58
Fig.32. Carta de Tarot em motivos Art Nouveau	61
Fig.33. Impressionismo.....	63
Fig.34. Adolescente sentado	65
Fig.35. A rapariga com trança	65
Fig.36. O Estúdio de Picasso	66
Fig.37. O Poeta de Picasso.....	67
Fig.38. Busto de Homem (O Atleta) de Picasso.....	67
Fig.39. Pierrot com Bandolim.....	68
Fig.40. Futurismo 1.....	69
Fig.41. Futurismo 2.....	69
Fig.42. Formas Únicas de Continuidade no Espaço	69
Fig.43. O Violinista Verde.....	70
Fig.44. O Grito.....	71
Fig.45. Noiva do vento	71
Fig.46. Inocência X	72
Fig.47. The Stijl	73
Fig.48. Obra Batalha.....	74
Fig.49. Construtivismo	75
Fig.50. Portrait of Madame Boucard	75
Fig.51. Holograma	77
Fig.52. Marilyn Monroe.....	81
Fig.53. Trabalho de Roy Linchtenstein	81
Fig.54. Trabalho de Cindy Sherman (1)	82
Fig.55. Trabalho de Cindy Sherman (2)	82
Fig.56. Trabalho de Cindy Sherman (3)	83
Fig.57. Trabalho de Kiki Smith (1).....	83
Fig.58. Trabalho de Kiki Smith (2).....	83
Fig.59. Trabalho de Estes (1).....	94

Fig.60. Trabalho de Estes (2).....	95
Fig.61. Trabalho de Malcom Morley.....	95
Fig.62. Fanny/Pintura a Dedo	96
Fig.63. Trabalho de Chuck Close	97
Fig 64. Supermarket Lady	98
Fig.65. À esquerda abaixo, Turistas	98
Fig.66. Trabalho de Duane Hanson	98
Fig.67. Trabalho de Audrey Flack (1)	99
Fig.68. Trabalho de Audrey Flack (2)	100
Fig.69. Trabalho de Audrey Flack (3)	100
Fig.70. Trabalho de Audrey Flack (4)	100
Fig.71. Trabalho de John de Andréa (1)	101
Fig.72. Trabalho de John de Andréa (2)	101
Fig.73. Trabalho de John de Andréa (3)	102
Fig.74. Pintura de John Kacere (1)	102
Fig.75. Pintura de John Kacere (2)	103
Fig.76. Detalhes das esculturas de Ron Mueck	104
Fig.77. Imagem digital (imagem gerada pela junção de diferentes pixels)	118
Fig.78. Imagem vetorial (imagem criada em FreeHand MX)	119
Fig.79. Imagem resultante da combinação entre elementos analógicos e digitais. .	120
Fig.80. Exemplos do conjunto de Mandelbrot.....	122
Fig.81. Mulher digital	124
Fig.82. George	129
Fig.83. Face neutra com os músculos relaxados.....	130
Fig.84. Medo.....	130
Fig.85. Felicidade	131
Fig.86. Surpresa	131
Fig.87. Cena do filme Capitão Sky.....	136
Fig.88. Pinturas rupestres.....	141
Fig.89. Escrita hieróglifica.....	141
Fig.90. Teto da Capela Sistina	142
Fig.91. Imagens da Via Sacra	143
Fig. 92. Banda Beatles	148
Fig.93. Musculação: a busca pela boa forma.....	153

Fig.94. Cena do filme Guerra dos Mundos.....	154
Fig.95. Anúncio com apelo emocional	155
Fig.96. Camiseta satiriza a marca Ferrari	156
Fig.97. Anúncio utiliza imagem de toureiros de épocas passadas.....	157
Fig.98. Anúncio mistura foto com ilustração	158
Fig.99. Anúncio Contra-Luz.....	159
Fig.100. Anúncio do laboratório Weinmann	160
Fig.101. Identidade visual mutante da MTV	160
Fig.102. Anúncio da marca Diesel.....	161
Fig.103. Capa de cd com palimpsesto	162
Fig.104. Capa de livro.....	163
Fig. 105. Cartaz com imagem construída por quadrados remetendo a pixels	164
Fig.106. Pigmaleão e Galatéia	168
Fig.107. Golem	169
Fig.108. Frankenstein	170
Fig.109. Pinóquio.....	170
Fig.110. Cartaz de Blade Runner.....	174
Fig.111. Cartaz de Robocop	174
Fig.112. Cena de Eu Robô	175
Fig.113. Cartaz de Mulher Nota 1000	175
Fig.114. Imagem do filme Simone	176
Fig.115. Albiere (Juca de Oliveira) em O Clone (2001)	176
Fig.116. Bonecas criadas por Matt McMullen	178
Fig. 117. Jason e a sua boneca Vanessa.....	179
Fig.118. Paris Hilton e sua réplica na filial do museu Madame Tussauds em Nova York	180
Fig.119. Tartaruga animada criada para comercial da cerveja brasileira Brahma...	181
Fig.120. Assistente Mediz	181
Fig.121. Betty Bopp.....	182
Fig.122. Mulher Maravilha	183
Fig.123. Elektra.....	183
Fig.124. Barbarella	183
Fig.125. Druuna	184
Fig.126. Lara Croft	185

Fig.127. Lara Croft em ação	186
Fig.128. Aki Ross	186
Fig.129. Garotas de Dead or Alive Extreme Volleyball.....	188
Fig.130. As várias faces de Kaya.....	191
Fig. 131. “Marlene Digital”	191
Fig.132. “Modelos de Glenn Dean”.....	193
Fig.133. Trabalho de Jyl	193
Fonte: Wiedemann (2004, p.97 e 98)	193
Fig.134. Reiko Nagase.....	194
Fig.135. Trabalho de Keith Garvey	195
Fig.136. Trabalho de René Morel.....	196
Fig.137. Webbie Tookay – a primeira modelo digital	197
Fig.138. Modelo fictícia criada para anúncio da marca espanhola de bolsas Francesco Biasia	198
Fig.139. Eva Byte	198
Fig.140. Nu feminino.....	203
Fig.141. Revista gay	203
Fig.142. Katty Kowaleczko: vencedora do Miss do Miss Digital 2004.....	205
Fig.143. Imagens do site www.botme.com	205
Fig.144. Imagens do site www.v-girl.com/vg3/	206
Fig.145. Imagens do site www.virtual-boy.com	206
Fig.146. Atriz Juliana Paes	206
Fig.147. Modelo Gisele Bundchen	207
Fig.148. Primeira campanha de Melissa com as criações digitais (1).....	211
Fig.149. Primeira campanha de Melissa com as criações digitais (2).....	212
Fig.150. Modelo de Melissa	213
Fig.151. Anúncio publicitário de perfume.....	214
Fig.152. Anúncio publicitário de vitamina	215
Fig.153. Rosto da Barbie	217
Fig.154. Boneca Barbie e Modelo de Melissa	218
Fig.155. Croqui e vestido feito com placas de metal de Paco Rabanne	219
Fig.156. Modelo Twiggy	219
Fig.157. Anúncio com modelos femininas	220
Fig.158. A versatilidade de Eva Byte	221

Fig.159. Programa Fantástico – TV Globo.....	224
Fig.160. As apresentadoras dos telejornais da Rede Globo.....	226

INTRODUÇÃO

“ Nossa capacidade de criar uma fraude ultrapassou nossa capacidade de detectá-la.”

do filme *S1m0ne* (2002) de Andrew Nicoll

O filme *S1m0ne* foi lançado nos Estados Unidos em 2002, tendo como ator principal Al Pacino. Interpretando o personagem Viktor Taransky, um diretor de cinema, a comédia narra a história do cineasta, que após ter tido alguns filmes fracassados e ser demitido do estúdio para o qual trabalhava, recebe de um cientista um programa de computação denominado *Simulation One*. Ao abrir, a personagem descobre que se trata de um programa de simulação, em que é possível gerar virtualmente um ser humano, com as características definidas pelo próprio criador. A partir de então, o diretor passa a utilizar nos seus filmes uma atriz chamada *S1m0ne*, que acaba tornando-se um ídolo no mundo inteiro, sem ninguém desconfiar que se tratasse de uma criação virtual.

O sucesso atingido por *S1m0ne* devia-se ao fato de a personagem corresponder a todas as expectativas que o público esperava de uma estrela de cinema. A comunhão entre talento, simpatia, corpo e rosto perfeitos faziam dela um exemplo a ser seguido pelo mundo inteiro. Então, como questionar a veracidade de *S1m0ne*, quando esta se tornava aos poucos um mito mundial do cinema?

Em uma pós-modernidade amparada por diversos recursos tecnológicos, e onde as fronteiras entre real/virtual e imaginário tornam-se cada vez mais tênues, a proposta apresentada pelo filme faz com que levantemos a seguinte discussão: Longe da ficção, um ídolo mundial pode não ser real?

A cada dia que passa o mundo presencia novas revoluções na esfera da tecnologia. A internet, por exemplo, possibilitou a criação de comunidades virtuais em que as pessoas compartilham entre si sentimentos comuns, em um ambiente não tangível. Diversas tribos surgem neste contexto, em decorrência desta nova forma de socialização, na qual as pessoas tendem a formar redes de solidariedade, as quais não têm senão a finalidade de reuni-las em torno de determinadas práticas (Rüdiger, 2002). Esta afirmação vai ao encontro das idéias do pensador francês Michel Maffesoli sobre a pós-modernidade, caracterizada pelo *presenteísmo*, o *hedonismo*, o *estar junto* e por intensa valorização do *sensível* e da *experimentação* (1995).

As comunidades virtuais são apenas exemplos da quantidade de possibilidades geradas a partir da internet. Além da formação de redes de relacionamento, hoje é possível fazer compras, namorar, fazer “sexo”, ou até mesmo casar no ciberespaço. Logo, em um mundo em que as possibilidades do virtual se ampliam diariamente, porque não seria possível criar um ser virtual e este ainda se tornar um ídolo?

Em 2001, o universo musical presenciou essa situação. A banda virtual inglesa *Gorillaz* tornou-se um fenômeno de vendas com um repertório que agradava diferentes tipos de públicos. Seus componentes eram “monstrinhos” criados digitalmente e que lotavam grandes shows com platéias que os assistiam através de telões. Desta maneira, a banda revolucionou o mercado musical, pois até então uma banda, para fazer sucesso, deveria, antes de tudo, existir em uma realidade concreta.



Fig 1: Banda Inglês Gorillaz
<http://www.coolhunting.com/images/Gorillaz4-guitar-1.jpg>

Acesso:17/12/2006

Mas, anteriormente à banda Gorillaz, em 1996, outro fenômeno digital causou grande repercussão no mundo real. Longe de ser um monstinho caricato, a criação exibiu formas humanas perfeitas, capazes de enfeitiçar o público masculino. *Lara Croft*, como foi chamada, era a heroína de um jogo de computador chamado *Tomb Raider*, que despertava a atenção não apenas pela sua atuação na história, mas também pela sua intensa beleza e pela proximidade de sua aparência com a de uma mulher de verdade. Esses atributos também permitiram tornar a personagem um mito não só dos games, mas também do mundo real.

Estes exemplos revelam que, além das distâncias que separavam mundo real do mundo virtual estarem cada vez menores, é possível, tendo como exemplo Lara Croft, gerar, a partir de programas de computação específicos, um ser digital com uma aparência muito realista, capaz de provocar emoção semelhante àquela que um ser humano de verdade causaria.

Julius Wiedemann, autor do livro *Digital Beauties: 2D and 3D CG Digital Models* (2004) aponta que a criação de seres digitais com aparência humana é uma tendência mundial. O autor alerta que no Japão há um número cada vez maior de cantores e modelos virtuais que acabam tendo carreiras mais meteóricas que os seres humanos reais. Além disso, Wiedemann também destaca a existência de modelos digitais que são criadas e credenciadas por grandes agências de modelos reais.

O sucesso dos seres digitais apontado pelo autor pode ser confirmado ainda se tomarmos como exemplo dois jogos de computador que atualmente estão tendo grande repercussão mundial. O primeiro é o jogo *The Sims* criado pelo designer de jogos Will Wriath. *The Sims* é diferente dos outros jogos para computador, que tendem a ter diferentes fases ou um objetivo final. Ao invés disso, o jogo concentra-se inteiramente em pessoas virtuais chamadas "Sims", deixando o jogador no controle de uma "casa de bonecas virtual", controlando as suas atividades diárias como dormir, comer, cozinhar e tomar banho, para nomear apenas algumas das ações que podem ser feitas pelo jogador¹.

¹ http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims

Desta forma, o usuário tem sob seu controle a vida dos personagens digitais em um ambiente caracterizado pelo intenso grau de realismo.



Fig 02: Cena de The Sims

http://pspmidia.ign.com/psp/image/article/616/616841/the-sims-2-20050426103902797_1116479059-000.jpg

Acesso em: 17/12/2006

Além de *The Sims*, outro jogo que está fazendo grande sucesso é o *Second Life*. O fundamento de *Second Life* está em incentivar cada jogador a encontrar um meio de sobreviver, aprendendo e desenvolvendo atividades lucrativas, as quais irão refletir diretamente em seu poder aquisitivo dentro do jogo. Os personagens são representados por avatares, totalmente modificáveis através da modelagem 3D, que permitem que o usuário crie com aspectos físicos muito próximos dos seus ou qualquer outro padrão de beleza que lhe satisfaça².



Fig 03: Cena de Second Life

http://linux.softpedia.com/screenshots/Second-Life_1.jpg

Acesso:17/12/2006

² http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Desta maneira, percebe-se claramente que os seres digitais estão sendo utilizados em diferentes contextos na pós-modernidade. No campo da comunicação visual, por exemplo, em que impactar o expectador é fundamental, a utilização de figuras humanas criadas digitalmente para um determinado fim, além de poder ser utilizada como uma estratégia criativa diferenciada, pode também significar uma redução do custo que se têm ao se utilizar pessoas reais.

Esses fatores tornaram-se os principais motivos para a realização deste trabalho que pretende analisar como a comunicação visual pós-moderna está utilizando mulheres criadas digitalmente em substituição ao uso de mulheres reais. O motivo para escolha do gênero feminino deve-se principalmente ao fato de que, ao iniciarmos nosso estudo, constatamos que há um número pouco expressivo de seres digitais masculinos no universo da comunicação visual. Desta maneira, a escolha pelo estudo da figura feminina fundamenta-se em função de considerarmos que, desta forma, o tema será mais bem desenvolvido e aprofundado.

Tendo estabelecida a questão-problema, os objetivos deste trabalho são:

- Analisar de que maneira o contexto sócio-histórico pode influenciar diretamente na representação da figura humana;
- Verificar de que forma as características da arte hiperrealista podem ser identificadas nas mulheres digitais que atualmente estão sendo criadas;
- Observar quais as técnicas digitais que hoje estão sendo utilizadas para a criação das mulheres digitais;
- Analisar quais as principais características da pós-modernidade e da comunicação visual neste contexto podem ser identificadas nas mulheres digitais;
- Verificar como a comunicação visual pós-moderna está utilizando mulheres criadas digitalmente em substituição ao uso de mulheres reais;
- Observar de que forma o contexto em que as mulheres digitais estão inseridas influencia diretamente na sua representação, a partir da análise

de uma mulher digital criada para um anúncio publicitário e outra criada para um programa jornalístico televisivo.

Para tanto, esta dissertação está estruturada em cinco capítulos. O primeiro capítulo denominado *A representação da figura humana na história da arte*, abordará de que maneira a figura humana foi representada durante a história, a partir de diferentes suportes técnicos, tendo como referencial o contexto artístico. Desta maneira, será possível entender as diferentes representações que foram realizadas do ser humano em diferentes momentos da história. Além disso, este capítulo dará suporte para o capítulo final, pois permitirá que estabeleçamos relações entre as representações femininas digitais que estão sendo feitas atualmente e as representações que foram realizadas em outras épocas. Para fundamentar este capítulo, serão utilizados autores como PROENÇA (1995), STRICKLAND (1999) e UPJOHN (1983), que apresentam uma visão mais panorâmica sobre a história da arte, e GOMBRICH (1972), que possui uma abordagem mais psicológica a respeito do assunto.

O segundo capítulo, *O Hiperrealismo*, versará sobre a tendência de arte hiperrealista que surge na década de 60, na Europa e nos Estados Unidos. Serão apresentados neste momento suas principais características e autores, de maneira que possamos identificar de que forma alguns aspectos podem ser visivelmente identificados nas mulheres digitais atuais. Para isso, serão utilizados referenciais teóricos como MORAES (1977) e PRADEL (1999).

O terceiro capítulo, denominado *A Revolução Digital*, inicia apresentando algumas características das tecnologias digitais e sua influência sobre diferentes setores da sociedade. Para analisarmos esta questão, neste momento, utilizaremos referenciais teóricos tais como LÉVY (1995), NEGROPONTE (1995) e WILDEN (1980). Após isso, será analisada a questão da simulação da figura humana, tendo como referencial teórico principal MACHADO (1996) e WIEDEMANN (2004) que apresentará um glossário de técnicas que atualmente estão sendo utilizadas para criar figuras humanas digitais. Para finalizar o capítulo, abordaremos o fenômeno da cibercultura de uma maneira mais generalizada, utilizando autores como ESCOBAR (1994) e retomando também as teorias de LÉVY (1999) e NEGROPONTE (1995).

O quarto capítulo, *A comunicação visual pós-moderna*, apresenta inicialmente uma breve discussão a respeito da comunicação visual, destacando algumas definições e alguns momentos onde as imagens foram as principais responsáveis pela transmissão das mensagens. Para isto serão utilizados referenciais teóricos como BERLO (1999), MUNARI (2001), GAIARSA (1980) e DONDIS (2000), que apresentam uma visão aprofundada a respeito do tema. Logo após, apresentaremos algumas idéias a respeito da pós-modernidade, tendo em vista que só podemos analisar a comunicação visual deste momento se compreendermos as principais características e os valores que o cercam. Autores como LYOTARD (1996), HARVEY (1996) e JAMENSON (2002) apresentarão suas posições a respeito do assunto. Para finalizar o capítulo, mostraremos as principais características das imagens da pós-modernidade, tendo como referencial teórico CAUDURO (2005), que após realizar algumas pesquisas, constatou alguns aspectos muito particulares das imagens pós-modernas. Desta forma, este capítulo será fundamental, na medida em que as mulheres criadas digitalmente, sendo imagens da pós-modernidade, conseqüentemente apresentarão características expressivas deste período.

Para finalizar, o quinto capítulo, denominado *Mulheres digitais na comunicação visual pós-moderna*, apresentará diferentes aspectos relacionados às mulheres digitais, na tentativa de encontrarmos algumas respostas que solucionem a questão-problema. Inicialmente, o capítulo mostrará uma breve discussão a respeito do desejo do ser humano de criar um ser semelhante, apresentando algumas lendas e exemplos presentes no imaginário ocidental a respeito do assunto. Além disso, tentaremos justificar essa “vontade” a partir de referenciais teóricos como NIETZSCHE (1991) e HUIZINGA (1971). Após isso, apresentaremos nosso objeto de estudo de uma maneira mais ampla, mostrando exemplos de mulheres digitais que foram criadas e os artistas gráficos responsáveis por essas criações. Depois de analisarmos esse aspecto, veremos algumas possíveis classificações que podem ser dadas a este tipo de representação digital da figura feminina na pós-modernidade, utilizando autores como SANTAELLA (2005), AUMONT (2000) e BAUDRILLARD (1985). A seguir, analisaremos porque há uma maior quantidade de representações digitais femininas do que masculinas, apoiando-se em referenciais como COSTA (1985), FÉRRES (1995) e CARNEIRO (1997). Para finalizar o

capítulo, verificaremos, a partir de uma modelo digital criada para o anúncio de sandálias da marca Melissa e da apresentadora virtual do programa de televisão Fantástico da Rede Globo de Televisão, como as mulheres digitais estão sendo utilizadas na comunicação visual pós-moderna e como o contexto em que estão inseridas influencia na sua representação.

METODOLOGIA

O presente estudo se constitui em uma pesquisa descritiva, qualitativa e interpretativa sobre as mulheres digitais que estão sendo criadas e utilizadas pela comunicação visual pós-moderna, em substituição, por vezes, ao uso de mulheres reais.

Para o desenvolvimento deste trabalho, vamos partir das idéias de vários autores que versam sobre o contemporâneo, seguindo o modelo proposto por John B. Thompson (1995), denominado Hermenêutica de Profundidade (HP). Ao escolher esta metodologia, levamos em conta o fato de que, através dela, poderemos verificar diferentes elementos referentes aos seres digitais, já que a HP, como denomina o próprio autor, busca estabelecer os elos entre o debate teórico e a análise prática dos objetos (Thompson, 1995). Além disso, alertamos para o fato de que o objeto de estudo em questão é uma forma simbólica e, como tal, está estruturada internamente de diversas maneiras (Thompson, 1995), exigindo, portanto, um sistema de análise que relacione várias interpretações e o delineie da forma mais adequada.

Para Thompson (1995), as formas simbólicas são construções significativas que exigem uma interpretação, podendo essa ser ações, falas, textos que, sendo construções significativas, podem ser compreendidas. Assim, ao aplicarmos o conceito do autor ao nosso objeto de estudo, constatamos que as mulheres criadas a

partir da computação gráfica são formas simbólicas, na medida em que são produtos construídos a partir da interpretação de um sujeito sobre uma mulher qualquer, buscando, a partir disso, realizar representações com um intenso grau de realismo e que podem facilmente ser incorporadas a determinados tipos de comunicação visual, pois provocam emoção semelhante ou superior àquela que um ser humano causaria pela representação fotográfica ou fílmica.

Sendo assim, aceitando as mulheres digitais como formas simbólicas que também necessitam de uma interpretação, partimos então para a HP, metodologia que permite verificar e compreender da maneira mais adequada as formas simbólicas (Thompson, 1995). Com este método, Thompson propõe que sejam executadas as seguintes análises acerca do objeto:

- *análise sócio-histórica;*
- *análise formal ou discursiva;*
- *interpretação/reinterpretação.*

Thompson destaca o fato de que as experiências dos indivíduos sempre ocorrem em um contexto histórico, no sentido de que algo só é construído a partir das experiências anteriores, sendo que estas entram para nossa cultura por meio das tradições. Desta forma, a *análise sócio-histórica* abrange uma análise cultural que pode ser explicada como “o estudo das formas simbólicas em relação aos processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais, e através dos quais, essas formas simbólicas são produzidas, estruturadas e recebidas”. (Thompson, 1995, p.363).

Sendo assim, aplicando este primeiro tipo de análise ao nosso objeto de estudo, verificaremos que mulheres digitais estão sendo criadas em um contexto dominado pela tecnologia dos recursos digitais. Desta maneira, as diversas possibilidades geradas desde então, influenciaram também o contexto da comunicação visual, devido às possibilidades oferecidas por diferentes *softwares* gráficos que permitiram tornar viável tudo aquilo que anteriormente ficava restrito ao pensamento humano. Além disso, ao verificarmos a existência de mulheres digitais que são criadas e utilizadas na comunicação visual, também constataremos a presença de diversos

campos de interação que se relacionam diretamente com este objeto, tais como os meios de comunicação, o comportamento e o estilo de vida da pós-modernidade, e os padrões de beleza que atualmente são cultuados em nossa sociedade.

O próximo passo proposto pelo autor, conforme sua Hermenêutica de Profundidade, é a análise discursiva narrativa argumentativa acerca do objeto, que será realizada baseada nos pensadores contemporâneos que abordam assuntos relacionados às tecnologias e, mais especificamente, à criação de seres digitais. A partir disso é que será possível realizar uma reinterpretação, próximo ponto proposto pela HP.

Thompson (1995, p.374) diz que “o objetivo da análise argumentativa é reconstruir e tornar explícitos os padrões de inferências que caracterizam o discurso”. Assim, além da análise discursiva/narrativa que o autor refere, a análise argumentativa poderá também apoiar a análise discursiva formal.

Para finalizar, a última etapa proposta pelo autor refere-se à interpretação/reinterpretação, pela qual será possível, a partir dos conceitos apontados sobre as mulheres digitais e mostrados no decorrer da pesquisa, verificar como a comunicação visual pós-moderna está fazendo uso deste tipo de criação.

Esta metodologia não pretende apresentar-se em capítulo a parte. Acreditamos que uma maior compreensão da Hermenêutica de Profundidade será obtida através da sua utilização ao longo de cada capítulo deste estudo, uma vez que tal procedimento parece-nos mais adequado ao tema.

1 A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA HISTÓRIA

O presente capítulo tem por objetivo apresentar uma breve explanação sobre alguns conceitos referentes ao termo *representação* e, em um segundo momento, analisar de que maneira a figura humana foi representada ao longo da história.

Como o objetivo principal deste estudo é verificar como a comunicação visual contemporânea está utilizando figuras femininas criadas digitalmente, em substituição, por vezes, ao uso de mulheres reais, é fundamental utilizarmos a arte como ponto de partida. Isso ocorre pelo fato de que a arte preocupa-se, em essência, com os aspectos referentes à forma e, a partir disso, tendo como bases diferentes tipos de suportes artísticos, podemos identificar como as imagens representativas de uma época podem caracterizá-la fortemente. Argan (1994) afirma que o valor artístico de um objeto é aquele que se evidencia na sua configuração sensível ou, comumente falando, na sua forma, o que está em relação com a maior ou menor importância atribuída à experiência do real, obtida a partir da percepção e da representação.

Neste sentido, assim como os objetos, a representação da figura da humana também envolve valores históricos relacionados à forma. A forma do corpo, dos cabelos, do gestual, dos movimentos ou a ausência dos mesmos em uma determinada representação estão relacionadas diretamente o contexto sócio-cultural de uma época. Desta forma, a maneira como a figura humana é representada também sofre influência direta do contexto em que o artista está inserido.

Outro motivo pelo qual foi escolhido o caminho artístico para o estudo da representação da figura humana se deve ao fato de que muitos dos seres digitais hoje criados impressionam pelo alto grau de realismo e de detalhes na representação. Identifica-se, assim, a mesma preocupação visual presente na tendência hiperrealista, que surge na década de 60 nos Estados Unidos, com o novo realismo apresentado pela arte pós-moderna. As pinturas tentavam representar o mundo de um modo tão ou mais real que o registro fotográfico, enquanto que as esculturas, com alto grau de perfeição, colocavam o artista na posição de semi-deus, pois esses poderiam simular, com grande semelhança, a vida. Sendo assim, podemos perceber uma relação importante entre a arte hiperrealista e a arte digital realizada nos dias atuais.

Entretanto, para chegarmos a este movimento, que permitiu ao artista realizar representações da figura humana muito próximas da realidade visível, é necessário realizarmos uma breve trajetória da arte, identificando, assim, como alguns momentos importantes da sua história trabalharam com esta questão.

1.1 Conceitos sobre representação

A fim de conceituar o termo *representação*, será exposto o seu significado a partir da definição apresentada pelo dicionário.

Representação: *sf.* 1. Ato ou efeito de representar(-se). 2. Exposição escrita de motivos, queixas, etc., a quem de direito. 3. Coisa que se representa. 4. Aparato inerente a um cargo. 5. Delegação (2) (Minidicionário da Língua Portuguesa Aurélio, 1985, p. 414).

Da mesma forma que o dicionário apresenta diversas possibilidades para a palavra *representação* e suas variantes como *representar* e *representante*, quando pensamos no termo, muitos significados podem surgir. *Representação*, para alguns,

pode remeter a um ator de cinema interpretando determinada personagem, por exemplo. A palavra, através de um de seus derivados, *representante*, pode também estar associada à figura de um líder que *representa* determinado grupo. Ou ainda, em um sentido mais metafórico, uma obra de arte pode *representar* o sentimento de um determinado artista. Enfim, se pensarmos nos inúmeros significados que o termo pode ter, diante das mais diversas circunstâncias, veremos que a questão da representação apresenta, por si só, grande complexidade e, por vezes, resente-se de uma definição sucinta.

Em linhas gerais, para a *psicologia*, a palavra *representação* pode adquirir dois significados. O primeiro significado é definido como um processo de correspondência estabelecido entre dois elementos, que faz com que o representante repita, substitua ou apresente de outra maneira o representado. Já o segundo significado apresenta-se como resultado deste processo de correspondência, em que apenas o elemento representante é considerado. (DORON e PAROT, 1998)

Dentro dos significados para o termo *representação*, existem várias linhas da psicologia que desenvolverão essa questão. Para a *psicologia do desenvolvimento*, por exemplo, haverá duas concepções. A primeira, defendida por J. Piaget, afirma que, depois dos dezoito meses de vida, o ser humano vai ter contato com o mundo exterior através dos seus sentidos, estabelecendo um equilíbrio entre os significantes e os significados no plano mental. A partir de então, essa capacidade apresentará por muito tempo um caráter intuitivo e imagético, transformando-se em pensamento representativo com o acesso ao estágio das operações concretas e, mais adiante, formais. Já a segunda concepção, defendida pelos seguidores de J. Bruner, irá considerar a *representação* como um sistema de regras em que o organismo conserva de maneira operacionalizável, as características recorrentes do seu ambiente. Sendo assim, os processos de identificação que atuam desde o nascimento já seriam dependentes da *representação*.

Para a *psicologia experimental*, a *representação* deriva da imagem, sendo a imagem derivada da sensação, enquanto que, para o *cognitivismo*, a questão da *representação* é separada em modelos, a partir de estudos referentes à memória, resolução de problemas e controle da ação. (DORON e PAROT, 1998)

Além da *psicologia*, a *psicanálise* e a *filosofia* também elaboraram suas teorias sobre o termo. Para a *filosofia*, a representação aparece com um dos principais temas de estudo. Do ponto de vista do **processo**, ela é vista como o ato pelo qual um material concreto é organizado em categorias ou “objetos de pensamento”, enquanto que, sob o ponto de vista de **produto**, a representação pode ser considerada como o ato de pensamento, seja este consciente ou não. Para Schopenhauer (DORON e PAROT, 1998), que formulou a frase “O mundo é minha representação”, toda a experiência possível e imaginável em um organismo vivo, assim como o conhecimento empírico ou racional, depende da representação. Para a *psicanálise*, baseada nos estudos de Sigmund Freud, a representação é um processo pelo qual o estado orgânico fundamental, denominado de pulsão, transforma-se em expressão psíquica.(DORON e PAROT, 1998)

Jacques Aumont, na sua obra *A Imagem* (1993), considera que a representação pode ocorrer de forma *arbitrária* e *motivada*. *Arbitrária* pelo fato de ter uma relação estreita com a proximidade da realidade sendo que, dependendo de elementos culturais e signos convencionalizados, é que determinada representação será mais ou menos fiel a essa realidade; e *motivada*, no sentido de que não existe uma representação mais natural que a outra, pois todas elas têm um motivo para ser e parecer. Desta forma, uma pintura em um quadro, uma manifestação nas ruas, um desenho de alguma figura, uma imagem na televisão, todas essas ações de alguma maneira possuem uma intenção (ideologia) e uma história a ser “representada”.

A representação, por exemplo, está presente na vida de um indivíduo desde que este nasce. O choro de um bebê pode representar que ele está com fome. Na pré-escola, a representação dos elementos do cotidiano das crianças pode ser feita a partir do desenho dos objetos que elas enxergam, tais como árvores, flores e casas. Ainda analisando essa fase escolar, a partir de suas experiências lúdicas, aos quatro anos de idade, as crianças começam a desenhar figuras humanas de formas muito simplificadas³, satisfazendo o seu desejo de auto-representação.

³Fonte:http://revistacrescer.globo.com/EditoraGlobo/componentes/article/edg_article_print/1,3916,990342-2234-1,00.html, Acesso em 05/12/2005

Conseqüentemente, percebemos que a questão da representação implica a questão da imagem, diretamente. Ou seja, só podemos representar algo, se anteriormente tivermos a familiaridade com a visualização do que será representado, o que não significa que está imagem tenha de ser concreta. Martine Joly (1999), por exemplo, faz referência à imagem mental, a qual entende como a impressão que temos, quando, por exemplo, ao ouvirmos a descrição de um lugar, vê-lo como se estivéssemos lá. Neste sentido, a imagem mental criada pelo homem também poderia ser representada.

O mesmo ocorre, por exemplo, com a representação da figura humana. Podemos representar um ser humano, em um suporte (papel, pedra, madeira) tal qual o estamos vendo, ou como o imaginamos mentalmente, a partir das características que nos são ou não fornecidas. Entretanto, esta representação da figura humana será sempre do tipo de figurativa, pois parte da imitação de uma forma da realidade visível, e conhecida por todos nós.

Lucia Santaella, na obra *Porque as comunicações e as artes estão convergindo?* (2005), esclarece como as imagens puderam ser reproduzidas desde os primórdios até os dias de hoje. Para a autora, há três momentos dos paradigmas da imagem. O primeiro seria o *pré-fotográfico* (imagens produzidas artesanalmente, feitas à mão em pedras, murais, desenhos, pintura, gravura e escultura), o qual poderíamos classificar de nível icônico; o segundo, o *fotográfico* (conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, imagens que dependem de uma máquina de registro: cinema, fotografia, tv, vídeo e holografia), que poderíamos também classificar de indicial; e, por fim, o *pós-fotográfico* (imagens sintéticas, numéricas ou infográficas, calculadas por computação; é a transformação de uma matriz de números em *pixels*), que poderíamos denominar de nível simbólico.

A partir destes paradigmas sugeridos por Santaella, em um primeiro momento, analisaremos a figura humana na história sob o nível pré-fotográfico e fotográfico. O nível pós-fotográfico, que está relacionado diretamente com a

criação de seres humanos digitais, que não precisam de um referente para existir, podendo assim, ser chamado de simulacro, será estudado em outro momento deste trabalho.

1.2 A figura humana na arte

E.H. Gombrich, na obra *Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica* (1986), considera que cada momento vivenciado pela humanidade terá uma forma de representação diferenciada e que será expressa pela arte. Ressaltando a idéia do autor, a autora Graça Proença (2000), atesta que as obras de arte não devem ser encaradas como algo extraordinário dentro de um contexto cultural, mas sim integradas à cultura de um povo, pois ora retratam elementos do meio natural, ora sentimentos religiosos do homem e suas situações sociais. Sendo assim, se uma determinada realidade possui uma ideologia, possivelmente ela estará visível na representação; da mesma forma que, se em um determinado momento há o surgimento de um novo recurso técnico, este poderá também ser identificado na obra de algum artista.

José Carlos Rodrigues, na obra *Tabu do Corpo* (1986), esclarece que o estudo das expressões corporais de uma cultura não pode ser analisado apenas sob o ponto de vista denotativo. Rodrigues considera que é preciso analisar os conteúdos conotativos de uma representação corpórea, ou seja, os símbolos culturais, pois ali estão presentes princípios estruturadores da visão de mundo de uma sociedade e das atitudes dos homens em relação aos seus corpos.

Logo, dentro da perspectiva, percebemos que a representação da figura humana, expressa a partir de diferentes corpos, está repleta de significados implícitos, que além de revelarem valores, princípios e normas sociais de uma determinada cultura, possibilitam distingui-las entre si, assim como entre uma época e outra. Diante disso, veremos então, a seguir, como a figura humana foi

representada em momentos importantes na história, desde *Pré-história*, passando pela *Idade Antiga e Idade Média*, *Renascimento*, *Idade Moderna*, *Arte Moderna* e *Arte Pós-moderna*.

Cabe lembrar que o objetivo aqui não é o de realizar um panorama completo de todos os movimentos artísticos, seguindo rigidamente uma cronologia, mas sim o de demonstrar de que maneira o contexto histórico da arte influenciou a representação da figura humana realizada pelos artesãos e artistas.

1.2.1 Pré-História

A representação visual da figura humana é muito antiga. Os primeiros registros remetem ao período pré-histórico (500 000 a. C a 10.000 a.C) que está dividido em *Paleolítico Inferior* (cerca de 500 000 a.C), *Paleolítico Superior* (aproximadamente 30 000 a.C.) e *Neolítico* (por volta do ano 10 000 a.C.).

O período paleolítico foi marcado essencialmente pelo naturalismo e pela simplicidade. A ausência de uma técnica detalhada influenciou diretamente a arte deste período. Segundo Proença (2000), acredita-se que a arte no paleolítico era realizada pelos caçadores que pintavam nas paredes animais, como se isso pudesse, de alguma maneira, influenciar diretamente na sua captura. Para Strickland (1999), os primeiros objetos artísticos não foram criados com o objetivo de adornar o corpo ou decorar cavernas, mas sim como uma forma de controlar as forças da natureza.

Já quanto à representação da figura humana, os reflexos mais importantes serão observados na escultura, que assim como na pintura, não apresentará registros de representações masculinas, mas apenas femininas. As esculturas eram realizadas em materiais como ossos, marfim, pedra ou chifre. Os objetos eram entalhados, ou seja, as figuras eram delineadas a partir de um instrumento afiado, gravados em relevo ou esculturas tridimensionais (STRICKLAND, 1999). Nas representações

femininas, as mulheres surgem com a cabeça como uma forma de prolongamento do corpo, seios volumosos, ventre saltado e grandes nádegas, associadas ao culto da fertilidade. (PROENÇA, 2000)



Fig. 4. Vênus de Willendorf.
Fonte: PROENÇA (2000, p.12)

O período neolítico foi marcado por um avanço na técnica. De nômade, o homem voltou-se para uma vida mais estabilizada a partir da agricultura e da domesticação dos animais. Desenvolveu a técnica de tecer panos e fabricar as cerâmicas. Além disso, não precisava ter sentidos tão apurados como os caçadores do paleolítico, o que acabou refletindo diretamente na arte. Em consequência disto, o estilo naturalista do período anterior foi substituído pelo simplificador e geometrizarante em que as representações, geralmente da vida coletiva, irão mais sugerir do que reproduzir os seres fielmente. (PROENÇA, 2000)

Este período também será marcado por um grande progresso na história da comunicação. A preocupação com o movimento fez com que os artistas criassem figuras leves, pequenas e de pouca cor, que aos poucos foram se reduzindo a traços e linhas simples, que comunicavam algo para quem as via. Desta forma, surgiu a primeira forma de escrita, a *escrita pictográfica*, que consistia em representar seres e idéias pelo desenho. Quanto às esculturas, diferentemente do período anterior, já será percebida a presença masculina nas representações, que passaram a ser realizadas em metal. Além disso, os trabalhos apresentarão grande riqueza de detalhes. (PROENÇA, 2000)



Fig. 5. Pinturas rupestres
Fonte: PROENÇA (2000, p.14)



Fig.6. Escultura neolítica em bronze
Fonte: PROENÇA (2000, p.15)

1.2.2 Idade Antiga

1.2.2.1 Egito

No Egito, a representação da figura humana terá muitas peculiaridades. Inicialmente, é importante destacar que, durante este período, as obras de arte irão possuir um forte caráter religioso e funerário, características explicadas em função da crença dos egípcios na vida após a morte (PROENÇA, 2000).

Tanto a pintura quanto a estatuária deste período obedecerão a rígidos padrões da representação da figura humana, havendo convenções em relação à

representação, que serão maiores em relação à pintura do que à escultura (STRICKLAND, 2000). Nas pinturas havia muitas regras a serem seguidas, tais como a lei da frontalidade, que determinava que o tronco da pessoa fosse representado sempre de frente, enquanto que a cabeça, as pernas e os pés, de perfil (PROENÇA, 2000).

E.H. Gombrich (1986) complementa que os egípcios utilizavam métodos infantis para representar a sua realidade, pois os artistas da época não podiam transgredir as convenções adotadas. Os deuses, por exemplo, foram representados de pés juntos, enquanto que os prisioneiros de guerra, as mulheres escravas e os inimigos, de frente. Ou seja, para aqueles que eram considerados de nível inferior, havia outras regras de representação.



Fig.7. Mural Tumba Ramose

Fonte: http://www.portalartes.com.br/portal/historia_arte_mundo_antigo.asp,

Acesso 12/01/2006



Fig.8. Baixo relevo de túmulo egípcio

Fonte: PROENÇA (2000, p.19)

Quanto às estátuas, geralmente esculpidas em materiais duros como granito ou diorito, apresentavam-se sentadas ou em pé, com poucas partes protuberantes que

pudessem quebrar. Em relação à pose, era sempre frontal e bissimétrica, com os braços próximos ao torso. A anatomia humana era no máximo uma aproximação (STRICKLAND, 2000).

As figuras humanas, um dos principais motivos presentes na estatuaria egípcia, revelavam dados muitos particulares do retratado, tais como a fisionomia, os traços raciais e a condição social, característico das esculturas desenvolvidas no Antigo Império. No entanto, no Médio Império (2000 a 1750 a.C), o conservadorismo das técnicas da criação voltaram a produzir esculturas e retratos estereotipados, principalmente dos reis. (PROENÇA, 2000)

As principais estátuas da região da Mesopotâmia representam homens em pé, e são chamadas de "oradores", onde se destacam a face e principalmente os olhos. No entanto, os relevos foram a principal expressão artística da região, não só pelas características artísticas, mas pela compreensão da história e da religiosidade dos povos. As obras mais importantes conhecidas são os bustos da rainha Nefertite, considerada uma das mulheres mais belas da história universal. Porém, não foi sua beleza que inspirou os artistas da época, mas sua realeza.



Fig.9. Nefertiti

Fonte: STRICKLAND (1999, p.9)



Fig.10. Príncipe *Rahotep* e sua Esposa *Nofret*
 Fonte: STRICKLAND (1999, p.9)

1.2.2.2 Grécia

Os gregos serão considerados um marco em relação ao aprimoramento da arte e, conseqüentemente, da representação da figura humana. Segundo Gombrich (1986), de módulos estáticos e quadrados de que se utilizavam os egípcios para formalizarem a inércia soberba do poder de um só homem, os gregos criaram a figura humana baseada na dinâmica dos módulos articuláveis das partes do corpo. O autor complementa que

Todo escultor grego queria saber como ele iria representar um determinado corpo. Os egípcios tinham baseado sua arte no conhecimento. Os gregos começaram a usar os próprios olhos. Uma vez iniciada essa revolução, nada a sustaria. (Gombrich, 1972, p.48)

A representação humana pela arte grega será mais flexível que a da arte egípcia, não apenas no sentido técnico, mas também porque irá revelar uma maior sensibilidade por parte dos artistas e, por conseqüência disso, um amadurecimento ainda maior do campo artístico. Com novas formas de pensar e novos valores voltados para filosofia, a cidade grega de Atenas começava a prosperar a sua arte através de diversos artistas que buscavam, a partir da racionalidade e da emoção, a inspiração para suas obras.

Dos povos da Antigüidade, os gregos apresentavam uma produção cultural e visual que visava à valorização do corpo humano. Diferentemente dos egípcios, sua

produção era muito mais naturalista, e, por conseguinte, mais influente e persuasiva, pois não era submetida às imposições de sacerdotes ou de reis autoritários, havendo, portanto, apenas a valorização das ações humanas (PROENÇA, 2000). A filosofia grega podia ser resumida nas palavras de Protágoras, que dizia que *o homem é a medida de todas as coisas*, e, assim como a dignidade e o valor do homem centralizavam os conceitos gregos, a figura humana se tornará o principal motivo da arte, tornando a razão acima da fé das divindades. (STRICKLAND,1999)

Foi no desenvolvimento de esculturas que os gregos se tornaram uma referência para a história da arte. Muitas das obras foram perdidas ao longo dos anos e uma grande disponibilidade de cópias que podem ser vistas, foram feitas pelos romanos. (BENDALA, 1991)

No entanto, se durante a arte egípcia haverá uma preocupação em fazer uma figura realista do homem, na escultura grega o *real* deu espaço ao *ideal*. Segundo Howarth (1995), os estudos sobre a anatomia humana e os jogos olímpicos, os quais os gregos disputavam nus, possibilitaram aos artistas analisar, de forma mais precisa, o corpo humano. Além dessa preocupação com a precisão na representação, os artistas acreditavam que uma estátua não deveria ser apenas semelhante a um homem, como também ser um objeto belo em si mesmo.

Resumindo, enquanto as representações egípcias eram simbólicas, convencionais e reguladas, as gregas eram icônicas, emotivas e interpretáveis.

Gombrich (1978) considera que muitas pessoas, ao ver as estátuas gregas, podem pensar que, para atingir a representação de um modelo perfeito segundo os padrões de beleza grego, os artistas apenas observavam os corpos, tirando as imperfeições, como se estivessem retocando um retrato. No entanto, para o autor, tanto uma fotografia retocada ou uma estátua idealizada carecem usualmente de caráter e vigor, pois se tantos aspectos forem eliminados, acabará sobrando apenas um pálido e insípido espectro do modelo, algo totalmente oposto ao enfoque da arte grega. Ou seja, há uma perda de naturalidade dos sinais da presença e ação da natureza nos corpos representados.

Ainda durante o desenvolvimento de suas estatuarias, percebe-se o esforço cada vez maior dos artistas em dar vida às formas humanas, a partir de diferentes tipos de materiais. Os escultores irão erguer verdadeiros seres humanos, de um mundo diferente e melhor, o que não significava, no entanto, que os gregos eram mais belos ou sadios que os outros povos, mas sim estavam executando um tipo de arte que se encontrava em um novo e delicado momento.

Segundo Howarth (1995), o motivo para a construção das estátuas era variado. Muitas apresentavam motivos religiosos; já outras eram construídas para comemorar as vitórias em guerras, podendo ser únicas ou em conjuntos, ou o triunfo de atletas em jogos olímpicos. Além disso, muitas das esculturas que foram feitas irão assinalar episódios da vida de heróis antigos e de deuses e deusas. Nestes últimos, a representação será caracterizada por figuras humanas e por símbolos que lhe serão associados. *Zeus*, por exemplo, foi associado a um raio; já *Apolo* por um arco e *Atenas* por uma armadura. Para a autora, os escultores gregos irão dar vida não só a homens e mulheres perfeitamente proporcionados, como também a seres animados que parecem mover-se, transmitindo sensações e emoções nunca antes expressas em metal.

A arte grega dividiu-se em três grandes momentos: o *período arcaico*, *período clássico* e o *período helenístico* (C.330-C 100a.C). Em cada um desses períodos ocorrerá progresso no que se refere às formas de representação da figura humana.

1.2.2.2.1 Período Arcaico (C.660-C 480a.C)

O período arcaico ocorrerá de meados do século VII A.C. até a época das Guerras Pérsicas, no século V a.C. Durante este período, a escultura grega sofrerá muitas influências da arte egípcia. Assim como o escultor egípcio, o escultor grego apreciava a simetria natural do corpo humano e, para demonstrar ao observador essa simetria, o artista irá produzir figuras masculinas em posição rígida e frontal e com o peso igualmente distribuído entre as duas pernas. Os ombros eram largos, a cintura

fina, a anca estreita, o nariz e olhos salientes, e os cabelos e músculos estilizados. Com relação aos pés, um estava sempre em posição avançada em relação ao outro.

A principal figura representada será o *Kouros* e a *Koré*. O *Kouros* significava o homem jovem, que era caracterizado por uma figura masculina em pé, com um passo a frente e com aspectos que vão quase da caricatura às proporções corretas do corpo humano. Os cabelos serão em sua maioria longos, encaracolados e o rosto não tinha expressão. Já a *Koré* era a jovem, mulher, também em posição rígida, com insinuações de vestidos femininos. Assim como *Kouros*, a *Koré* terá uma acentuada estilização nos cabelos e no vestuário, não muito semelhantes à realidade, mas que demonstram um domínio da técnica pelo artista. (CONTI,1978)



Fig.11. *Kouros*
Fonte: PROENÇA (2000, p.28)



Fig.12. *Koré*
Fonte: PROENÇA (2000, p.30)

1.2.2.2.2 Período Clássico (480 - 330a.C)

Após o período arcaico, iniciará o período clássico, que se estabelece até o final da Guerra do Peloponeso (século IV a.C.). Com o advento do classicismo (séculos V e IV a.C.), a escultura grega irá assumir um caráter próprio e que abandona definitivamente os padrões orientais. Será o consciencioso estudo das proporções que irá oferecer a possibilidade de se copiar fielmente a anatomia humana. Com isso, os rostos terão um ganho considerável em expressividade e realismo.

Os artistas também irão se afastar da convenção de uma simetria perfeita entre os dois lados do corpo. De um pé na frente do outro, descobriu-se que o equilíbrio maior era alcançado colocando-se o peso sobre um dos pés, o que exigia que o outro ficasse levantado do solo (conceito do contraposto). Com isso, o eixo dos ombros e das ancas girava ligeiramente. (HOWARTH, 1995)

No período clássico, as esculturas gregas irão adquirir movimento que se aproximará com perfeição da realidade. Haverá também a preocupação constante em representar o belo, o que estará diretamente atrelado a uma dificuldade de nível mais técnico: o manuseio dos materiais para “dar vida” a formas humanas. Para desenvolver as esculturas com maiores movimentos, como ocorre no período clássico, será constatado que o mármore era um material inadequado, pois era pesado demais e podia se quebrar sob seu próprio peso, quando determinadas partes do corpo não estavam apoiadas. Os braços estendidos de uma estátua corriam sérios riscos de partir. A partir de então, as estátuas passaram a ser feitas, em sua maioria, em bronze, pois a matéria possibilitava que o artista expressasse melhor os movimentos nas suas representações (PROENÇA, 2000).

Muitas das imagens das estátuas gregas que são conhecidas até hoje na cor branca e em mármore são na realidade réplicas feitas pelos artistas romanos. As estátuas originais gregas eram feitas em diferentes tipos de materiais, como argila, madeira, mármore, bronze, sendo vivamente decoradas e coloridas. O negro era

utilizado para os cabelos e para os olhos, enquanto que o vermelho para os lábios e diferentes tipos de cores para o vestuário. (CONTI,1978)

Durante o classicismo, todas as figuras irão estar prestes a entrar em ação, seja para erguer uma espada, atirar um raio, lançar um disco ou apanhar um *oboé* - aparelho musical grego (HOWARTH, 1995). Além disso, enquanto nas esculturas do período arcaico os temas geralmente eram figuras convencionalizadas representando a juventude ou o princípio da idade adulta, os artistas da época clássica irão preferir retratar indivíduos de várias idades, sem desconsiderar que a temática principal é um homem idealizado. Segundo Conti (1978), os tipos ideais dos artistas eram divididos pelas seguintes categorias:

1. Adolescentes de quinze ou dezesseis anos
2. Jovem proporcionado como adulto
3. O homem maduro, mas com força e energia e com músculos bem torneados e endurecidos, resultado de anos de exercício.
4. Mulheres jovens, mas cheias de graça da juventude.
5. Mulheres amadurecidas, graves e compostas.

Os jovens que apresentavam muitas imperfeições e os velhos com formas corrompidas, por exemplo, eram excluídos da representação. Ou seja, havia critérios excludentes por parte dos artistas no momento de produzir a suas obras, mesmo que suas capacidades permitissem tornar aquilo que não é tão bonito esteticamente em algo belo de ser admirado.

Entre os grandes artistas do classicismo estarão: Policleteo, Miron, Praxíteles e Fídias. Policleteo foi um dos escultores mais famosos deste período por criar a fórmula do belo ideal, dividindo o corpo em oito partes iguais. Segundo o artista, a cabeça deve ser a sétima parte da altura total da figura; o pé, três vezes o comprimento da palma da mão; e nas pernas, o comprimento do pé até o joelho deve medir seis palmos, a mesma medida entre o joelho e o centro do abdômen (CONTI, 1978). Seus princípios, que foram renomeados e reaplicados pelos artistas da Renascença, eram baseados na ação e reação das diferentes partes do corpo humano, permitindo liberdade de movimentos dentro de uma harmonia total. (HOWARTH, 1995)

As figuras rígidas no único eixo vertical acabaram sendo substituídas pelo ritmo *deambulatório* (intervalo entre um passo e outro) de Policleto e pelo lânguido esquema em S de Praxíteles, que chega assim à representação esbelta do corpo nu do homem ou da mulher (CONTI, 1978). Praxíteles foi o primeiro escultor grego que representou as divindades femininas, sendo *Afrodite*, a sua grande obra, a primeira escultura feminina nua desenvolvida no período helenístico, uma motivação para outros artistas realizarem suas obras contendo a nudez feminina (HOWARTH, 1995). Além disso, nas obras de Praxíteles, qualquer vestígio de rigidez acabava por se extinguir, sendo que toda a beleza e vitalidade da sua arte foram alcançadas graças ao conhecimento que o artista dispunha do corpo humano (GOMBRICH, 1972). Contudo, não se pode tampouco deixar de mencionar Lisipo, que, nas suas tentativas de plasmar as verdadeiras feições do rosto, conseguiu acrescentar uma inovação a esta arte, criando os primeiros retratos.



Fig.13. Cópia romana de *Dorífero*, de Policleto
Fonte: PROENÇA (2000, p.29)



Fig.14. Cópia romana de *Discóbolo*, de Míron
Fonte: PROENÇA (2000, p.29)

1.2.2.2.3. Período Helenístico (C.330-C 100a.C)

No final do século V a.C, o rei Felipe II, rei da Macedônica, irá dominar as cidades-Estados da Grécia. Logo após o seu falecimento, seu filho Alexandre irá construir um grande império, que será fragmentado e transformado em vários e numerosos reinos. Desta maneira, alguns historiadores denominam esse período de transformação de helenístico, para classificar a cultura que se desenvolveu nessas localidades, semelhante a dos gregos, até a conquista final por Roma. (PROENÇA, 2000)

O período da arte helênica será marcado pela intensa multiplicidade de caminhos nas manifestações plásticas, desenvolvendo e sintetizando todas as referências já existentes no período anterior. Elementos do período arcaico e novas e radicais experiências irão conviver juntamente, possibilitando o surgimento de uma produção muito rica de estatuarias.

Neste momento haverá um *crescente naturalismo das figuras*. Diferente do período clássico, os seres humanos não serão representados apenas de acordo com a idade e a personalidade, mas também segundo as emoções e o estado de espírito de um momento. Conceitos e sentimentos como paz, amor, liberdade e vitória passarão a ser representados sob o aspecto humano (PROENÇA, 2000). Além disso, haverá uma tendência à evolução circular das esculturas, ou seja, muitas figuras humanas giram e se contorcem sobre si mesmas, para as quais os dançarinos da época serviam como inspiração dos artistas.

Episódios sátiros também eram boas oportunidades para os artistas executarem seu trabalho, pois possibilitava a observação de variados movimentos humanos. Mas de uma maneira geral, o que marca a representação no período helenístico é a liberdade quase que completa dos artistas em criar seus trabalhos, sem a rigidez de movimentos, como havia acontecido no período arcaico e o início do classicismo. (BENDALA, 1991)

Uma grande inovação no período helenístico foi também a introdução do feminino, o que difere dos períodos anteriores, onde as mulheres apareciam quase sempre vestidas. Exemplo disso é a obra *Afrodite*, de Praxíteles. Outra grande conquista também foi a representação não de uma figura apenas, mas também a de um grupo de figuras que mantinham a sugestão de mobilidade e beleza de todos os ângulos que fossem observados (PROENÇA, 2000). Desta forma, destaca-se a obra *Soldado Gálata e sua Mulher*, da primeira metade do século III a.C, que mostra um soldado que, após matar a sua mulher, está pronto para suicidar-se.



Fig.15. *Afrodite*
Fonte: PROENÇA (2000, p.32)



Fig.16. Soldado Gálata e sua Mulher
Fonte: PROENÇA (2000, p.35)

O caráter realístico das obras desenvolvidas durante o período também irá se tornar alvo da crítica do cristianismo. Isto porque os artistas gregos foram os primeiros a ousar fazer deuses à sua imagem e semelhança, liberdade contra a qual o cristianismo lutou durante séculos, sem conseguir seu intento. Para Tirapelli (*apud* Schenberg, 1998), muitas das obras primas deste período, vistas hoje, encontram-se mutiladas nas narinas, justamente pelo fato de pagãos acreditarem que isso impediria

que o sopro divino fosse insuflado no mármore, pois o deus dos hebreus modelou o homem do barro à sua imagem e semelhança.

1.2.2.3 Roma

A arte do período romano terá grande influência etrusca e seguirá os modelos e elementos artísticos e culturais dos gregos. Em relação à representação da figura humana, a importância, assim como no período anterior, recairá sobre as esculturas. No entanto, diferentemente dos gregos, os romanos eram realistas e práticos, não se dedicando a buscar um ideal de beleza a partir da representação, mas sim de realizar uma representação fiel das pessoas. Logo, os artistas, apesar de terem influências helenísticas, possuíam um interesse próprio de representar as pessoas com seus traços particulares, refletindo com maior fidelidade perceptiva a realidade concreta. (JIMÉNEZ, 1992)

A partir de então, irão proliferar no âmbito da arte romana os bustos, os retratos de corpo inteiro e as estátuas equestres de imperadores e patrícios, que passavam, desse modo, à posteridade. Além disso, a narração de fatos históricos e a reprodução de campanhas militares tomam forma nos relevos que se desenvolviam na fachada de templos e nos arcos de triunfo.



Fig.17. Augusto de Prima Porta
Fonte: PROENÇA (2000, p.43)



Fig.18. Detalhe da Coluna de Marco Aurélio
Fonte: PROENÇA (2000, p.43)

1.2.3 Idade Média

Diferente dos gregos e dos romanos que apresentavam grande parte da sua produção de esculturas para homenagear seus deuses, chefes políticos e militares, na Idade Média haverá uma ausência quase total da representação da figura humana. De acordo com Strickland (1999), a arte espiritual, para inspirar a devoção religiosa, acaba substituindo o retrato realista. Conseqüentemente, as manifestações artísticas dos bárbaros irão revelar apenas uma preocupação decorativa.

Segundo Tirapelli (1998), a Idade Média irá criar uma estética baseada essencialmente no Teocentrismo, tentando assim solucionar durante séculos o problema da representação de Cristo entre *triunfante e criador do Universo* (Pantocrático) e o *deus feito de carne e humanizado*. Neste último, observam-se as inúmeras obras de Anunciação, Nascimento do Verbo, Madonas ladeadas de Putti, que apontavam para o sexo do menino-deus e, também, decorrente das encenações medievais, a obra *O passo da Paixão de Cristo seguido por Pietás*, pois outra forma de dramaticidade era proibida.

1.2.4 Renascimento

Se no início da Idade Média percebe-se um afastamento dos artistas da representação figura humana, no Renascimento, que irá se desenvolver em diversos

países da Europa, haverá uma retomada dos elementos artísticos da Antiguidade Clássica, servindo estes de referência cultural e artística. Logo, inspirados pelo humanismo, o Renascimento recoloca o homem no centro das artes, como escala principal e referência absoluta. (DUCHER, 1992)

Serão características desta época o uso da técnica de perspectiva e o uso de conhecimentos científicos e matemáticos para reproduzir a natureza. Reis (1990) atesta que durante este período, as figuras, formas e imagens serão projetadas com naturalismo, expressividade serena e movimento equilibrado. A autora complementa que haverá uma exaltação da representação da figura humana, podendo se identificar a busca pela perfeição anatômica e pela beleza física ideal, presentes nas figuras nuas. Para Strickland (1999), a Renascença tinha por objetivos comuns a redescoberta da arte e da literatura da Grécia e de Roma, o estudo científico do corpo humano e do mundo natural, e a intenção de reproduzir com realismo as formas da natureza. (p.32)

Diversos foram os artistas pertencentes à Renascença que se preocuparam com a representação da figura humana. Na pintura, destaca-se Masaccio (1401-1428), por ter sido o primeiro pintor do século XV a conceber a pintura como imitação fiel do real, como a reprodução das coisas da forma como elas realmente são, concepção essa que pode ser observada em obras como *Madona com o Menino* e *Adão e Eva Expulsos do Paraíso*. (PROENÇA, 2000)



Fig.19. Madona com o Menino
Fonte: PROENÇA (2000, p.83)



Fig.20. Adão e Eva Expulsos do Paraíso
Fonte: STRICKLAND (1999, p.36)

Já na pintura renascentista alemã, Albrecht Dürer (1471-1528) irá se destacar por ter sido o primeiro artista alemão a conceber a arte com uma representação fiel da realidade. Na representação de figuras humanas, Dürer não se preocupa só em representar os traços físicos e sociais dos personagens, mas também o seu perfil (PROENÇA, 2000).



Fig.21. Oswolt Krel
Fonte: PROENÇA (2000, p.94)

No entanto, um dos nomes mais expoentes do período será o pintor italiano Leonardo da Vinci. Suas obras, que possibilitavam unir as descobertas renascentistas italianas de composição, proporções ideais e perspectiva, tornaram conhecido o período como Alta Renascença (1500-20). Uma de suas pinturas mais famosas foi *Monalisa* ou *La Gioconda* (1503-06). Na tela, uma simples mulher de cabelos negros, possivelmente a esposa do mercador florentino Francesco del Giocondo, olha com um sorriso enigmático para o pintor que a retrata. Suas mãos grandes

demonstram toda a habilidade de Da Vinci para reproduzir com exatidão as formas humanas. (STRICKLAND, 1999)



Fig.22. Mona Lisa

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem:Mona_Lisa.jpg,
Acesso: 10/03/2006

De acordo com Strickland (1999), a obra Monalisa irá também estabelecer um marco na questão da representação da figura humana. Para a autora, os seres humanos que anteriormente eram representados por deidades idealizadas, irão passar a ser representados de corpo inteiro e com um estilo mais realista, o que refletia o estudo científico do corpo humano e do mundo natural.

No campo das esculturas, irão se destacar dois nomes: Verrochio e Michelangelo. Ambos representaram a figura bíblica de *Davi*, com suas particularidades. Verrochio constrói um Davi adolescente, com aparência elegante e em bronze, enquanto Michelangelo representa Davi como um homem mais velho e com uma espécie de força anteriormente não identificada no humanismo grego, e que também está presente na obra *Pietà*, também de sua autoria.



Fig.23. Davi de Verrochio (esquerda) e de Michelangelo (direita)
Fonte: PROENÇA (2000, p.91)

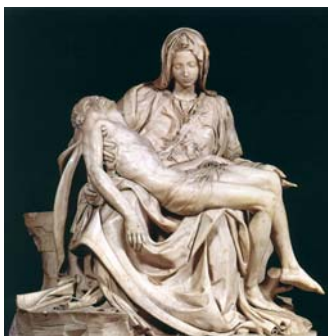


Fig.24. Pietá
Fonte: STRICKLAND (1999, p.42)

Por fim, é importante ressaltar que, apesar da aparência das esculturas ser semelhante a das obras realizadas na Antiguidade, no Renascimento, as novas técnicas e as novas formas de pensar irão estar diretamente refletidas nas obras que serão produzidas no período. Para Reis (1990), a nova mentalidade do homem do século XV, baseada no racionalismo científico do conhecimento e na interpretação da natureza, fez que com que os artistas passassem a buscar a perfeição clássica nas suas obras, baseadas no equilíbrio, no universalismo, nas proporções perfeitas e ideais, na serenidade e na harmonia simétrica.

1.2.5 Barroco

Diferentemente do período renascentista, quando houve equilíbrio entre aspectos intelectuais e emocionais, no barroco o equilíbrio desaparecerá, dando espaço fundamentalmente à emoção. Para Wölfflin (1989), a Renascença oferece uma beleza libertadora que o apreciador experimenta como um bem-estar geral e uma intensificação uniforme da força vital, enquanto que o Barroco quer dominar, a partir da emoção, de modo imediato e avassalador.

No período barroco, a representação da figura humana, principalmente na escultura, irá revelar um ser humano com a face marcada pelas emoções, principalmente pelo sofrimento. Os traços se contorcem, demonstrando um movimento exagerado, predominando nas esculturas as curvas, os relevos e a utilização da cor dourada. De acordo com Conti (1978), o movimento dos corpos e das vestes nas representações será a mais importante característica da escultura

barroca, pois haverá uma substituição das atitudes de repouso, o que acabou resultando em um equilíbrio perfeito. Para Tirappelli *apud* Schenberg (1998):

O corpo dentro do espírito barroco é expressão da aparência pela aparência. A estética barroca promove luxo e brilho dentro de um mundo fechado em si, repleto de espelhos que prolongam as variáveis da mesmice, encontrando na repetição a variável do infinito para recobrir os espaços finitos. (Tirappelli *apud* Schenberg, 1998, p.26).

Com a predisposição a esculturas com movimento, Conti (1998) explica o sucesso alcançado no século XVII pela “figura serpentina”. Neste tipo de atitude, que veio para primeiro plano na época imediatamente precedente ao Barroco, na segunda metade do século XVI, o ser humano fixado promove uma espécie de movimento em espiral, como se fosse um atleta que está lançando um disco.



Fig.25. Apolo e Dafné
Fonte: STRICKLAND (1999, p.63)

Além disso, outro aspecto importante de ser ressaltado sobre as estatuarias barrocas é que, por vezes, elas eram utilizadas para fins arquitetônicos, fazendo às vezes das colunas. As figuras masculinas eram denominadas de *atlantes*, enquanto que as femininas de *cariátides*. (CONTI, 1978)

1.2.6 Idade Moderna

1.2.6.1 Neoclassicismo

O período neoclássico será caracterizado pela restauração dos princípios artísticos da Antiguidade Clássica Greco-Romana, em contraste aos períodos anteriores, o Barroco e o Rococó. Segundo Pozenato (2001), o Neoclassicismo ou Academismo, irá transformar os princípios estéticos da arte grega e romana em métodos e processos didáticos, que passarão a ser utilizados nas academias de artes oficiais na Europa.

Neste momento, a perfeição da forma será o ideal estético. Proença (2000) considera que, no Neoclassicismo, para uma obra ser considerada bela, ela não pode imitar as formas da natureza, mas sim aquilo que os artistas gregos e os renascentistas fizeram. Sendo assim, e principalmente no caso das esculturas, irá ser adotada como ideal a aparência semelhante às estátuas construídas pelos artistas da Antiguidade Clássica. Gombrich (1986) complementa que, para criar formas de beleza absoluta, universal e eterna, os artistas deste período utilizavam os princípios de harmonia das proporções, regularidade da forma, serenidade e idealização da realidade, desprezando os fatores das imperfeições da natureza, legado deixado pelos gregos clássicos e pelos renascentistas italianos.

Desta maneira, a representação da figura humana será caracterizada pela representação de um belo ideal. A aristocracia, que está prestes a acabar na França, com o início da Revolução Francesa, será constantemente retratada. O homem será representado sofisticado e elegante, pois é um período que se interessava em representar o ter mais do que o ser.



Fig.26. Robert Adrews e sua mulher, de Thomas Gainsborough
Fonte: STRICKLAND (1999, p.74)



Fig.27. *A Grande Odalisca* (Ingres)
Fonte: POZENATO (2000, p.80)



Fig.28. *Psique e o Amor* (Canova)
Fonte: POZENATO (2000, p.81)

1.2.6.2 Romantismo

O Romantismo (1820-1850) será uma reação ao Neoclassicismo do século XVII. Neste período, haverá uma libertação das concepções acadêmicas, havendo uma valorização maior da subjetividade do artista. (PROENÇA, 2000)

Aproximando-se às características do período barroco, o romantismo priorizará nas obras o dinamismo, as emoções e a valorização da natureza. Para Janson (1986), é o período da emoção pela emoção. Segundo o autor, seguindo os princípios

românticos, se o homem se comportasse “naturalmente”, dando espaço para seus impulsos, o mal desapareceria e a felicidade seria a norma.

Neste período, a figura humana será representada de maneira essencialmente sentimental, o que pode ser identificado principalmente nas pinturas, através do forte apelo gestual das representações. Entretanto, as esculturas serão pouco produzidas no momento, pois, devido a sua materialidade sólida e tri dimensional, não ofereciam grande liberdade ao artista romântico para a representação do lado emocional. Desta maneira, acabavam não se enquadrando no ideal romântico (JANSON, 1986).

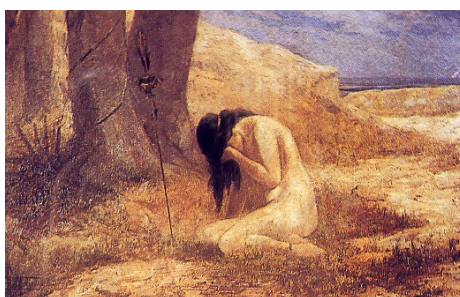


Fig.29. *Iracema*
Fonte: POZENATO (2001, p.59)



Fig.30. *A Marselhesa* (Rude)
Fonte: POZENATO (2001, p.84)

1.2.6.3 Realismo

O realismo foi uma nova tendência na estética francesa, que irá se desenvolver paralelamente ao lado da industrialização das cidades. Os

conhecimentos científicos e a técnica, adquiridos na Europa, estarão refletidos na arte.

O artista durante este período deixará de ser emocional ou subjetivo para retratar a realidade física a partir da objetividade científica e crua (PROENÇA, 2000). Tanto a pintura quanto a escultura irão se preocupar em representar a figura humana da maneira mais realista e natural, sem qualquer tipo de idealização. Desta forma, para os artistas do período, a beleza das obras de arte estará na realidade da natureza e inclusive na natureza humana.

Rodin é o principal nome da escultura do período, sendo considerado, a partir de então, como o precursor da escultura moderna, pelo realismo das obras e pela técnica utilizada (POZENATO, 2001). Brancusi, escultor do século XX, afirmou que, durante o século XIX, a escultura estava em crise, decaindo para monumentos públicos decorativos. Com a chegada de Rodin, a escultura passou a reviver como meio digno de um artista original. (STRICKLAND, 1999)

Os trabalhos de Rodin na escultura caracterizavam-se pelo seu extremo realismo. O artista, que inicialmente foi criticado na sua carreira, realizava seus trabalhos utilizando modelos vivos em poses de grande dramaticidade. Desta forma, todos os sentimentos do retratado poderiam ser expressos, assim como peculiaridades do corpo observadas. Isso ocorria, por exemplo, nas esculturas de nus, em que o artista se defende, dizendo que obedecia à natureza em tudo e nunca fingia comandá-la. Rodin também criticava a escultura neoclássica, cópia das esculturas gregas, por essas retratarem seres idealizados, o que, segundo o artista, estava distante demais da vida real. (STRICKLAND, 1999)



Fig.31. A Idade do Bronze

Fonte: http://www.scultura-italiana.com/Scultori_estero/Rodin.htm.

Acesso em 18/04/2006

1.2.6.4 A fotografia

O surgimento da fotografia irá ocorrer oficialmente em 1839, com o artista francês Louis Jacques Mandé Daguerre (1789-1851), que inventou um método de fixar uma imagem em um papel especial. Tanto o processo quanto o trabalho final receberam o nome de *daguerreótipo*. Mesmo depois de muitas experiências com a ajuda de Nicéphore Niepce (1765-1833), a imagem obtida nesse processo não apresentava muita precisão e não permitia que se fizessem cópias. (FEIST, 1996)

No entanto, com o surgimento dessa nova técnica de registro da realidade, instauraram-se no campo das artes duas polêmicas: a primeira seria quanto ao verdadeiro *caráter artístico da fotografia*, haja vista que a partir de uma máquina poderia se retratar qualquer realidade, não sendo necessário um grande artista para fazê-lo; já a segunda refere-se ao *destino da pintura na arte*, já que não seria mais necessário pintar uma realidade, e sim registrá-la através da nova técnica, o que era muito mais simples.

Primeiramente é importante pensar que, por detrás de toda lente fotográfica, há um fotógrafo. Desta forma, ao realizar o registro de uma determinada realidade, o profissional seleciona o melhor enquadramento, posiciona o foco, o que o torna também um artista na arte do registro de uma realidade. Para Feist (1996), o simples fato de o fotógrafo escolher o que vai fotografar já revela a sua sensibilidade. Além

disso, ele altera a realidade e imprime na foto o seu modo original de ver o mundo que o rodeia.

O pintor romântico francês Delaroche, conhecido por seus trabalhos ricos em detalhes, afirmou que, com o surgimento da fotografia, a pintura estaria morta. Essa afirmação resume a sensação de diversos pintores após o seu surgimento dessa nova técnica. Logo quando surgiu, a fotografia era vista como uma ameaça para os pintores, que além de não admitirem que um aparelho mecânico pudesse dar origem a um objeto artístico, temiam que ela tomasse o campo da pintura figurativa. Entretanto, aos poucos, a fotografia passou também a auxiliar na pintura, quando os artistas precisavam representar a realidade de maneira mais fidedigna. Delacroix usava a fotografia como estudo para poses que eram difíceis de manter. Já Bierstad considerava-as úteis para pintar suas paisagens panorâmicas, assim como Courbet e Manet, que também as utilizavam. (STRICKLAND, 1999)

Gradualmente, para competir com os artistas, os fotógrafos começaram a realizar pequenas experimentações, que fugiam ao retrato fiel de uma realidade. De acordo com Strickland (1999), os “fotógrafos de arte” começaram a bater fotos ligeiramente desfocadas, dar retoques no negativo, acrescentar tintas em fotografias impressas, superpor negativos, encontrando, assim, novas formas de manipular as imagens produzidas mecanicamente.

Entretanto, apesar de sofrer influência da arte, a fotografia durante o século XIX não conseguirá construir uma identidade própria. Será apenas sob o contexto político e de reforma social que a fotografia se voltará para o tema essencial da arte: a vida. Além disso, a pintura moderna, a qual a fotografia se alia, irá questionar seus pressupostos estéticos e suas credenciais enquanto arte, o que ajudou ainda mais a contribuir para a sua falta de identidade durante este período. (JANSON, 1992)

No que se refere à representação da figura humana, a fotografia teve total influência, pois não era mais necessário simular o ser humano a partir de um desenho, pintura, ou escultura, bastando apenas um “click”, para que o resultado final fosse uma cópia ótica da realidade, ou seja, o grau de proximidade com a realidade, a partir da fotografia, torna-se muito maior quando comparado às técnicas

artísticas existentes até então. Para Dondis (2000), a fotografia acabou com o talento especial que só o artista detinha, que era a sua capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como este lhe aparecia.

A fotografia, constitui o último elo de ligação entre a capacidade inata de ver e a capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressar o que vemos, prescindindo de um talento especial ou de um longo aprendizado que nos disponha a efetuar o processo. (DONDIS, p.12, 2000)

Sendo assim, as técnicas artísticas tradicionais, por mais que tentassem representar a aparência humana da maneira mais fiel possível, nunca representariam o indivíduo exatamente como ele é. Ressalta-se, por exemplo, que em diferentes períodos artísticos, tais como a Antiguidade Clássica, o Renascimento e o Neoclassicismo, haverá uma representação de seres humanos idealizados ou até mesmo “mitificados”, de acordo com o imaginário presente em cada contexto, que acabava diretamente influenciando a sensibilidade do artista e, conseqüentemente, da representação.

Santaella (1992) alerta sobre um outro aspecto relacionado ao surgimento da fotografia: o fim da ilusão. Para a autora:

Foi a fotografia que tornou pela primeira vez evidente, colocando na face dos nossos olhos, a irremediável separação entre signo e objeto. Fez ruir a ilusão da representação, dissolvendo a miragem de uma relação idílica entre o signo que representa e o objeto representado. Depois da fotografia, nossa consciência de linguagem se tornou maliciosa. (SANTAELLA, 1992, p.96)

No entanto, uma das principais contribuições do surgimento da fotografia para o campo artístico foi que o invento permitiu libertar os pintores da obrigação em representar a realidade como ela realmente era. Se antes do seu surgimento, a qualidade de um artista era baseada na sua capacidade em representar a realidade da maneira mais fiel possível, dentro de determinada ideologia, a partir de então, essa obrigatoriedade passou a não existir mais. Logo, o artista retratava a realidade de acordo com a sua sensibilidade, o que pode ser identificado nos movimentos artísticos do século XX, pois a fidelidade da representação figurativa podia ser encontrada no registro fotográfico.

1.2.6.5 Art Nouveau

O *Art Nouveau* foi um estilo que surgiu entre 1890 e a Primeira Guerra Mundial, em paralelo com o desenvolvimento da arquitetura. Classificado como *estilo decorativo internacional*, o *Art Nouveau* irá se opor à Era Industrial, marcada essencialmente pela esterilidade das formas. (STRICKLAND, 1999)

O estilo será caracterizado pelo predomínio de formas sinuosas, por motivos da natureza (flores e animais) e por uma grande produção de objetos decorativos. Proença (2000) considera que:

A principal conquista do *Art Nouveau*, porém, foi promover uma verdadeira unidade das artes. Desse modo, os móveis, os objetos do dia-a-dia e os próprios edifícios passaram a ser criados a partir de uma mesma tendência decorativista. (PROENÇA, 2000, p.139)

Champigneule (1976) afirma que, durante o *Art Nouveau*, haverá uma intensa representação de flores e de mulheres. Os tipos femininos representados terão sempre alguma associação à dança, como nos cartazes de Chéret, nas estilizações do designer Mucha e nas obras de Gustav Klimt. A partir de traços simplificados, as representações femininas aparecem muito glamurosas, vestidas com echarpes, plumas, flores e grandes chapéus.

As mulheres e as flores são, às vezes, venenosas, mas a deformação estilística é demasiado simulada, demasiado irrealista para decair no erotismo. E se pode desenhar o protótipo de mulher do *Art Nouveau*, é, sobretudo na França, uma mulher sensual, livre, feliz de viver (CHAMPIGNEUELE, 1976, p.96-98)



Fig.32. Carta de Tarot em motivos *Art Nouveau*

Fonte: http://www.aeclectic.net/tarot/cards/_img/art-nouveau-00299.jpg, Acesso em 21/04/2006

1.2.6.6 Impressionismo

O Impressionismo foi um movimento que surgiu na transição do século XIX para o século XX. Os artistas do período estavam cansados da pintura crua, pessimista e naturalista da realidade que até então imperava no mundo das artes. Dessa forma, as técnicas tradicionais de composição plástica e musical foram sendo dissolvidas, pela busca de uma nova possibilidade de se fazer arte. (REIS, 1988)

Strickland (1999) atesta que, durante este período, os artistas irão rejeitar a perspectiva, a composição equilibrada e as figuras idealizadas. Sendo assim, o principal objetivo era o de apresentar uma impressão da realidade, captada a partir das impressões sensoriais iniciais do artista.

Caracterizado pela presença de cores puras, sendo o preto abolido da paleta, as pinturas impressionistas realizavam diferentes jogos de luzes, possibilitando, assim, a criação de diversos tipos de efeitos pelos artistas. Logo, em quadros repletos de cores, podiam ser identificados borrões e manchas, que constituíam impressões do que estava sendo representado. (REIS, 1988).

A representação da figura humana será altamente influenciada pelo movimento impressionista, pois haverá uma abolição de todos os contornos na representação (REIS, 1988). Proença (2000) afirma que as linhas para os impressionistas eram consideradas uma abstração do ser humano para representar figuras.

As manchas nas pinturas criavam uma sensação de névoa sobre representação da figura humana, que em nada se assemelhava à representação realizada em períodos artísticos como o Renascimento e o Romantismo, com traços e contornos perfeitos. No Impressionismo, as manchas poderiam provocar até mesmo dúvidas quanto à representação. De acordo com o espectador ou com a perspectiva, algumas delas ora poderiam servir para representar determinadas partes do corpo, ora não. O que importava era a impressão da realidade e não retratá-la como ela realmente era.



Le Moulin de la Galette, Renoir, Museu D'Orsay, Paris



A Sra. Charpentier e Suas Filhas, Renoir, 1878

Fig.33. Impressionismo

Fonte: <http://www.historiadaarte.com.br/impressionismo.html>, Acesso em 24/4/2006

1.2.7 Século XX

O início do século XX será marcado essencialmente por diferentes mudanças na área da comunicação e pelo grande progresso científico e material. A Revolução Industrial e os grandes conflitos ideológicos e sócio-políticos que acabaram culminando em duas grandes guerras mostraram ao mundo que o progresso espiritual acabara sendo diluído em função da busca incessante do homem pelo poder. Nesse momento, instaura-se no mundo uma grande crise psicológica (REIS, 1987).

Logo, o contexto presenciado pela sociedade acabou sendo refletido pelos artistas. A objetividade dos temas, a materialização dos ideais humanos, o sofrimento, a descrença, a rejeição às tradições e a busca pelo novo, puderam ser vistos a partir de então, através dos movimentos artísticos que se sucederam.

Para Rahde (2005), os modernistas se consideravam heróicos revolucionários em luta constante para modificar o *status quo* e chegar cada vez mais perto das verdades estético-científicas que anteviam. Nesse sentido, Strickland (1999) afirma que haverá um crescimento da arte não-representativa, como uma forma de demonstrar a libertação do artista a tudo o que o prendia ao passado. Conseqüentemente, a própria questão da representação da figura humana será influenciada, não havendo, portanto, necessidade de o artista de representar fielmente uma realidade, pois isto já não era mais um critério para classificá-lo como bom ou ruim.

1.2.7.1 A Arte Moderna

Upjohn (1975) ressalta que durante o século XX, a representação deixará de ser um fim em si para os artistas, pois estes passarão a se preocupar de maneira racional ou não com os problemas da forma, da composição, da matéria e do conteúdo psicológico. Com isso, novas experiências começarão a ser realizadas demonstrando o máximo da individualidade do artista.

Tanto a pintura quanto a escultura irão se voltar para o anti-realismo (STRICKLAND,1999). Entretanto, com início da arte moderna, com os novos pensamentos e conceitos que estavam surgindo, a escultura acabará ocupando um lugar de pouco destaque no campo das artes, tendo em vista que o século XIX acabou determinando regras academicistas e formais a respeito da escultura. Logo, somente era considerado um bom escultor aquele cujo trabalho se assemelhasse de maneira mais fiel com a realidade. Sendo assim, com exceção de Rodin, que se destacou, poucos artistas estavam interessados no formalismo presente neste tipo de arte. (UPJOHN, 1983).

Diante disso, na tentativa de voltar aos fundamentos da sua arte, vários os escultores não academicistas irão se concentrar em um ou em vários aspectos da escultura. Seus interesses irão partir particularmente pelos problemas do estático, do dinâmico e pelas relações entre formas e espaços.

A partir da utilização experimental de diferentes tipos de materiais, os escultores do século XX também realizarão representações da figura humana, mas que, diferentemente do século XIX, apresentarão uma aparência extremamente simplificada, suficiente apenas para demonstrar o essencial da estrutura e dos volumes físicos. (UPJOHN, 1983)



Fig.34. Adolescente sentado
Fonte: UPJOHN (1983, p 209)



Fig.35. A rapariga com trança
Fonte: UPJOHN (1983, p 209)

Nesse sentido, verifica-se a preocupação dos artistas em produzir algo novo e que refletisse as mudanças contextuais presenciadas no início do século XX. A cada “ismo” que irá surgir, uma nova proposta de arte será estabelecida, possibilitando diferentes formas de sensibilidade artística e, conseqüentemente, de representação da figura humana.

1.2.7.1.1 Cubismo

O período cubista será muito importante no que se refere à questão da representação da figura humana. Iniciado historicamente na obra de Cézanne, o Cubismo caracterizava-se essencialmente por uma reprodução das formas da natureza a partir de cones, esferas e cilindros (PROENÇA, 2000). Cézanne afirmava

que a análise das formas conduzirá a uma organização com leis exatas e que dará origem a o Cubismo. (UPJOHN, 1983)

Aos poucos, os cubistas irão avançar na produção de pinturas. Suas representações em poucas cores irão mostrar objetos com todas as partes em um mesmo plano, ou seja, como se o expectador, ao se deparar com uma pintura cubista, pudesse, além de vê-la de frente, ver de lado e de trás, pois esta era altamente “desmontada”. Essa tendência de fragmentação total das partes, que por vezes impedia o reconhecimento completo do que estava sendo representado, foi denominada de *Cubismo Analítico* e teve como representantes principais Picasso e Braque. (PROENÇA, 2000)

Os objetos e as figuras humanas representadas nessa fase não tinham nenhum compromisso com a fidelidade e com sua aparência real. A ilusão perspectiva e as três dimensões dos seres cultuadas pelos pintores renascentistas não era mais importante. Desta forma, a representação de figuras chegava quase ao nível de uma abstração.



Fig.36. *O Estúdio* de Picasso
Fonte: STRICKLAND (1999, p.138)

“O Cubismo liberou a arte ao estabelecer, nas palavras do pintor cubista Fernand Léger, que a arte consiste em inventar e não em copiar”. (STRICKLAND, 1999 p.138) Com isso, em reação a fragmentação completa dos objetos e dos seres, o cubismo aderiu a uma fase menos radical, denominada de *Cubismo Sintético* ou de *Colagem*, pois em muitas obras começaram a ser introduzidas letras, palavras, pedaços de madeira, em que se procurou basicamente tornar as figuras novamente reconhecidas. Para Proença (2000), apesar de ter havido uma recuperação da imagem real de objetos, isso não significou um tratamento realista do tema. Assim, o estilo de apresentar várias faces ao mesmo tempo, ainda foi mantido.



Fig.37. *O Poeta* de Picasso
 Fonte: PROENÇA (2000, P.138)

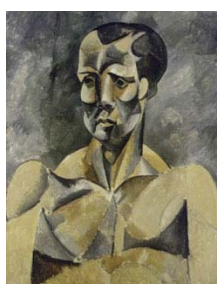


Fig.38. Busto de Homem (*O Atleta*) de Picasso
 Fonte: <http://masp.uol.com.br/exposicoes/2005/as100maravilhas/3.php>, Acesso em
 10/05/2006

Com relação às esculturas, os cubistas terão os mesmos ideais dos pintores. A geometrização das formas e os diferentes tipos de volumes e massa irão caracterizar a escultura do período. No cubismo analítico, será realizada uma análise experimental dos volumes, a partir da combinação de elementos geométricos semi-abstratos e de formas mais figurativas. Irão se destacar, neste período, além de Picasso, Jacques Lipchitz e Ossip Zadkine. Já no cubismo sintético, serão criadas formas plásticas abstratas para compor a figura humana, como na obra *A Banhista* e *Pierrot com Bandolim* de Lipchitz, quem apesar de não se inspirar numa realidade, sugere uma personagem.



Fig.39. Pierrot com Bandolim

Fonte: <http://masp.uol.com.br/exposicoes/2005/as100maravilhas/3.php>,
Acesso em 10/05/2006

Segundo Upjohn (1983), assim como a pintura, a escultura cubista aproxima-se da abstração. No entanto, para o autor, nunca há um rompimento completo com o antropofornismo, pois mesmo as formas abstratas e mecânicas desenvolvidas no período serão dispostas de modo a sugerir a imagem do real.

1.2.7.1.2 Futurismo

Influenciado pela literatura e pelo Manifesto Futurista do poeta escritor italiano Filippo Tommaso Marinetti, em 1909, o movimento futurista priorizará essencialmente a velocidade. Renegando qualquer tipo de valor burguês e do passado, a preocupação dos artistas era a de realizar novas experimentações, na busca de uma nova estética. Logo, o movimento das máquinas, superando o movimento natural, deveria ser retratado a partir das obras de arte. O artista Umberto Boccioni (1882-1916), no Manifesto da Pintura Futurista, considera que as obras futuristas deveriam demonstrar sensações dinâmicas, linhas de força, provendo desta forma a batalha de diferentes planos. (HELLER, 1988)

De acordo com os preceitos futuristas, no que se refere à representação da figura humana, os artistas não deveriam se preocupar em representar o corpo em movimento, mas sim a expressão do próprio movimento. Sendo assim para evitar a imobilidade, todas as representações realísticas foram recusadas, utilizando, para dar uma sensação de movimento, linhas retas, curvas, diferentes cores e figuras repetidas. (PROENÇA, 2000)



Fig.40. Futurismo 1

Fonte: <http://www.icbernareggio.it/ragazzi/futurismo/index2.htm>, Acesso em 13/05/2006



Fig.41. Futurismo 2

Fonte: <http://chimera.roma1.infn.it/GIORGIO/futurismo/pittura.html>, Acesso em 13/05/2006



Fig.42. Formas Únicas de Continuidade no Espaço

Fonte: <http://chimera.roma1.infn.it/GIORGIO/futurismo/pittura.html>, Acesso em 14/05/2006.

1.2.7.1.3 Surrealismo

Iniciado em 1924, o Surrealismo irá surgir entre o período que separa a Primeira e a Segunda Guerra Mundial. Influenciado pelas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud, essa escola irá enfatizar o papel do inconsciente na atividade

criativa. Segundo a tendência surrealista, a arte é resultado de um processo de inconsciência do artista. Sendo assim, as obras de arte criadas não apresentam nenhuma preocupação com a razão, a moral e a estética. (PROENÇA, 2000)

“O Surrealismo, que implica ir além do realismo, buscava deliberadamente o bizarro e o irracional para expressar verdades ocultas, inalcançáveis por meio da lógica.” (STRICKLAND, 1999, p.149) O Surrealismo irá apresentar duas tendências: a *Abstrata* e a *Figurativa*. De certa maneira, as obras surrealistas, por vezes representavam alguns aspectos da realidade com um excesso de realismo, mas sempre associado a elementos inexistentes na natureza, o que originava a construção de conjuntos irrealis. (PROENÇA, 2000)

Desta forma, no período figurativo, em que se destacam os pintores Salvador Dali e Marc Chagall, o homem será representado de uma maneira diferente do convencional, através de formas e cores que não são condizentes a uma representação fiel da realidade. Na obra *O Violinista Verde*, de Marc Chagall, o personagem central apresenta o rosto e uma das mãos verdes, um pé calçado e outro não. A composição desta obra exemplifica de maneira clara o caráter fantástico presente nas representações da arte surrealista.



Fig.43. O Violinista Verde

Fonte: http://www.sardegnaelarus.it/ch-03/il_violinista_verde.jpg, Acesso em 17/05/2005.

1.2.7.1.4 Expressionismo

No movimento expressionista, depois de uma tendência dominante da abstração quase completa, alguns artistas tentarão reviver a pintura figurativa. Entretanto, os artistas deste movimento acreditavam que a arte deveria revelar algo

que fosse além da aparência (STRICKLAND, 1999). Logo, o estilo expressionista será marcado pela deformação da estrutura do desenho e da imagem, com um apelo extremo ao subjetivismo e às motivações interiores do indivíduo.



Fig.44. *O Grito*

Fonte: <http://www.pitoresco.com.br/espelho/destaques/grito/index.htm>.
Acesso em 17/05/2005

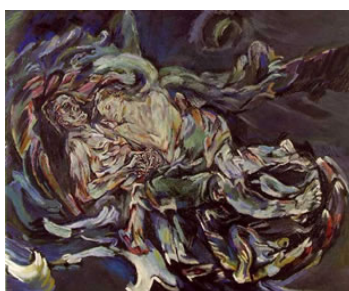


Fig.45. *Noiva do vento*

Fonte: http://www.portalartes.com.br/portal/historia_arte_expressionismo.asp
Acesso em 17/05/2005

Para Fusco (1988), o expressionismo elevou o feio à dignidade da arte. Para o autor, a má execução intencional das obras, a deformação e o estilo particular novo, possibilitam reconhecer as obras do movimento independente dessas revelarem imagens figurativas ou abstratas.

Sendo assim, o movimento expressionista revela, a partir da aparência, todos os sentimentos e as angústias das figuras humanas. As deformidades dos corpos e rostos, as formas inacabadas que refletem o estado de espírito do personagem podem ser bem observadas na obra de De Kooning, por exemplo. O artista eliminava todas as referências literárias, a tipologia de personagens patéticas, o sentimentalismo

particular de certos temas, para concentrar-se com empenho na elaboração da forma. Na sua obra dedicada às mulheres, por exemplo, inicialmente fica difícil identificar referências à figuração humana, pois a pintura foi executada de maneira muito rápida e simples. Somente depois de uma observação mais detalhada consegue-se perceber os rostos disformes e os membros desfeitos.

Assim como De Kooning e outros artistas do período, Bacon também irá caracterizar a figura humana tendo como referência o retrato de *Inocência X*, de Velásquez, que foi então representando de acordo com o contexto que o artista vivenciava. Nessa pintura, Bacon realiza uma espécie de cirurgia expressionista com o personagem principal: o homem é representado muito diminuído, deformado, com uma insuficiência glandular que lhe altera as proporções das feições, nariz afilado, maçãs do rosto e queixo proeminentes, braços e pernas assimétricos, como se os males invisíveis de toda uma sociedade ou os temerários ensaios cirúrgicos das experiências clínicas pudessem gerar aquele tipo de aberração. (DE FUSCO, 1988)

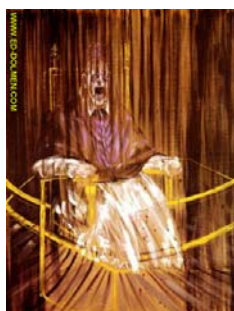


Fig.46. Inocência X

Fonte: <http://www.artehistoria.com/historia/obras/70.htm>, Acesso em 18/05/2006

1.2.7.2 O não-figurativo na arte moderna

Embora o século XX tenha apostado cada vez mais em uma arte não representativa, como afirma Strickland (1999), os movimentos artísticos que iniciaram este novo período ainda guardavam alguns vestígios de representação. Ou seja, os artistas, mesmo diante de novas técnicas e novos temas para seus trabalhos, mantinham, mesmo que de maneira discreta, alguma relação com o figurativo. Entretanto, a partir de alguns movimentos, irá se perceber que esse afastamento, que

inicialmente não era completo, aos poucos se tornou maior, chegando ao seu máximo com a arte abstracionista.

O movimento TheStijl, ou Neoplasticista, começará a mostrar indícios da negação e do afastamento ainda maior da representação da realidade concreta. Acreditando em uma nova forma de se fazer arte, os neoplasticistas consideravam que a pintura, a escultura e a arquitetura deveriam formar um conjunto artístico único e não se constituir apenas como formas de arte isoladas. Renegando a representação da figura humana, a analogia mais próxima em relação ao homem e mulher que pode ser feita segundo a teosofia, refere-se às linhas negras formando um ângulo de 90°. A linha vertical representaria o princípio vital ativo ou masculino, enquanto que a horizontal, o princípio passivo ou feminino. O encontro em cruz das linhas seria o símbolo da gestação. (DE FUSCO, 1988)

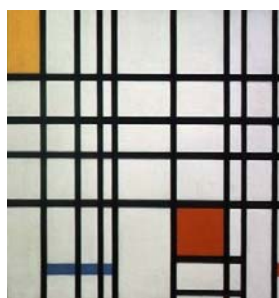


Fig.47. The Stijl

Fonte: <http://home.arcor.de/oscar.wilde/pictures/stijl.325x340.jpg>

Acesso em 18/05/2006

Entretanto, foi só partir do Abstracionismo, tendência artística surgida na Alemanha no início do século XX, que os artistas anularam todas as heranças renascentistas das artes. As obras deste período abandonam qualquer obrigação de representar a realidade concreta e, conseqüentemente, a figura humana.

Para Proença (2000), uma tela abstrata não representa nada da realidade que nos cerca, não narra nenhum fato histórico, literário, religioso ou mitológico, importando apenas as formas e as cores, sendo que nas esculturas, a importância recai sobre os volumes, a textura e o tridimensionalismo.

Com isso, pela primeira vez durante a história da arte, haverá uma negação completa da representação da figura humana.

No passado, até os cubistas, a comunicação acontecia, grosso modo, por natureza, ou seja, pela mimese de uma realidade conhecida, a figura, a paisagem, a natureza morta, etc. Agora com arte abstrata, a troca intersubjetiva deve acontecer por convenção, segundo o modelo da linguagem falada. De fato, como na língua a comunicação se obtém graças ao convencionalismo dos signos que substituíram os referentes externos, uma formalização convencional análoga deve ser efetuada pela arte. (DE FUSCO, 1988, p.133)



Fig.48. Obra *Batalha*
Fonte: PROENÇA (2000, p.159)

A partir do Abstracionismo, algumas escolas deixarão também mais explícita a funcionalidade da arte. A não-representação da figura humana, uma herança abstracionista, que está sendo diluída através da pintura e da escultura, ressurgiu através da fotografia. Sendo assim, nas artes de linhas retas, misturam-se os retratos humanos, que podem ser identificados, por exemplo, no movimento construtivista.

De caráter político, o construtivismo, utilizará como forma de representação, fotografias em preto e branco de pessoas reais em cartazes, formando composições de alto teor político. Da mesma maneira, a escola alemã Bauhaus, que se preocupou essencialmente com a questão do *design* e da arquitetura, também fará uso da fotografia e da ilustração de pessoas para a composição de cartazes que tinham como objetivo divulgar cursos oferecidos pela escola. No entanto, em ambos os períodos, não haverá uma preocupação em representar a figura humana, em específico, mas sim o de utilizar formas de representação como a fotografia para complementar determinado conjunto artístico.



Fig.49. Construtivismo
Fonte: HELLER (1988, p.103)

O estilo *Art Déco*, que surgirá neste novo momento, seguirá a tendência funcionalista da *Bauhaus*. A arte do Ballet Russo, relacionado ao nome de Serguei Diaghilev's em 1911, o exotismo das imagens egípcias e nativos-americanos, de acordo, com Hillier & Escritt, serão as principais influências do estilo que se voltará também para o *design* e para a arquitetura. No entanto, quanto à representação da figura humana, identifica-se uma espécie de retorno ao figurativismo da pintura, a partir da exaltação da imagem feminina, que pode ser observada em diversos trabalhos do período, como ocorre durante a *Art Nouveau* (LEMME, 1996). As mulheres representadas refletem o espírito da época. Suas formas são voluptuosas, sensuais e delicadas, podendo ser identificadas nos trabalhos de Tamara de Lempicka, por exemplo.



Fig.50. Portrait of Madame Boucard
Fonte: <http://www.godart.org/artoft.dl.htm>
Acesso em 25/05/2006

1.2.7.3 Novas tecnologias: a influência sobre a representação da figura humana

Upjohn (1983) afirma que o início do século XX altera todos os valores e estruturas da sociedade. As novas técnicas de difusão coletiva (impressa, rádio e televisão) irão surgir, propagando pelo mundo todos os acontecimentos e pensamentos no mesmo instante em que ocorrem.

A arte, a partir deste momento, se tornará uma necessidade homem moderno. A fotografia que surge no século XIX, provocando grande impacto no mundo artístico, torna-se uma aliada das artes e de outros meios de comunicação, auxiliando para o retrato de uma realidade.

Se a fotografia, caracterizada pela imagem fixa, conseguiu estabelecer um maior nível de fidelidade da representação da realidade, com o surgimento da imagem móvel este nível se tornará ainda maior.

A imagem móvel caracteriza-se por representar um pormenor do desenvolvimento da história visual de alguns fenômenos ou de alguns acontecimentos. Às noções de espaço e forma que integram o conceito de imagem fixa incorporam-se, na móvel, as de movimento e tempo. (CASASÚS, 1979, p.32)

Derivada das pesquisas de captação, análise do movimento e da fotografia, o surgimento do cinema também será um marco no que se refere à questão da representação da figura humana. Isto ocorre pelo ao fato de que, antes do surgimento do cimenatógrafo, a representação da figura humana era estática, realizada em suportes como a pintura, a escultura, e a própria fotografia, que permitia, até então, o registro mais fiel de uma realidade. Com o cinema, as representações fotográficas adquiriram aspectos ainda mais realísticos graças à inclusão do movimento, em um primeiro momento, e, mais tarde, à inclusão do som e da cor.

A busca por uma proximidade cada vez maior de representação da realidade tornou-se assim uma constante nos meios tecnológicos do século XX. Tal como o cinema, o surgimento da televisão, com características semelhantes, permitiu levar para dentro da casa das pessoas a imagem em movimento, possibilitando que a representação da figura humana saísse em definitivo do domínio do meio artístico

para se tornar elemento fundamental do cotidiano popular. Para Pozenato (2001), tanto o cinema quanto a televisão se tornaram os principais veículos de arte.

Além do cinema e da televisão, que significaram importantes conquistas no que se refere ao campo da representação visual da imagem, os anos 60 será marcado por uma nova forma de representação da realidade: a holografia. A holografia irá consistir em um processo de registro de imagens, através de um fenômeno de interferência luminosa, que possibilita a construção e visualização de imagens em três dimensões. O holograma é uma grade de difração complexa originária de um processo holográfico⁴.

O surgimento da holografia permitiu também novas possibilidades no campo artístico e da representação da figura humana. Um ser humano poderia ser visualmente representado em todas as suas dimensões, dando para o espectador a sensação de que aquela pessoa estava realmente ali e não era apenas resultado de um fenômeno luminoso.

Desta forma, a holografia permitiu libertar a câmera como aparelho essencial da inscrição da imagem. Para Pozenato (2001), com o advento dos meios de tecnologia, dentre eles, a holografia, haverá uma mudança nos conceitos artísticos de *original e arte*, e o artista passará a trabalhar com luz, computador, satélite, telefone, química, física, raio laser, para fazer suas pesquisas em arte.



Fig.51. Holograma

Fonte: <http://www.unizar.es/ghm/img/holo3.jpg> Acesso em 10/06/2006

⁴ fonte: <http://www.videcom.com.br/vcbholog.htm>, Acesso em 12/06/2006

Da pintura para a fotografia; da fotografia para o cinema; do cinema mudo às grandes produções *hollywoodianas* com variados efeitos visuais e sonoros; da televisão em preto e branco à colorida; da televisão colorida à digital; da escultura à holografia. Percebe-se, com a evolução das tecnologias, a constante preocupação do homem em realizar representações que se aproximem cada vez mais daquilo que é identificado pelo olho humano.

1.2.7.4 A arte pós-moderna

Diferentemente do que se possa pensar, o pós-moderno não pode ser considerado um movimento artístico como o modernismo. Ao contrário do período anterior, que deu origem a variadas propostas estéticas, o pós-moderno não surge de nenhum manifesto, teoria ou estilo. Segundo Maria Beatriz Rahde e Flávio Vinícius Cauduro (2005), no texto *Algumas características das imagens contemporâneas*, a pós-modernidade deu ao artista a possibilidade para realizar uma mistura de diferentes estilos visuais, não havendo sentido seguir regras, cânones ou metanarrativas.

Ao chegarmos à arte pós-moderna, percebemos que, com o decorrer da história da arte, não haverá uma evolução histórica, mas sim uma adequação de uma condição artística para o contexto que se presencia. Sendo assim, no pós-moderno, a arte reflete o momento em que se vive, onde há uma exacerbalização de signos visuais e de tecnologias, que possibilitam ao artista criar os mais diversos efeitos, conforme sua subjetividade. Para Pozenato (2001), a arte nos dias atuais pretende atingir a emoção, a partir de todos os canais de comunicação e linguagens possíveis. Para autora, outra característica da pós-modernidade é a arte de massa, que chega ao espectador sem que ele tome consciência real disso.

Entretanto, um dos aspectos mais significativos e que caracterizarão a arte nesse novo contexto é a possibilidade da utilização do computador para a concepção artística. Desde os seus primórdios, há mais de meio século, o computador evoluiu de tal modo que se aproximou de nosso cotidiano, convertendo-se em uma ferramenta de uso progressivamente generalizado. (JOSÉ

B.TERCEIRO,1997)

Nas artes, o primeiro trabalho criado a partir do computador ocorreu em 1965 (POPPER, 1997). A partir de então, diversos artistas passaram a executar trabalhos simultaneamente, tais como Frieder Nake e George Nees na Alemanha, A. Michal Noll, K. C. Knowlton, B. Julesz e outros nos Estados Unidos. Alguns artistas como Jack Yourgemann e David Em, consideram o computador como apenas uma ferramenta de *design*, ou seja, apenas um instrumento nas suas criações. Já outros, como Harold Cohen, afirmam que a máquina é essencial para os seus trabalhos e que esses não poderiam existir se não fosse a sua presença. (POPPER, 1997)

Sendo assim, o digital passa a ser utilizado para produzir diversas formas de criação artística, ora em duas dimensões, ora em três dimensões. Além disso, a construção de um trabalho digital pode ocorrer a partir da manipulação via computador de elementos como pintura e fotografia, como também através da mistura de diversas técnicas, digitais ou não, originando peças híbridas, características da pós-modernidade. Esse aspecto será melhor desenvolvido no capítulo III deste trabalho.

1.2.7.4.1 Origens

Morais (1977) considera que a arte pós-moderna, que surge no final da década de 60, irá estabelecer três novos estados da arte. O primeiro seria referente ao *objeto*, em que se destacaria a *Pop Art* e o Novo Realismo, que transformaram este elemento das mais diferentes formas como retrato da realidade da sociedade industrial e de consumo. O segundo seria o *conceito*, em que a idéia é priorizada como forma da arte, destacando-se então a Arte Conceitual, que se caracteriza por fazer do espectador um elemento decisivo para o entendimento de uma determinada obra. Já o terceiro estado, para o autor, seria o *corpo*, como motor da obra, meio de expressão e

para Merleau-Ponty o vasto campo central, fundamento de toda referência simbólica. Destacam-se, nesse aspecto, a *Body-Art* e o Hiperrealismo.

Logo, tendo em vista a preocupação deste estudo em analisar como e por que a comunicação visual está utilizando seres humanos digitais, a seguir veremos dois momentos importantes para a representação da figura humana no contexto da arte pós-moderna: o seu início, com a *Pop Art*, em que há um retorno do figurativo e, conseqüentemente, uma volta expressiva da representação da figura humana, e o seu momento mais atual, com duas novas propostas estéticas da representação, nos trabalhos das americanas Cindy Sherman e Kiki Smith. O hiperrealismo, assunto de grande relevância para este trabalho, será analisado de maneira mais aprofundada no capítulo a seguir.

1.2.7.4.1.1 *Pop Art*

Os anos 50 e 60 darão continuidade à história da arte com a *Pop Art* e o resgate do figurativismo. A *Pop Art* terá como principais características a impactante captação de imagens de produtos da mídia e da indústria e uma forma de crítica ou, por que não, exaltação à sociedade de consumo.

Os trabalhos confeccionados irão possuir grandes dimensões e revelar, de forma bem humorada, imagens de quadrinhos e de objetos do cotidiano. Para Strickland (1999), a *Pop Art* elevou a ícones, os mais crassos objetos de consumo, como *hambúrgueres*, louça sanitária, cortadores de grama, estojos de batom, pilhas de espaguete, etc.

Andy Warhol, um dos principais precursores do movimento, será o mestre da autopromoção e da irreverência. Seu trabalho será centrado em torno da mercantilização e das grandes imagens em *outdoors* da garrafa de Coca-Cola ou da lata de sopa Campbell, que explicitamente enfatizam o fetichismo das mercadorias, remete Jameson. (1997, p. 35)

As figuras humanas foram muito representadas durante a *Pop Art*. Ícones do cinema como a atriz Marilyn Monroe e o cantor Elvis Presley, serão representados como forma de expressão do imaginário coletivo de uma época. Além disso, a exploração da temática dos quadrinhos possibilitará a representação de diferentes tipos de figuras humanas, com um caráter essencialmente humorístico.



Fig.52. Marilyn Monroe

Fonte: <http://www.kunstinargentiniem.com/images/andy4.JPG>,
Acesso em 25/05/2006



Fig.53. Trabalho de Roy Lichtenstein

Fonte: http://images.google.com/imgres?imgurl=http://www.guggenheim-bilbao.es/img/general/exposiciones/jasper_johns/roy_lichtenstein.jpg,

Acesso em 26/05/2006

1.2.7.4.1.2 A figura humana na arte de Cindy Sherman e Kiki Smith

Em meados dos anos 90, segundo Strickland (1999), a arte passará a encontrar-se em estado de fluxo, tornando-se altamente política, ao abordar diferentes temáticas da sociedade. Segundo a autora, há também a possibilidade do uso de novos materiais e formatos, gerando inusitados conjuntos artísticos e de expressão.

Quanto à representação das figuras humanas, a arte pós-moderna permitiu também novos usos relacionados à fotografia e à escultura. Nesse sentido, Strickland destaca o trabalho da artista americana Cindy Sherman, no campo da fotografia, e de Kiki Smith, na escultura.

Sherman ficou conhecida mundialmente por realizar trabalhos em que se auto-fotografava, vestida como estereótipos de filmes de Hollywood, ou como pinturas dos grandes mestres das artes. Suas expressões faciais e os gestos traziam implícitos o sexo e a violência, apresentando sempre uma mulher vítima e nunca conquistadora. Logo, a artista americana, ao invés de realizar a representação de uma outra pessoa, realiza uma representação de si própria, o que demonstra o alto grau de liberdade expressiva que a arte passou a ter neste contexto.



Fig.54. Trabalho de Cindy Sherman (1)

Fonte: http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/Images/ARTH200/Women/Body/sherman_21.jpg, Acesso em 27/05/2006



Fig.55. Trabalho de Cindy Sherman (2)

Fonte: <http://www.ciudadaniasexual.org/images/Cindy-Sherman-Santa-Claus.jpg>, Acesso em 27/05/2006



Fig.56. Trabalho de Cindy Sherman (3)

Fonte: http://www.broadartfoundation.org/images/artwork/sherman_un205_lg.jpg

Acesso em 27/05/2006

Kiki Smith tem também como fonte de inspiração para seu trabalho o corpo humano. Nas suas obras, Smith utiliza, de forma sinistra, aspectos do corpo realizando esculturas em escala real, ou delicados objetos que reproduzem órgãos internos humanos, em materiais como cera, papel e bronze.



Fig.57. Trabalho de Kiki Smith (1)

Fonte: <http://www.geocities.com/cquico/PPArte00.htm>

Acesso em 27/05/2006



Fig.58. Trabalho de Kiki Smith (2)

Fonte: <http://www.geocities.com/cquico/PPArte00.htm>

Acesso em 27/05/2006

1.3 Considerações finais sobre o capítulo

Cada grupo social é marcado por mudanças nas formas de pensar, agir e desenvolver sua cultura e sua tecnologia. Logo, ao realizarmos essa breve trajetória da representação da figura humana, foi possível identificar claramente, através das pinturas e das esculturas de homens e mulheres que, muito mais do que serem formas de representação da aparência humana, estas refletem diretamente o contexto em que o artista estava inserido. O professor Danilo Di Manno de Almeida, da Universidade Metodista de São Paulo (Corpo e Imagem), afirma que cada cultura produz e carrega suas imagens, sendo essas produzidas à sua semelhança. Desta forma, tal como o texto sobre a criação do homem em Gênesis, que diz: “ façamos do homem à nossa imagem e semelhança”, a cultura projeta suas criações deixando evidente que ela concebe o corpo humano em consonância com a sua própria imagem e semelhança. Assim, o homem aparece no espelho da cultura, sendo produzido e objetivado por ela.

Desta forma, podemos perceber, ao realizarmos esta análise da história da representação da figura humana, que sempre dois aspectos estão atrelados a uma determinada manifestação artística e que podem ser identificados em uma dada representação: *os valores materiais* e *os valores sociais e culturais*.

Os *valores materiais* estão diretamente relacionados com a capacidade do artista em representar a realidade, o que inclui o domínio de novas técnicas, materiais e habilidades que só são adquiridas e conhecidas graças ao aprimoramento contínuo que a arte sofre de uma época para outra. Exemplo disso pode ser visto claramente comparando-se, por exemplo, a estatuária egípcia com a grega, observando que o acabamento desta última é muito superior ao da primeira. No entanto, não se pode dizer que uma é pior que a outra, pois as obras foram realizadas de acordo com os recursos técnicos e artísticos disponíveis em cada momento, segundo seus respectivos valores materiais e sócio-culturais.

Já os *valores sociais e culturais* referem-se aos costumes, mitos, hábitos e formas de pensar presentes em uma determinada sociedade e que estão expressos em uma dada representação. Isto pode ser identificado claramente na Idade Média, época em que há pouca presença da representação de figuras humanas, pois os cristãos consideravam que somente Deus poderia dar vida à forma humana, desvalorizando assim a produção de figuras humanas bi e tri dimensionais.

Logo, ao término deste capítulo, além de constatarmos esses dois aspectos fundamentais e iniciais e que envolvem a questão da representação da figura humana, pudemos identificar outras peculiaridades e que são de total importância para o desenvolvimento deste trabalho.

Ao realizarmos essa breve trajetória artística, pudemos perceber que, até o século XIX, a arte estava preocupada em fazer uma representação da figura humana que se aproximasse o mais fielmente possível da realidade. Sendo assim, independentemente da ideologia presente no momento, percebe-se a busca pelo realismo cada vez maior das representações.

Entretanto, essa preocupação em representar a realidade o mais fielmente possível sofrerá o impacto do surgimento da fotografia. A possibilidade de registrar a realidade ao invés de pintá-la ou esculpi-la libertará o artista do academicismo, dando origem a novos movimentos artísticos no século XX, que apresentarão propostas inovadoras tanto no campo da pintura quanto da escultura. Neste período, a arte figurativa irá perder seu espaço, tendo seu maior radicalismo observado no movimento abstracionista, em que nenhum vestígio de representação da realidade será encontrado.

A partir da década de 60, no entanto, irá se constatar claramente uma volta ao interesse da representação figurativa, que poderá ser visto inicialmente através da *Pop Art* e que irá adquirir maior intensidade a partir do Novo Realismo, movimento criado e liderado pelo crítico Pierre Restany, e pelo Hiperrealismo,

movimento que se firma na Europa e nos Estados Unidos entre 69/72 (MORAES, 1977) e que será trabalhado no capítulo seguinte.

Podemos, a partir dessas considerações, realizar algumas análises iniciais a respeito de nosso objeto de estudo: as mulheres criadas a partir dos recursos digitais.

Assim como a pintura, a escultura, a fotografia e o registro em vídeo de uma imagem humana, as mulheres digitais também são formas de representação do ser humano, inseridas em um determinado contexto histórico. Como exposto anteriormente, a representação está atrelada tanto às possibilidades oferecidas pelos recursos técnicos quanto pela ideologia presente em cada cultura. Sendo assim, as figuras femininas criadas digitalmente só são possíveis de serem realizadas devido à quantidade de recursos digitais disponíveis atualmente.

Logo, o artista da computação gráfica, assim como um escultor barroco ou um pintor romântico, se vê diante de possibilidades e também de dificuldades de nível técnico para representar a figura feminina. Além disso, se a preocupação em representar a realidade da maneira mais fiel possível preocupou grande parte dos artistas durante um determinado momento da história da arte, isto também pode ser constatado hoje com as figuras femininas criadas digitalmente que apresentam aspectos que, por serem tão próximo ao da realidade, por vezes confundem o olho do espectador. Estas figuras poderão ser vistas no capítulo IV.

Nestes simulacros femininos também podem ser identificadas características do contexto atual que estamos vivendo, tanto no que se refere à aparência quanto também ao comportamento. Nesse sentido, assim como os artistas neoclássicos retratavam figuras humanas, com aspectos e características que simbolizavam a nobreza e refletiam diretamente o momento que se presenciava, os artistas da computação gráfica criam imagem femininas de acordo com os valores sociais e culturais de grupos atuais.

No entanto, só é possível mostrar como essas novas representações da figura feminina sofrem forte influência do contexto em que estão inseridas se tivermos como referência outras épocas da história e seus respectivos suportes. Além disso, a partir deste capítulo, será possível estabelecer correlações e comparações entre as representações de um determinado momento artístico com as mulheres digitais que estão sendo utilizadas atualmente na comunicação visual.

2 O HIPERREALISMO

Segundo o *Moderno Dicionário Enciclopédico Brasileiro* (1989), a palavra *Hiper* é um prefixo, um elemento de composição que significa *muito, em alto grau, além*. Logo, este prefixo associado ao termo *realismo*, significa alguma coisa que vai além do realismo. Entretanto, ao expandirmos a sua tradução literal, veremos que o termo *hiperrealismo* pode servir para designar diferentes elementos *que vão além*, dependendo do contexto que a palavra está inserida.

Gilles Lipovétsky (2000), por exemplo, afirma que estamos vivendo em uma sociedade hiperreal, marcada pelo excesso de informações, de imagens e de consumo. A palavra, dependendo do contexto, pode adquirir diferentes significados, que apresentam características muito particulares.

No entanto, longe de entrarmos em uma discussão mais aprofundada sobre os significados para hiperrealismo, o capítulo a seguir abordará especificamente o hiperrealismo na arte. Isso ocorre pelo fato de que a tendência de arte hiperrealista, que surge na Europa e nos Estados Unidos na década de 60, apresenta como princípio básico a representação artística da realidade tal como ela era vista por uma lente fotográfica. Ou seja, no hiperrealismo, devido à excessiva preocupação com os detalhes, um espectador, ao se deparar com uma pintura, poderia achar que se tratava de uma fotografia, ou diante uma escultura, que se tratava de uma pessoa de verdade, por exemplo.

Sendo assim, ao relacionarmos a arte hiperrealista com nosso objeto de estudo, as mulheres femininas digitais no universo da comunicação visual pós-

moderna, verificamos que há atualmente uma preocupação excessiva dos artistas da computação gráfica em produzir mulheres digitais que sejam tão verdadeiras e convincentes quanto às mulheres reais. Constata-se que essa preocupação com o realismo extremado nessas novas formas de representação da figura feminina também estiveram presentes nessa tendência artística, o que aproxima de maneira significativa esses dois pontos.

Conseqüentemente, é importante verificarmos quais as principais características do hiperrealismo, bem como o trabalho de alguns artistas deste período, para que possamos estabelecer correlações entre os trabalhos que puderam ser vistos em galerias de arte e as mulheres digitais estão sendo produzidas atualmente pela computação gráfica e que estão sendo incorporadas à comunicação.

2.1 A arte hiperrealista

Mais verdadeiro que o real.

*Tudo é como é, no entanto,
é distinto no modo como nos parece.*

As duas frases acima representam o lema do movimento de arte que ficou conhecido como *hiperrealismo ou fotorealismo*. O hiperrealismo surgiu graças ao retorno do interesse dos artistas pelo realismo, que irá se fortalecer nos Estados Unidos e na Europa, entre 1969 e 1972 (MORAES, 1977).

O surgimento da fotografia durante o século XIX provocou um grande impacto no contexto artístico. Isso ocorreu pelo fato de que muitos dos artistas sentiram-se ameaçados com o seu surgimento, haja vista que a qualidade de um artista naquele momento resumia-se à sua capacidade em representar a realidade da maneira mais fiel possível. Desta forma, com a fotografia, muitos temiam que a pintura perdesse seu espaço, o que de fato não aconteceu. No entanto, a fotografia, com o passar do

tempo, teve dificuldades de construir sua identidade própria e passou a ser uma aliada dos artistas para as suas composições, que a utilizavam tanto como instrumento para a captação de poses de difícil precisão, como também, juntamente com a pintura, para construção de inúmeras composições artísticas.

Entretanto, no século XX, por volta dos anos sessenta, em que o figurativismo na arte estava quase extinto, haverá o surgimento da *Pop Art*. Caracterizando-se pela utilização de signos da sociedade de consumo tais como ídolos de cinema, rótulos de produtos, quadrinhos, etc., a *Pop Art* mostrará um novo interesse dos artistas pelo aspecto figurativo.

Na mesma época, constata-se também o surgimento do movimento do Novo Realismo, em contraposição direta ao quase abstracionismo vivenciado pela arte durante os anos iniciais do século XX. Liderado por Pierre Restany, o Novo Realismo pretendeu ser um gesto fundamental da apropriação do real, ligado a um fenômeno quantitativo de expressão, em que o real seria percebido em si e não através da emoção artística. (MORAES, 1977). A partir de então, este novo realismo será a base para uma nova forma de arte, denominada hiperrealismo, que será uma reação à arte abstrata e à arte conceitual, e que terá como referência principal a fotografia.

Jean-Louis Pradel, no seu livro *A arte contemporânea* (1999), considera que o hiperrealismo irá agrupar uma maior diversidade de artistas do que a revelada pelos parentescos evidenciados por algumas galerias de prestígio e pelos seus exclusivos críticos de arte. As suas obras são sujeitas a uma aparatosa promoção digna do *show business*, cujo único ponto comum é o recurso à fotografia utilizado em grande escala pela *Pop Art*. (PRADEL, 1999, p.71)

A fotografia no hiperrealismo é usada, antes de tudo, como meio para obter as informações do mundo, tendo como primeiro registro, os movimentos congelados pela câmera, num instante preciso. Se o modelo vivo - pessoa ou cena - sofre permanentemente as interferências do ambiente e está, portanto, sempre em movimento, a imagem registrada pela máquina encontra-se cristalizada, imune a qualquer efeito externo imediato, o que dá a ela um tom de irrealidade.

Logo, se anteriormente a fotografia era vista como instrumento de arte, a partir desta nova tendência, a fotografia servirá tanto de base para a reprodução de detalhes pelos artistas como também de inspiração para os seus trabalhos, pois o resultado final de um quadro deverá ser tão real ou mais real que o preciosismo fotográfico. O artista, no seu afã de perfeição e realismo, pretende ser a própria máquina (MORAES, 1977). O hiperrealismo passa então a estabelecer um olhar neutro e objetivo sobre a realidade urbana, privilegiando a aparência, em que o grande plano, preocupado com os detalhes, realça a vacuidade das significações. (PRADEL, 1999)

Constata-se, então, que a questão da representação da realidade a partir do hiperrealismo adquiriu uma nova singularidade. A representação artística, que anteriormente era baseada na realidade, passa então a basear-se na fotografia. Como os artistas estavam preocupados com os detalhes na representação, segundo os preceitos do hiperrealistas, a fotografia possuía uma precisão muito maior do que o olho humano, o que permitia que a representação de uma determinada realidade fosse muito mais além do que aquela percebida pelo espectador. Em consequência disto, para a obtenção de uma pintura com o aspecto fotográfico, os artistas projetavam um *slide* na tela e utilizavam instrumentos de arte comercial como o *airbrush*, que permitia reforçar os aspectos brilhantes da pintura e sua similaridade com o papel fotográfico. (STRICKLAND, 1999)

No entanto, não é apenas a pintura que se destaca no hiperrealismo. Segundo o *Art Grove Dictionary of Art* (2000), enquanto que a pintura envolve a reprodução precisa da fotografia em pintura, na escultura hiperrealista há uma reformulação minuciosa de objetos reais. As esculturas apresentam uma aparência ainda mais fiel da realidade, pois são realizadas em sua maioria em tamanho natural e adornadas por objetos reais. Para Moraes (1977), as esculturas hiperrealistas lembram as figuras dos museus de cera, com um olhar gélido e fantasmagórico, não apresentando movimento e nem profundidade, como é o caso das pinturas.

A recusa ao "hermetismo" da arte contemporânea, a atração pelos temas e recursos técnicos oferecidos pelo mundo moderno, assim como a vontade de figurar a realidade de modo detalhado e impessoal aproxima o hiperrealismo da *Pop Art*.

Entretanto, apesar de haver inúmeras afinidades entre esses dois movimentos, há também um grande afastamento. A *Pop Art* volta-se preferencialmente para os objetos da sociedade de massas e para os ícones do mundo da mídia, como as imagens da Marilyn Monroe trabalhadas por Andy Warhol (1928-1987), enquanto que o hiperrealismo, faz uso de clichês, de imagens pré-fabricadas e de elementos do cotidiano, mas em sentido inverso, buscando conferir a eles o valor de obras particulares⁵.

O hiperrealismo retira, assim, a imagem massificada do seu circuito habitual, recuperando-a como objeto de arte único. A figura humana, por exemplo, menos que um ícone ou sujeito anônimo, tem nome, idade e características específicas, minuciosamente registradas pelo pintor. Trata-se, segundo o artista hiperrealista Richard McLean, de "re-autenticar o evento fotografado como um puro evento pictórico".

O hiperrealismo, assim como qualquer tendência artística, apresentará algumas características que podem ser visualmente identificadas nas obras dos artistas. A seguir estão listadas algumas delas:

1. Aproximação nova e radical ao mundo real;
2. Arte distante e fria;
3. O resultado artístico é semelhante a um registro obtido por uma câmera fotográfica, sendo então conhecido também como fotorrealismo;
4. Emprego da fotografia para a obtenção de modelos para a construção das obras;
5. Utilização de perspectivas típicas da fotografia com objetivas angulares;
6. Emprego de meios mecânicos, originários da retícula, para transferir as imagens fotográficas;
7. Aplicação da pintura em superfícies finas e lisas, geralmente com pistola e aerógrafo;
8. Cores realistas nas obras;
9. Utilização de materiais novos, tais como pintura acrílica, látex e resinas sintéticas;

⁵ Fonte: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=329

10. As obras de arte apropriam-se de ícones relacionados com a sociedade de consumo, tais como automóveis, postos de gasolina, rótulos de produtos e clichês de um modo geral;
11. Geralmente as obras possuem um caráter ampliado, com um tamanho maior que o natural. Os objetos, as pessoas e os ambientes apresentam uma grande quantidade de detalhes. Exemplo disso são os quadros de Chuck Close, que parecem fotografias ampliadas.

Apesar de o hiperrealismo não ter se constituído como um movimento de arte, este também foi alvo da crítica artística. A crítica mais comum que se faz ao hiperrealismo é a de que as obras de arte não contribuíram com nada de novo à pintura do século XX, sendo apenas um regresso a formas acadêmicas que já haviam sido superadas. Além disso, muitos acreditam que os motivos favoritos dos artistas para realizar as suas criações, as cenas do cotidiano, demonstram a falta de um olhar subjetivo e imaginativo do artista. Neste sentido, há também aqueles que afirmam que a arte hiperrealista apenas afirma os valores já existentes da sociedade, não se comprometendo com nenhuma atitude política, perdendo assim o instinto de ruptura e investigação característica das vanguardas artísticas do século XX. Por outro lado, há outros que consideram que o hiperrealismo é uma tendência autêntica, pois enfatiza a abundância de imagens da sociedade americana, mostrando também, em algumas obras, como o mundo está cercado pelos meios de comunicação⁶.

2.2 Principais representantes:

Os artistas do hiperrealismo, diferentemente de se caracterizarem pelo estilo de da pintura ou de uma escultura, serão reconhecidos pela temática utilizada nos seus trabalhos. A seguir, alguns dos principais representantes desta tendência:

⁶ Fonte: <http://riie.com.pe/?a=.37549>. Acesso: 18/08/2006

2.2.1 Richard Estes

O trabalho de Richard Estes é voltado diretamente para o universo das ruas. Tirando partido da câmera fotográfica, seu foco nas cenas de ruas apresenta maior profundidade, campo e precisão de detalhes a longa distância do que uma câmera jamais captou. (STRICKLAND, 1999)

O artista projeta a foto nas suas telas, dando muito destaque aos reflexos. Suas luminosas janelas de vidro laminado contêm um labirinto de imagens superpostas, retratando um mundo claro, polido, mas ao mesmo tempo com distorções e ambigüidade. (STRICKLAND, 1999).

Além disso, em seus trabalhos, os lugares públicos estão sempre vazios, de modo a abstrair a funcionalidade do que é representado, algo bastante característico do hiperrealismo.

Segundo Pradel (1999, p.70), todos os artifícios do ilusionismo são reunidos para formar imagens glaciais, espaços desertos e toda uma panóplia de objetos reluzentes.



Fig.59. Trabalho de Estes (1)

Fonte: <http://www.nga.gov.au/PrintedLight/IMAGES/MED/40365us.jpg>

Acesso em 27/05/2006



Fig.60. Trabalho de Estes (2)

Fonte: <http://www.marlboroughgallery.com/Grfx.jpgs/Estes.DetailTimesSquare.jpg>

Acesso em 27/05/2006

2.2.2 Malcom Morley

O trabalho de Malcom Morley caracteriza-se pela ironia. Sempre com uma lucidez cruel, enquanto o *apartheid* ainda exerce as suas sevícias, Morley reproduz fielmente imagens que se parecem a folhetos de viagens e cartazes turísticos sul-africanos, para ter a satisfação de riscar as imagens parasidíacas com uma grande cruz vermelha. (PRADEL, 1999)



Fig.61. Trabalho de Malcom Morley

Fonte: http://www.ludwigmuseum.hu/ludwig_h_e/oldal_2004/kortarsunk/morley_70.jpg

Acesso em 27/05/2006

2.3 A figura humana no hiperrealismo

A figura humana foi também um aspecto essencialmente explorado pelo hiperrealismo. A partir da pintura e da escultura, é possível identificar a preocupação

intensa de alguns artistas em representar, da maneira mais fiel, a aparência humana. A seguir, alguns artistas que exploraram esta temática.

2.3.1 Chuck Close

O trabalho de Chuck Close é considerado um dos mais significativos da tendência hiperrealista. Especializado em pintura, seus retratos mimetizam as fotos em que se baseiam. O rosto em primeiro plano dos personagens, o ar congelado e a ausência do pano de fundo evocam os retratos em 3x4, da mesma maneira que se afastam dele, pois as pinturas são sempre realizadas em grandes dimensões.

O *close-up* de rostos humanos é a temática utilizada por Close para a composição de suas obras. No seu trabalho, o artista utiliza métodos pouco convencionais, como suas próprias impressões digitais, em que o expectador percebe a técnica utilizada apenas aproximando-se da imagem. Esta técnica, que permite dar uma impressão de flutuação à pintura, aproxima-se do trabalho do pontilhista Seurat, em que muitos pontos formavam a imagem. (STRICKLAND, 1999)



Fig.62. Fanny/Pintura a Dedo
Fonte: Strickland (1999, p.187)



Fig.63. Trabalho de Chuck Close

Fonte: http://www.artsmia.org/mia/e_images/11/mia_11909e.jpg
Acesso em 04/05/2006

2.3.2 Duane Hanson

Duane Hanson é um escultor norte-americano e professor do departamento de arte da universidade de Oglethorpe, nos Estados Unidos. O artista, considerado um dos grandes precursores da escultura hiperrealista, ficou conhecido pela confecção de esculturas em poliéster e fibra de vidro de figuras humanas em tamanho natural e com grande realismo. Segundo Strickland (1999), para a confecção de seus trabalhos, Hanson utilizava moldes de cera tirados de pessoas vivas e, a partir disso, construía suas esculturas, complementando-as com perucas, óculos e jóias, de maneira que não se conseguisse se diferenciar de uma pessoa de verdade.

Seus trabalhos, por vezes, oferecem um aspecto surpreendente e até mesmo irritante para o expectador, como no caso dos *Vagabundos de Bowery* (1969-1970), um grupo de bêbados estendidos no chão, ou a *Mulher da Limpeza* (1972), sentada e exausta junto de seu esfregão. Segundo Pradel (1999), o trabalho de Hanson é acrescido de uma forte carga social, sociológica e contestatória, de um escultor empenhado com o seu país e a sua época. Por isso, o artista gostava de escolher pessoas das camadas mais desfavorecidas da sociedade para servir como modelos, formando um catálogo de seres anônimos, grotescos, ou trágicos, arquétipos surgidos do pesadelo realista que eclipsa o sonho americano, revelando, a partir da caricatura, o rosto escondido de uma sociedade triunfante. Como exemplo, encontra-se a *Supermarket Lady* (1970), vestida de forma desalinhada e com “bobs” no cabelo, a

Mulher com Carteira a Tiracolo (1974) e a obra *Turista* (1970), um homem de calção e máquina fotográfica.



Fig 64. Supermarket Lady

Fonte: <http://www.ciudadaniasexual.org/images/Cindy-Sherman-Santa-Claus.jpg>,
Acesso em 27/05/2006



Fig.65. À esquerda abaixo, *Turistas*

Fonte: <http://www.ciudadaniasexual.org/images/Cindy-Sherman-Santa-Claus.jpg>,
Acesso em 27/05/2006



Fig.66. Trabalho de Duane Hanson

Fonte: <http://www.ciudadaniasexual.org/images/Cindy-Sherman-Santa-Claus.jpg>,
Acesso em 27/05/2006

2.3.3 Audrey Flack

Audrey Flack foi a primeira pintora americana hiperrealista a expor seu trabalho no Museu de Arte Moderna dos Estados Unidos, em 1966. Trabalhando tanto com pintura quanto com escultura, Flack foi alvo da crítica de muitos, que acreditavam que seu trabalho não possuía um caráter essencialmente hiperrealista.

Na pintura, para suas composições, a artista utilizava a fotografia como suporte, assim como técnicas pictóricas que possibilitavam obter um trabalho final similar à fotografia. Além disso, para o resultado final apresentar uma pintura lisa e sem texturas, Flack, fazia uso do aerógrafo (*airbrush*), técnica que nunca toca a tela, e que, por isso, não deixa marcas impressas do gesto e do pincel, assim como um controle da quantidade e uma distribuição regular das tintas, em que cada parte do quadro é pintada do mesmo modo. Outro destaque do seu trabalho é o recurso à superfície espelhada (painéis com espelhos, vidros e metal reluzente).

Quanto à temática de suas obras, Flack apropria-se de uma tática utilizada pelos artistas da Renascença: a pintura *Vanitas*, ou de natureza morta, simbolizando a brevidade da vida. Entretanto, as pinturas tratam de temas do século XX, como feminismo, em que cada objeto é uma alegoria do papel feminino no mundo moderno. (STRICKLAND, 1999)



Fig.67. Trabalho de Audrey Flack (1)

Fonte: <http://photos1.blogger.com/hello/191/2091/1024/flack16.jpg>

Acesso em: 05/08/2006



Fig.68. Trabalho de Audrey Flack (2)

Fonte: <http://photos1.blogger.com/hello/191/2091/1024/111375.jpg>

Acesso em: 05/08/2006

Nas esculturas, o trabalho de Flack, geralmente realizado em bronze, volta-se para a figura feminina.



Fig.69. Trabalho de Audrey Flack (3)

Fonte: <http://photos1.blogger.com/hello/191/2091/1024/111375.jpg>

Acesso em: 05/08/2006



Fig.70. Trabalho de Audrey Flack (4)

Fonte: <http://www.audreyflack.com/AF/sculpt.html>

Acesso em: 10/08/2006

2.3.4 John de Andrea

John de Andrea é escultor hiperrealista reconhecido internacionalmente. Especializado em figuras femininas nuas, Andrea desenvolve seus trabalhos em polivinil e bronze policromado em óleo. Para Pradel (1999), a perfeição clínica do trabalho do artista é mais real do que o original, pois não deixa faltar nas suas representações nenhuma veia ou nenhum pêlo.



Fig.71. Trabalho de John de Andréa (1)

http://arjay.typepad.com/photos/uncategorized/artwork_images_763_47482_johndeandrea.jpg
Acesso em: 11/08/2006



Fig.72. Trabalho de John de Andréa (2)

Fonte: <http://www.sulinet.hu/tovabbtan/felveteli/2001/29het/muvtori/deandrea.jpg>
Acesso em: 11/08/2006



Fig.73. Trabalho de John de Andréa (3)

Fonte: <http://www.aaronquinnbrophy.com/deandreastandingwoman.jpg>

Acesso em: 11/08/2006

2.3.5 John Kacere

John Kacere foi um pintor abstrato de 1950 a 1963, mas moveu-se para o estilo realista, sendo considerado pelo meio artístico como hiperrealista. Embora não tenha adotado a metodologia e não se considerar um artista desta escola, suas pinturas dedicadas à figura feminina são repletas de detalhes, que permitem intensificar as características fotorrealistas.

Desde 1963, Kacere dedicou-se a pinturas do corpo feminino. Segundo o pintor, *a mulher é a origem de toda a vida, a origem da regeneração*. Além disso, em seus trabalhos, diferentemente dos pintores fotorrealistas que pintam detalhes por detalhes, Kacere trabalha sobre toda superfície ao mesmo tempo, produzindo obras em grandes dimensões.



Fig.74. Pintura de John Kacere (1)

Fonte: <http://www.artincontext.org/images/LKM/0000/LKM0057D.jpg>

Acesso em: 12/08/2006



Fig.75. Pintura de John Kacere (2)

Fonte: <http://www.mutoworld.com/Kacere.htm>

Acesso em: 12/08/2006

2.3.6 Ron Mueck

Ron Mueck é um dos últimos escultores da tendência hiperrealista. Nascido em Melbourne, na Austrália, em 1958, nunca frequentou uma escola formal de arte, iniciando sua carreira produzindo animações para seriados de televisão e para a publicidade.

Foi somente a partir de 1996 que a sua arte passou a ser reconhecida, tendo logo seu trabalho comparado ao de Duane Hanson e de John de Andrea. O artista revolucionou a escultura contemporânea, criando trabalhos de grandes dimensões em resina, poliéster e fibra de vidro. Assim como na Grécia Antiga, o escultor privilegia os nus, enfatizando, em suas obras, a presença física, a robustez e o peso. Entretanto, diferente dos gregos, Mueck não se preocupa com as dimensões reais do corpo, realizando esculturas que focalizam diferentes ciclos da vida desde a infância até a velhice.

Nas suas obras, o que mais impressiona são os detalhes da representação, tais como rugas, pele, veias, unhas e cabelos. Além disso, seus trabalhos retratam sentimentos como solidão, melancolia, reflexão e serenidade.

Suas esculturas estão na *National Gallery* e na *Tate Gallery*, de Londres; no *Hirshhorn*, de Washington; no *Modern Art Museum*, de Fort Worth; no *Modern Art*,

de San Francisco; na *National Gallery of Canadá*, em Ottawa; na *National Gallery of Austrália*, em Canberra.



Fig.76. Detalhes das esculturas de Ron Mueck

Fonte: [http://www. http://artesdoisPontos.com/artistas.php?tb=artistas&id=15](http://www.artesdoisPontos.com/artistas.php?tb=artistas&id=15)
Acesso em: 20/08/2006

2.4 Considerações finais sobre o capítulo

Ao término do segundo capítulo, percebemos claramente que, na pintura hiperrealista, a temática principal são as paisagens e os ambientes repletos de elementos, enquanto que, na escultura, a temática principal é a figura humana, como pode ser constatado a partir dos trabalhos de Duane Hanson, Audrey Flack, John de Andréa e Ron Mueck.

Pelo fato de a figura humana basear grande parte dos trabalhos desenvolvidos durante o hiperrealismo, não podemos deixar de relacionarmos essa arte ao trabalho realizado pelos artistas gregos durante os períodos clássico e helenístico. Durante a Antiguidade Grega, em que o ser humano também era fonte inspiradora para os artistas, havia uma preocupação em tentar representar a figura humana com uma aparência que fosse a mais similar com a sua anatomia. Entretanto, os tipos físicos representados baseavam-se em uma beleza ideal, onde os seres humanos comuns ficavam fora de qualquer forma de representação. Já no hiperrealismo, além do cuidado extremo com a aparência para que as pinturas se pareçam com fotografias

verdadeiras e que as esculturas sejam idênticas a seres humanos reais, todos os tipos físicos são representados, não havendo, portanto, nenhuma distinção para a representação.

Outro ponto que podemos observar é a quantidade de tipos femininos representados durante hiperrealismo, algo que está presente nos trabalhos de Audrey Flack, John de Andréa e John Kacere, em que as mulheres são representadas em poses de alta expressividade e, em sua maioria, nuas. Neste aspecto, o hiperrealismo aproxima-se novamente da arte grega, pois, durante o período clássico, as estátuas construídas eram em sua maioria nuas. Além disso, percebemos, também, que as mulheres não só serviram de modelo de inspiração para os artistas hiperrealistas, como ainda servirão de fonte de inspiração para a computação gráfica atual, haja vista que a maior parte das figuras humanas digitais que são construídas atualmente são mulheres. As razões para isso serão melhores debatidas no capítulo V.

Para finalizar, é importante analisarmos as principais contribuições que arte hiperrealista possibilitou. Longe de ter sido um movimento artístico fundamentado, o hiperrealismo permitiu ao homem romper ainda mais com as barreiras e as limitações que o separavam da reprodução quase perfeita da natureza e, conseqüentemente, da figura humana. Sendo assim, esses limites técnicos que a representação até então poderia oferecer, aos poucos foram se expandindo e se expandirão ainda mais, como veremos no capítulo III, *A Revolução Digital*, em que as possibilidades oferecidas pela tecnologia permitirão ao homem recriar figuras e mundos com uma aparência que torna difícil ao expectador dizer se aquilo realmente existe na realidade ou não.

3 A REVOLUÇÃO DIGITAL

Assim como aconteceu em relação aos movimentos de arte, a humanidade, desde o seu surgimento, passou por diferentes etapas. A descoberta da escrita, a invenção da imprensa, a construção das embarcações, a descoberta das Américas, a invenção da eletricidade, a libertação feminina, o movimento *hippie*, as grandes guerras mundiais, são apenas alguns dos momentos que a humanidade presenciou e que teve reflexões diferentes em cada canto do mundo.

De uma maneira geral, esses acontecimentos, apesar de não receberem o nome de revolução, provocaram na humanidade mudanças radicais tanto no modo de pensar quanto no de agir. Novos comportamentos, novos valores, novas formas de relacionamento, novos pensamentos em relação ao futuro dos povos, se instauraram no imaginário mundial.

Edgar Morin, no seu livro *Terra-Pátria* (1996), afirma que o planeta está cada vez mais interligado, formando uma espécie de holograma. Em um holograma, o todo detém o conhecimento de cada uma das partes, assim como as partes assimilam a informação do todo. Desta forma, para o autor, estamos vivenciando uma era planetária, ocidentalizada, em que os problemas, as informações e os contextos estão cada vez mais globalizados, havendo uma inter-relação vital.

O que o autor expõe como uma das características da atual situação que o mundo se encontra deve-se também à introdução da informática na vida das pessoas. O computador, e a conseqüente inclusão do meio digital na sociedade, provocaram uma espécie de revolução, instituindo nas civilizações diferentes transformações, marcando o início de uma nova era.

Marília Levacov, em artigo denominado *Do analógico ao digital: a comunicação e a informação no final do milênio*, publicado no livro *Tendências na Comunicação* (1998), afirma que, atualmente, estamos vivendo no final da *Era do Impresso*, existindo para isso duas razões fundamentais: a *overdose* de informações disponíveis e as novas tecnologias que aceleraram esta mudança, criando um novo suporte, uma nova linguagem. Sendo assim, o computador representa não apenas uma revolução, mas uma evolução, pois, após a transição do cursivo para o impresso, presencia-se a passagem do impresso para o digital, com vantagens muito importantes.

Diferentemente de outros acontecimentos que marcaram a história e tiveram reflexos mais ou menos intensos conforme determinado contexto, a era digital possibilitou, a partir da globalização das informações, um impacto semelhante em diferentes povos do mundo. Das sociedades primitivas às mais evoluídas, todas passaram a reconhecer a importância da utilização da informática na vida social.

Diante disso, o capítulo III tem por objetivo analisar, inicialmente, quais as características do meio digital e quais as relações existentes entre este meio e o meio analógico. Em um segundo momento, será exposto de que maneira o digital propiciou a criação de uma nova visualidade, a partir da ampliação das possibilidades de criação de imagens. Por fim, será analisado o fenômeno da cibercultura e, dentro desse espectro, será verificado como o digital propiciou o surgimento de espaços virtuais e de que forma esses espaços tornam-se importantes dentro do contexto em que se estabelecem.

Este capítulo torna-se fundamental, pois o objeto de estudo deste trabalho é originário de um ambiente digital. Sendo assim, é importante conhecermos as possibilidades e os recursos que este meio oferece para a criação de simulacros humanos.

3.1 De átomos para *bits*. De analógico para digital.

A partir da Segunda Guerra Mundial, as mídias eletrônicas, prioritariamente da informática, passaram a ter grande incidência sobre a cultura contemporânea. Entretanto, a partir dos anos 70, com a introdução dos microcomputadores, a sociedade passará a presenciar uma nova era, marcada pela substituição dos átomos pelos bits.

Nicholas Negroponte, na sua obra *Vida Digital* (1995), considera que a maior parte das informações que chegam até nós se dá a partir da forma de átomos. Os jornais, as revistas, os livros, representam não apenas átomos, mas também simbolizam nossa relação analógica diante do mundo. Com a introdução dos microcomputadores, no entanto, haverá uma mudança importante na relação do homem com o seu mundo.

Pierre Lévy, no seu livro *As Tecnologias da Inteligência* (1995), analisa a história das tecnologias. Segundo o autor, o espírito humano pode ser dividido em três tempos básicos: a *oralidade primária*, a *escrita* e a *informática*. Nesses três momentos que se estabelecem, Lévy considera que, ao mesmo tempo em que são provisórios, formam os alicerces daquilo que está por vir. Sendo assim, cada época da história é importante para o embasamento de uma determinada tecnologia. Além disso, para o autor, a construção do saber, que teve suas bases estabelecidas no século XVII pela difusão da impressão, está sofrendo uma nova reconfiguração, devido à complexificação e deslocamento do centro de gravidade dos modos fundamentais de gestão da sociedade a esses três tempos básicos. A informática, para o pensador, tornou-se atualmente tanto um objeto de estudo das transformações da maneira de pensar, quanto fonte instituinte dessa nova maneira de pensar – detentora de um conhecimento que já está inserido na sua própria concepção.

Mas para analisarmos de que maneira a informática revolucionou a sociedade é necessário realizarmos uma breve discussão a respeito da relação entre o analógico e o digital. Isso ocorre pelo fato de que a palavra *digital* é por vezes é tida como um sinônimo para *computador*. No entanto, não é correto afirmar isso, tendo em vista

que os computadores podem ser tanto analógicos quanto digitais. Sendo assim, é relevante verificarmos as principais diferenças entre o meio analógico e o digital para evitar possíveis equívocos.

Assim como exposto por Negroponte (1995), que aponta que boa parte das informações que recebemos se dá a partir de átomos, podemos afirmar que o mundo real é um mundo analógico. Tomemos como exemplo o processo de comunicação. Em um processo comunicacional analógico ou icônico/indicial, por exemplo, o ser humano faz uso de gestos, expressões, seqüência, ritmo e cadência para ser compreendido, resultando em um sinal ou signo que possui uma relação de continuidade e semelhança e/ou casualidade com aquilo que é representado, seja de maneira emotiva, reativa, impulsiva ou lingüística. Enquanto isso, em um processo digital, a comunicação lingüística é arbitrária, não contínua, simbólica, cognitiva e metalingual. A partir desse simples exemplo, podemos perceber que um processo digital, diferentemente de um processo analógico, é marcado essencialmente por ser impessoal e seguir um código arbitrário, aparentemente não motivado.

A impessoalidade do sistema digital para o sistema analógico é apenas uma das características que diferenciam um de outro. O psicanalista canadense Wilden (1980), durante seus estudos, preocupou-se essencialmente em discriminar as características analógico-digitais em várias áreas. Uma das relações encontradas pelo autor refere-se diretamente ao as diferenças entre o *hemisfério direito* e o *hemisfério esquerdo* no cérebro humano. Segundo o autor, o *hemisfério esquerdo* (simbólico) é caracterizado pelo verbal, o analítico, o abstrato, o racional, o temporal, o objetivo, o ativo, o tenso, o eufórico, o simpático, o proposicional e o digital, enquanto que o *hemisfério direito* (icônico/indicial) é caracterizado pelo pré-verbal, o sintético, o concreto, o emocional, o espacial, o subjetivo, o passivo, o relaxado, o depressivo, o parassimpático, o aposicional, e o analógico. Essa diferenciação exposta por Wilden, permite concluirmos que, apesar de o analógico e o digital comportarem-se de maneiras diferentes, ambos são complementares em nossas atividades.

Em relação à computação, Wilden (1980) também estabelece comparações no que se refere às formas analógicas e digitais. Abaixo, um quadro comparativo que estabelece os principais apontamentos feitos pelo autor:

FORMA ANALÓGICA	FORMA DIGITAL
Escala contínua. Ex.: violão	Unidades discretas. Ex.: piano
Positivo, quantidade real	Representação de quantidades positiva e negativa
Plenitude lógica	Complexidade lógica
Inexistência de zero como ponto de equilíbrio	Existência de zero em uma escala + e -
Contínuo	Descontínuo
Sempre algo ou algo mais	Todos, alguns, nada ou menos do que nada.
Unidades de computação podem ser repetidamente divididas	Unidades da computação não podem ser divididas abaixo do nível da unidade discreta.
Computação imprecisa não relacionada à capacidade.	Precisão é a função da capacidade.
Baixa relação sinal-ruído	Alta relação sinal-ruído
Concreta, necessária	Abstrata, arbitrária
Funções não verdadeiras	Cálculos lógicos

Quadro 1: Comparação entre formas analógicas e digitais
 FONTE: Wilden, 1980, p.191 in CAUDURO, 1997 a.

Mas como caracterizar o digital? O digital, antes de ser um sinônimo para informática, é caracterizado pela forma como ocorre a compreensão de uma informação a partir dos meios computadorizados. A primeira característica exposta no quadro de Wilden, no que se refere à forma digital, apresenta o termo *unidades discretas*, dando como exemplo as escalas de um *violão* e um *piano*. Assim como esse estado, as unidades discretas podem também ser identificadas nas relações de *verdadeiro ou falso, para cima ou para baixo, dentro ou fora, salvar ou não salvar*, ou seja, sempre duas possibilidades de escolhas. É esse estado binário que Negroponte (1995) afirma ser a principal característica do meio digital, sendo, portanto, chamado de *bit (binary unit)*.

Se anteriormente a informação era recebida a partir de átomos (coisas), com o digital ela passou a ser realizada a partir dos *bits* (modelos). Para Negroponte (1995), o *bit* é o menor elemento atômico do DNA da informação, não possuindo cor, tamanho ou peso, sendo capaz de viajar a velocidade da luz. De maneira prática, podemos dizer que um *bit* é um 1 ou um 0, um de dois estados possíveis do sistema digital.

A substituição do átomo pelo bit, do físico pelo digital, a um ritmo exponencial, vai converter o *homo sapiens* em *homo digitalis*. Desde os seus humildes começos, faz agora pouco mais de meio século, o computador evoluiu de tal modo que se aproximou das nossas vidas quotidianas, convertendo-se numa ferramenta de uso progressivamente generalizado. (JOSÉ B. TERCEIRO, 1997, p. 31)

Porém, com o desenvolvimento da informática ao longo dos anos, foram incluídos aos *bits*, muito mais do que apenas números, o que possibilitou a expansão do vocabulário binário. A partir de então, diferentes tipos de informação puderam ser reduzidas a zeros e uns, o que deu início a uma série de transformações na sociedade.

Lévy (1998) considera que, desde o aparecimento da humanidade, houve um afastamento do estado natural bruto devido à linguagem e à técnica. Sendo assim, com o progresso, a domesticação dos animais, a agricultura, a invenção da escrita, a multiplicação dos meios mecânicos, foi possível alterar a relação do ser humano com o seu espaço, formando uma espécie de *tecnocosmo* em que os objetos e as paisagens tornaram-se produtos da indústria humana. Nesse sentido, o armazenamento, a transmissão e o processamento das informações digitais interpuseram uma mediação entre os sujeitos humanos e o seu *tecnocosmo*.

Conseqüentemente, para Lévy (1998), a mediação digital afetou diferentes tipos de atividades humanas. A escrita, a leitura, a comunicação, o jogo, a música, a visão, o ensino, o aprendizado, as imagens foram sendo reestruturados devido a dispositivos técnicos novos que ingressaram na sociedade. O surgimento do editor de texto no computador permitiu apagar com facilidades uma letra, uma palavra ou um texto inteiro; os *softwares* computadorizados possibilitaram a criação de diferentes tipos de melodias musicais, bem como também a gravação de sons em diversos tipos de suporte; os computadores permitiram o acesso a novas fontes de conhecimento e, nesse sentido, o surgimento da *internet* foi fundamental, pois além de ser uma nova

forma de estudo, estabeleceu no campo da comunicação uma nova forma de sociabilidade; o surgimento de novas linguagens, graças ao intercâmbio entre os homens e as máquinas; o arquivamento de dados e os sistemas de controle; a expansão de novas possibilidades no campo das pesquisas técnico-científicas, etc.

Para Lévy (1998), na rede digital em formação localizam-se quatro pólos funcionais, que, segundo o autor, irão substituir as antigas distinções fundadas sobre suportes audiovisuais como cinema, imprensa, gravação musical, rádio, televisão, telefone, edição, que influenciaram diretamente a produção de dados, de programas e representações audiovisuais; de seleção, recepção e tratamento de dados; de transmissão através de serviços integrados e de armazenamento. Ou seja, estes são apenas alguns dos infinitos exemplos da forma como o digital alterou a sociedade humana.

Dentre as possibilidades oferecidas pelo meio digital e que têm influência direta para este trabalho, refere-se diretamente a criação de imagens com aspectos altamente realísticos. Nesse sentido, com o digital foi possível simular a realidade com uma elevada quantidade de detalhes, que pela perfeição da representação, permitem ludibriar o olhar de qualquer espectador.

Logo, a publicidade, o cinema, a *internet*, a televisão passaram a fazer uso dos recursos digitais em *softwares* específicos como forma de dar vida a elementos que até anteriormente não podiam ser representados com tal perfeição. Com isso foi possível a geração de uma nova visualidade.

3.2 Uma nova visualidade

O horizonte da imagem digital é essa janela utópica desde a qual todo o universo seria visível em todas as escalas e em todos os modos de representação imagináveis.
(LÉVY, 1998, P.23)

A afirmação acima exposta por Lévy, longe de ser uma apologia ao digital, exemplifica de maneira clara as possibilidades oferecidas pelo meio para a criação de imagens. Entretanto, antes de apresentarmos algumas características das imagens digitais e suas possibilidades, é importante realizarmos uma breve discussão sobre a palavra imagem.

3.2.1 A imagem

Como exposto no capítulo I, Lúcia Santaella (2005) aponta que estamos presenciando um novo momento na forma de reprodução das imagens, denominado de *pós-fotográfico*, que se caracteriza pela geração de imagens calculadas por computação. Entretanto, se hoje, a partir da tecnologia digital, estamos diante desta nova forma de reprodução de imagens, foi na antiguidade grega que os primeiros conceitos sobre a imagem foram estabelecidos. Platão foi quem formulou e tornou conhecido um dos mais antigos conceitos sobre a imagem, caracterizando-a como as sombras e os reflexos vistos nas águas ou nas superfícies de quaisquer corpos. Para o filósofo grego, a imagem era entendida apenas como uma reprodução, uma projeção, um reflexo parcial da natureza.

O conceito de Platão, apesar de não contemplar todas as possibilidades que a palavra imagem adquire na atualidade, demonstra claramente o princípio básico de uma imagem analógica: é a imagem tal qual é vista pelo olho humano. Uma imagem analógica é resultado de uma síntese de traços, cores, elementos visuais em simultaneidade. Estas apresentam diferentes propriedades tais como *extensão na distância; modelação em profundidade, verticalidade, estabilidade, imitabilidade, cor, sombra, textura, integração por superfícies, bordas, formas e interespaços*, uma pluralidade de coisas que possuem significado. (DONDIS, 2000)

O percurso da imagem analógica durante a história da humanidade faz com que retomemos novamente o capítulo inicial deste trabalho, que demonstra como a figura humana foi representada durante a história da arte. O ser humano, como qualquer figura originária de uma natureza concreta, é antes de qualquer outra forma

de classificação, uma imagem analógica que, como tal, foi reproduzida em diferentes épocas por diversos suportes à imagem e semelhança de seu criador. As imagens nas cavernas da arte egípcia, as pinturas, as esculturas, o surgimento da fotografia, da televisão, do cinema, da holografia irão constituir, a partir de suas particularidades, novas formas de reprodução de imagens. Entretanto, a palavra imagem, como exposto por Platão ou identificado a partir das técnicas de registro da história, apresenta outros significados que merecem ser expostos.

Martine Joly (1999) destaca que, numa visão abrangente, a imagem pode ser entendida como algo visualizável e que depende da produção e da interpretação de um sujeito. Consistindo numa ferramenta de expressão e comunicação, ela é sempre uma mensagem para o outro. Por isso, é de grande importância conhecer o seu público-alvo para compreender a imagem da melhor maneira possível. Além de considerá-la uma ferramenta de comunicação, Joly defende que a imagem pode se constituir “num instrumento de conhecimento, porque serve para ver o próprio mundo e interpretá-lo” (1999, p. 60).

Para Rahde (2000, p.19), a imagem pode ser entendida como “a reprodução de uma sensação ou a representação de um conceito”. É uma reconstrução que vai ganhar a forma de representação que melhor se adaptar aos nossos objetivos. Assim, essa função de conhecimento da imagem associa-se a uma função estética da mesma, que proporcionará ao receptor sensações específicas. A autora considera que, em nossos tempos, temos a possibilidade de entender a imagem de uma maneira mais livre, não ligada apenas a uma “visão de reprodutibilidade da natureza, mas de um real intrínseco, de simulacros de algo ausente, em que o imaginário e o imaterial estão inseridos em sua produção...” (RAHDE, 2003, p. 1).

Como exposto pelas autoras, a palavra imagem pode receber diferentes interpretações, conforme o contexto que se insere. Joly (1999) ainda destaca, por exemplo, a imagem mental, que é aquela criada pela mente humana a respeito de alguma coisa. No entanto, em um mundo repleto de imagens, é necessário analisarmos não apenas o significado literal de uma imagem, ou seja, aquilo que está explícito, mas sim avaliar quais os significados que estão presentes em uma

determinada imagem e que, por vezes, passam despercebidos por nós. Nesse sentido, é importante compreendermos a imagem como *signo* e a imagem como *retórica*.

Um signo tem sempre uma “materialidade”, capaz de fazê-lo percebido por um ou mais de nossos sentidos. Segundo a mais tradicional definição *peirceana*, a palavra remete a algo que é posto no lugar de algo concreto por alguém, num dado momento e sob algum aspecto. Consiste então numa mentira que evoca a verdade, verdade essa que não é única nem absoluta. Sua possibilidade de representar algo é sempre uma possibilidade, pois sua interpretação dependerá sempre da *competência enciclopédica* do receptor, ou seja, de seu repertório, suas vivências, do conjunto de seus imaginários. Se, de acordo com Peirce, tudo é signo, podemos, obviamente, ter a imagem como o sendo também. Malrieu (1996, p. 108) reforça esse pensamento quando diz que “imaginar é tomar uma coisa por outra, ‘imprimir’ uma coisa noutra”.

A imagem é, na verdade, um sistema de signos que, para Aumont (2000, p. 250), são mobilizados a partir de nossa relação com uma imagem, aparecendo em diferentes níveis. Alguns são signos “quase universais” (os que resultam da percepção), outros relativamente naturais, porém já mais estruturados socialmente (os códigos da analogia, por exemplo), e outros ainda, totalmente determinados pelo contexto social (simbólicos).

A imagem, porém, também pode ser entendida como *retórica*. A retórica que surge na Antigüidade sempre esteve associada à arte de falar em público. Logo, quanto melhor falasse e escrevesse um indivíduo, mais facilmente ele persuadiria o seu público. Nesta época, este conceito estava associado ao de verdade relativa. Sendo assim, o discurso que mais convencesse o público era considerado o mais verdadeiro.

Entretanto, a imagem só passou a ser analisada sob a forma de uma retórica a partir dos estudos de Roland Barthes, nos anos 60. Para Joly (1999), mesmo que num postulado ainda “tímido”, Barthes percebe a retórica a partir da imagem (anúncio das massas Panzani), numa acepção de persuasão e argumentação (invenção) e noutra em

termos de figuras (estilo). Em relação à primeira acepção, o autor percebe uma retórica da conotação, ou seja, a capacidade de provocar uma significação segunda, a partir de uma primeira, isto é, de um signo já pleno, com significante e significado, obter outro significado, tornando-se seu conotador. Assim, “uma imagem pretende sempre dizer algo diferente do que representa em primeiro grau, isto é, no nível da denotação” (Joly, 1999, p. 83), contrariando a impressão de leitura natural que ela denota, como que se constituísse numa linguagem universal. Essa sensação pode ser explicada pela rapidez da percepção visual e a aparente simultaneidade do reconhecimento do conteúdo e da interpretação da imagem. Outra questão a ser considerada é a efetiva universalidade da imagem. O homem produz imagens por todos os lugares, em todos os tempos, o que faz com que nos reconheçamos como “capazes de decifrar” quaisquer imagens, o que não é verdadeiro.

Mesmo que existam esquemas mentais e representativos universais, deduzir que a leitura da imagem é universal consiste num ato errôneo. Reconhecer motivos nas mensagens visuais e interpretá-los são operações diferentes, embora dêem a impressão de serem simultâneas.

Por outro lado, deve-se admitir que o próprio reconhecimento já exige um aprendizado. Mesmos nas imagens que parecem mais realistas, sempre há diferenças em relação a seus referentes. Só uma espécie de aprendizado vai permitir que se desconsiderem algumas diferenças para reconhecer o referente. Esse aprendizado é feito de maneira natural numa cultura como a ocidental, “na qual a representação pela imagem figurativa tem tanta importância” (Joly, 1999, p. 43).

Como qualquer outra forma de comunicação, a imagem também é conotativa e apresenta rodadas de significações ilimitadas. Um signo leva a outro, num processo ilimitado chamado *semiose*. A significação global da imagem é construída por signos plásticos, icônicos e lingüísticos, cuja interpretação joga com o repertório, com o saber cultural do receptor, de quem é solicitado um esforço associativo. A análise da imagem – e de qualquer mensagem visual – busca detectar “o maior número de solicitações estabelecidas, levando em consideração o contexto e o objetivo do emissor, bem como o horizonte de expectativa do receptor.” (idem, p. 113)

Analisar uma imagem não é amarrar-se a uma idéia que deveras o autor quis comunicar. Nem o próprio autor domina toda a significação que sua imagem pode produzir. Seu significado último é sempre dado pelo receptor, onipotente em sua subjetividade. O que realmente importa é compreender quais as significações que essa imagem pode provocar aqui e agora.

3.2.2 A imagem digital

Diz-se que a imagem digital não é indício, obtido em contigüidade com o real, e cópia, submetida ao princípio de analogia, de uma coisa, objeto ou ser do mundo, isto é, de uma realidade encontrada, por meio de dispositivos psicofisiológicos, que guiam o uso da sensibilidade e da motricidade, no ambiente imediato do sujeito percipiente. Ela é imagem lógica, sua realidade é a realidade de sua própria idealidade. Imagem dada, embora à visão, imagem plenamente perceptível, ela não é porém marca ou repetição de um real empírico, ela não traz o grão ou o resíduo de real próprio à imagem ótica, a qual é em tudo sujeita ao acontecimento, ao irracional e ao casual que contagia nossas mais vigilantes percepções
(PARENTE, 1993, p. 52).

Com o advento da computação gráfica, a possibilidade para o campo de criação de imagens aumentou significativamente. Isso se deve ao fato de que, a partir do computador e das possibilidades oferecidas por diversos *softwares*, foi possível que o homem viabilizasse diferentes formas de imagens que até anteriormente estavam restritas apenas ao seu imaginário analógico. Logo, o sistema digital possibilitou que imagens mentais pudessem ser representadas no universo das imagens visuais.

Os sistemas digitais permitiram não só uma nova forma de registro da imagem, como ocorrera anteriormente a partir do surgimento da fotografia, mas também deram ao homem a possibilidade de manipular a imagem da maneira que bem entendesse, após o seu registro. Se com a câmera fotográfica analógica, a criatividade do artista estava restrita ao melhor ângulo e ao enquadramento de uma determinada cena ou ainda ao tratamento do negativo para a criação de um efeito novo na imagem, com o digital, foi possível gerar novos efeitos visuais nas imagens.

Diferentemente do *bit*, que é o elemento atômico da informação, no nível molecular dos gráficos o *pixel* é o principal elemento. O termo é originário da computação gráfica, pela junção entre as palavras *picture* e *element*. Negroponte (1995) afirma que não se pode considerar o *pixel* em nível atômico, pelo fato de que em geral este é representado por mais de um *bit*. Nas imagens digitais, os *pixels* são responsáveis pela geração total das imagens. Ou seja, uma imagem é gerada por centenas de *pixels*, que juntos são responsáveis por gerar a imagem total.



Fig.77. Imagem digital (imagem gerada pela junção de diferentes pixels)

Fonte: arquivo pessoal

Acesso: 23/09/2006

No entanto, as imagens geradas pelos sistemas digitais podem ter diferentes origens. A primeira seria o *registro da imagem*, que pode ser realizado digitalmente. As câmeras digitais atualmente permitem captar imagens em alta qualidade, graças à possibilidade de recursos disponíveis. As câmeras permitem fazer ajustes de cor, selecionar o enquadramento desejado depois da imagem já ter sido registrada, bem como a possibilidade de se ver o resultado da imagem registrada um segundo após a sua captura. Além disso, as imagens, depois de fotografadas, podem ser impressas em uma impressora a partir de um computador, o que evita a utilização de filmes fotográficos para a revelação. Conseqüentemente, pelas facilidades oferecidas, as câmeras digitais tornaram-se amplamente utilizadas pelas pessoas, tanto para fins particulares, quanto para fins profissionais, como por exemplo, na publicidade, onde se faz amplo uso de imagens.

A segunda possibilidade para a criação de imagens digitais ocorre a partir de elementos exclusivamente oriundos do computador. Como exemplo, temos as imagens vetoriais geradas a partir de *softwares* gráficos, tais como *FreeHand* e *Corel Draw*, que permitem a criação de imagens em duas dimensões e o *3D studio*, que permite a geração de imagens em 3 dimensões.



Fig.78. Imagem vetorial (imagem criada em FreeHand MX)

Fonte: arquivo pessoal

Acesso: 23/09/2006

A terceira possibilidade para criação de imagens seria decorrente da combinação entre elementos analógicos e digitais, utilizando o computador como ferramenta de viabilização. Nesse sentido, uma imagem captada a partir de uma câmera fotográfica analógica, pode ser copiada para o computador, utilizando o *scanner* como ferramenta, e depois receber algum tratamento especial em programas específicos tais como o *Adobe Photoshop*. Além disso, é possível, a partir de recursos como a montagem, combinar elementos vetoriais e fotográficos ao mesmo tempo, dando origem a conjuntos híbridos.

Conseqüentemente, verifica-se que o computador adquire duas funções na criação das imagens digitais. A primeira seria a de *ferramenta*, servindo apenas como suporte técnico para a viabilização da imagem, enquanto que a segunda seria a de fonte de algoritmos transformadores, que permite ao usuário novas possibilidades de criação.



Fig.79. Imagem resultante da combinação entre elementos analógicos e digitais.

Fonte: arquivo pessoal

Acesso: 23/09/2006

Moles (1990) afirma que uma das propriedades das imagens feitas através do computador é a realização de figuras sintéticas propriamente ditas. O autor considera que as combinações feitas através de formas geométricas universais, texturas, sombreados, seguem as regras de uma lógica do visível. Nesse sentido, ao combinar dados em *softwares* específicos, o sujeito se apropria da sua realidade e a transporta para o computador, podendo manipulá-la da maneira que bem entender.

Arlindo Machado, na obra *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (1996), afirma que a computação gráfica atual, durante sua trajetória, tem oscilado entre duas alternativas diante das possibilidades oferecidas por este sistema. A primeira seria a da realização de uma simulação do mundo “natural” (o que também inclui o mundo artificial criado pelo próprio homem), enquanto que a segunda seria a construção da simulação da própria imagem. Ou seja, enquanto a primeira seria a possibilidade da simulação estilizada de uma determinada realidade, a segunda, muito mais complexa, teria por finalidade a construção de uma imagem que pareça real, tal qual o realismo científico da fotografia, desafio enfrentado pelos artistas da tendência de arte hiperrealista, como já visto no capítulo anterior.

Machado (1996) acredita que estas tendências assumidas pela computação gráfica podem ora fundir-se em uma só, como acontece em determinados modelos de iluminação que se baseiam em leis da óptica, resultando em texturas semelhantes à fotografia, ora serem totalmente contrárias, quando se busca menos imitar fenômenos do mundo do que restituir convenções da própria representação.

Segundo o autor, *a computação gráfica tem por objetivo a representação plástica das expressões matemáticas*. Conseqüentemente, para visualizar alguma coisa que não seja uma lista de números os quais compõem os sistemas digitais, ou seja, para se formar uma imagem, é necessário forjar procedimentos específicos de visualização, que não são senão algoritmos de simulação da imagem. Nesse sentido, o autor destaca diferentes técnicas de modelação das imagens, sistemas de partículas, modelos de iluminação, mapeamento de texturas que permitem realizar uma construção bastante realista das imagens.

Entretanto, Machado (1996) destaca que a redução do universo visual a equações matemáticas, por vezes, fazia com que as imagens produzidas pelo computador tivessem uma aparência muito asséptica, regular, dura e artificial. Desta forma, diferentemente da pintura e da fotografia, que conseguiam reconstituir o mundo com sua complexidade e desarmonia, os sistemas digitais resumiam toda a exuberância visual das imagens a modelos de leis formais com conceitos de harmonia e regularidade muito simples.

Para então “acabar” com essa frieza das imagens digitais, a solução mais decisiva foi desenvolvida pelo matemático polonês Benoit Mandelbrot e pelo engenheiro de programação Richard Voss, no início dos anos 80. A *geometria fractal*, como se tornou conhecida, consiste em um sistema matemático avançado que possibilita extrapolar os limites específicos da computação gráfica, abrangendo assim terrenos tão diversos tais como a filosofia, a física, a biologia ou a semiótica. Os fractais são objetos trincados que não possuem uma dimensão inteira (1, 2 ou 3) mas sim fracionárias (1.85, por exemplo). Desta forma, um objeto acaba possuindo um caráter de onipresença, por ter as características do todo infinitamente multiplicadas dentro de cada parte, escapando assim da compreensão em sua totalidade pela mente humana (MACHADO, 1996).

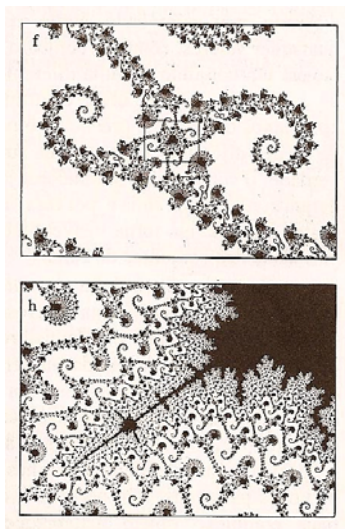


Fig.80. Exemplos do conjunto de Mandelbrot.
(O retângulo do primeiro quadro indica a área que foi ampliada no quadro seguinte)
Fonte: MACHADO (1996, p.99)

Neste sentido, a arte produzida pelos computadores com os objetos fractais perde a sua frieza e recupera toda a inquietação que marca os processos estéticos modernos e deixa se “sujar” pela pulsação das coisas vivas. A geometria fractal constitui hoje um dos campos mais promissores da computação gráfica (MACHADO, 1996, p.101).

3.2.3 A simulação do homem.

Estas possibilidades de simulação da imagem afetaram diretamente também a simulação da imagem humana. O homem, na busca pela semelhança de sua própria imagem, passou a fazer uso dos recursos digitais para realizar a sintetização da figura humana.

Como visto no primeiro capítulo deste trabalho, durante o desenvolvimento da arte grega, por exemplo, além de identificarmos a busca dos artistas pela representação de um “belo ideal”, verificamos também uma preocupação em realizar esculturas que possuíssem uma aparência que se assemelhasse cada vez mais com a aparência de um corpo humano real. Agora, com as possibilidades oferecidas atualmente pelo digital, percebe-se claramente que essa busca pela veracidade da representação da figura humana se repete. No capítulo final deste trabalho, veremos

exemplos de mulheres digitais com aspectos altamente realísticos que, por vezes, confundem o espectador sobre até que ponto do que está sendo visto é parte do real ou não.

Sendo assim, há uma notável relação entre os artistas da computação gráfica atual, com os artistas da pintura e escultura até o final do século XIX. Como vimos no capítulo I, durante este período, os artistas estavam preocupados em realizar representações que se aproximassem cada vez mais da realidade. Ou seja, a arte estava atrelada com a capacidade de realizar a melhor representação do mundo real. Hoje, no século XXI, a computação gráfica apropria-se também desta idéia. As tintas, o lápis e as matérias-primas como a argila, o bronze e o mármore cedem espaço aos *mouses* e aos computadores para a criação de formas humanas com um grau de veracidade muito elevado.

Conseguir um aspecto realístico ficou mais acessível aos usuários, pelas facilidades que os *softwares* oferecem atualmente. Traços, cores, texturas, volumes, surgem nas telas em poucos segundos e se não forem do gosto do criador, podem ser desfeitos e refeitos novamente.

A relação da computação gráfica com a arte, no que se refere à questão da representação da figura humana, torna-se ainda mais evidente quando comparamos a computação gráfica à arte hiperrealista (ou fotorrealismo) da década de 60, que tinha por princípio de arte realizar uma representação que se parecesse com uma fotografia, pois esta possuía detalhes da representação que eram minorizados pelo ser humano. Logo, a busca por uma imagem que seja semelhante ao grau de detalhes encontrados em uma fotografia, também pode ser vista em boa parte das representações de seres humanos realizados pela computação gráfica atual.

Luiz Velho, em artigo denominado *Visualização e computação gráfica* (1997), afirma que a evolução da linguagem visual da computação gráfica foi influenciada de forma significativa pelo aprimoramento dos meios e técnicas de representação. Essa tendência se evidencia principalmente nos sistemas de visualização em três dimensões. O autor complementa que, até recentemente, a

ênfase que tem sido dada no computador é obter o “realismo fotográfico”, ou seja, conseguir gerar imagens que possam ser confundidas com fotografias.

O autor também destaca que a computação gráfica já domina completamente a tecnologia da síntese de imagens fotorrealistas e que o maior desafio dos artistas da computação gráfica é o da geração de modelos geométricos que possam compor uma imagem complexa.

Além do fotorrealismo, outra característica apontada pelo autor nas imagens criadas pelo computador é a hibridação das técnicas para a geração das imagens. Nos sistemas de visualização 3D que estão sendo desenvolvidos, alguns artistas já estão utilizando técnicas como o desenho e a pintura para atingir o efeito desejado. Para isso, estão sendo utilizados sistemas híbridos 3D e 2D, que combinam a síntese e o processamento de imagens em ferramentas de alto nível.



Fig.81. Mulher digital
Fonte: arquivo pessoal
Acesso: 23/09/2006

Destacando nosso objeto de estudo, as mulheres digitais, percebemos claramente uma preocupação fotorrealística da representação, bem como o uso de diferentes técnicas para um resultado final convincente. No livro *Digital Beauties – 2D and 3D CG Digital Models 9* (2004), Julius Wiedemann apresenta a forma como a figura feminina foi reproduzida desde os anos 80, por diferentes artistas da computação gráfica. Wiedemann (2004) afirma que as tecnologias 3D estão atualmente em plena ascensão e certamente se tornaram o meio preferido da nova

geração da computação gráfica para a criação de personagens digitais hiperrealísticos. Na obra, o autor apresenta algumas técnicas utilizadas pelos artistas para a concepção da forma feminina. A seguir, oferecemos um glossário das técnicas apresentadas na obra de Wiedemann, após uma pesquisa com mais de quarenta artistas no mundo inteiro, em que estes artistas revelaram de que maneira construíram suas mulheres digitais.

2-D: Imagens a duas dimensões, definidas em *pixels* ou vetores.

3-D Studio Max: um *software* da empresa Kinetix que permite ao utilizador profissional utilizar as ferramentas para modelagem, animação, renderização e composição de cenas.

Adobe Photoshop: *Software* considerado a escolha de qualquer profissional no domínio da computação gráfica. É uma ferramenta de manipulação que permite a criação e a alteração de imagens, bem como a utilização de filtros e de *plug-ins*.

Adobe Illustrator: Ferramenta de computador para a ilustração 2D para imagens vetorizadas e *bitmaps*.

After Effects: *Softwares* para filmes e efeitos visuais produzido pela Adobe c Inc.

Alias Wavefront: da Silicon Graphics, é uma ferramenta de modelagem e animação com uma interface que possibilita ao utilizador um controle criativo e a sensação de intuição associada à escultura e aos pincéis dos artistas tradicionais.

Canais Alfa: Um canal de cor (para além dos canais de cor vermelho-verde-azul ou azul ciano-magenta-amarelo-preto) criado em um programa que, tal como o Adobe Photoshop, permite a seleção específica ou a gradação de efeitos.

Amazon 3D Paint: Filtro para desenho industrial 3D usado para filmes, vídeos e artes gráficas.

Amiga: Um dos primeiros computadores equipado com uma interface gráfica destinado ao *design* gráfico.

Animação: Uma seqüência de imagens feitas manualmente ou com ajuda do computador para produzir um filme.

AutoCad: *Software* 3D da AutoDesk de renderização, freqüentemente utilizado em áreas técnicas, como a engenharia e a arquitetura.

Bryce: *Software* produzido pela Corel Corp, que cria ambientes e paisagens e importa dados 2D e 3D.

CG: Um termo que se refere às imagens criadas por computador ou relativo à computação gráfica.

Cinema 4D: *Software* da Maxon para Windows e Macintosh, conhecido pela sua rapidez. A versão mais famosa é o Cinema 4D XL. O seu número de utilizadores vem crescendo constantemente. Possui as funções *raytracing* e *radiosity-rendering* que permitem simular a luz natural.

Commodore Pet: Modelo de computador antigo.

Deep Paint: *Software* 2D da Right Hemisphere Ltda. que permite um controle dinâmico da iluminação 3D e das texturas de forma para obter efeitos realistas. O utilizador pode transformar as fotografias ou as ilustrações existentes em pinturas a óleo, a acrílico, a aquarela, etc., podendo assim criar novos desenhos.

Arte Digital: Termo que define a arte produzida com recursos digitais ou através da combinação de métodos digitais e analógicos.

Filtro: Um comando ou um *software* que cria um efeito numa imagem ou numa personagem. O filtro pode ser parte integrante de um programa ou ser mais tarde instalado.

Iluminação: Posição e ajustamento da luz num programa de 2D ou 3D.

Lightwave3D: É composto por duas aplicações: Modeller e Layout. Os utilizadores podem criar modelos com a primeira e compor e animar cenas com a segunda. Produzido pela New Tech Inc.

Manga comics: Banda desenhada, revistas e livros japoneses que normalmente são publicados semanal ou mensalmente.

Maya: É um *software* integrado num sistema de animação. Permite a modelagem, a renderização e a composição.

Metasequia: Um *software* de modelagem, renderização e animação, proveniente do Japão.

Modelagem: Construção de um modelo 3D com ajuda de um programa. Pode ser efetuado de diversas maneiras, como, por exemplo, a partir de polígonos ou NURBS.

NURBS (Non-uniform Rational B-Spline): Um tipo de curva que pode representar formas mais complexas que as curvas de Bezier. A modelagem baseada em curvas refere-se às formas 3D com superfícies feitas de curvas matematicamente derivadas (*splines*).

Paint Shop Pro: É um *software* da JASC Inc. para produzir, modificar, aplicar efeitos e animar imagens 2D.

Painter: É um *software* da Corel Corp de criação ou de modificação de imagens 2D pintadas. Permite também simular pincéis e utensílios da pintura tradicionais de forma realista.

PhotoPaint: Programa de criação e manipulação de imagens 2D da Corel Inc, que também permite a aplicação de efeitos e a produção de animação.

Plug –ins: *Software* que pode ser instalado num programa de computador, destinado a executar funções muito específicas.

Polígono: Uma forma em 2D que permite, graças a uma combinação de centenas de outros polígonos, criar modelos com um *software* 3D.

Poser: É um programa para conceber e animar personagens 3D em pose, a partir de uma variedade de modelos articulados em 3D, humanos e animais. Produzido pela Curious Labs Software Company.

Pós-produção: o trabalho que é efetuado após a fase da renderização, necessário para aperfeiçoar as imagens ou adicionar efeitos.

Ray Dream: *Software* 3D para modelar, renderizar, compor cenas e produzir animações. Produzido pela Fractal Design Inc.

Renderização: Após um modelo ter sido concebido em 3D com polígonos ou NURBS, pode ser renderizado para criar uma simulação de um objeto real. O modelo é em seguida envolto em texturas e cores.

Rhino: É um programa que pode criar, editar, analisar e transformar curvas NURBS, superfícies e sólidos, e que serve de suporte para malhas poligonais. Produzido pela Robert Mc Neel & Associates.

Shade: Um *software* japonês que permite modelar, renderizar e animar. Produzido pela Expression Tools Inc.

Sinclair ZX81: Modelo de computador antigo.

Softimage 3D: *Software* da Microsoft Corp. Possui uma grande variedade de funcionalidades e é considerado o programa de modelagem e animação mais potente disponível para PC.

Mapa de textura: O processo de aplicar uma textura num objeto 3D.

Texturas: Como todos os objetos reais, as imagens 2D e 3D criadas por computador podem ter texturas aplicadas de forma a simular (ou não) uma aparência

realista. As texturas podem ser usadas para simular pele, plástico, metal, céu, vidro, etc.

UV -3D program: Programa que possibilita aos artistas a manipulação das texturas e a coordenação de numerosos modelos. É particularmente útil na criação de jogos de computador.

Mesa digitalizadora Wacom: Um instrumento composto por uma mesa de plástico e uma caneta digital que simula o desenho natural produzido à mão livre e também pode substituir o *mouse*.

Machado (1996), porém, considera que, apesar de hoje existirem diferentes tipos de técnicas que permitem a obtenção de uma figura humana com aspectos hiperrealísticos, ainda existem muitos limites no que se refere a este tipo de representação. O principal apontado pelo autor refere-se à questão dos movimentos do corpo e das expressões faciais. Ou seja, quando há necessidade, por exemplo, de se criar um mulher digital que execute diferentes expressões faciais ou que realize movimentos como andar ou correr, a computação gráfica ainda apresenta algumas limitações. Para o autor, as réplicas humanóides hoje existentes lembram muito mais os desenhos da primeira infância e apresentam ainda movimentos muito robóticos, muito “duros”.

As pesquisas que estão sendo realizadas para a criação de simulações humanas que apresentem um aspecto mais naturalista dependem diretamente da digitalização de movimentos de um ser humano ou de suas posições-chaves a partir das técnicas de *sampling* e *rotoscopia*. Na *rotoscopia*, por exemplo, depois da captação de valores numéricos adquiridos por *scanners* ou sensores que captam a estrutura básica (sobretudo os movimentos humanos), há um registro das posições-chaves em cada unidade de tempo (*frame*), as quais servirão depois de controle à modelação do movimento em corpos sintéticos humanóides. Entretanto, um dos entraves encontrados por este tipo de técnica é que, apesar de apresentarem grandes resultados visuais, o ser humano sintético não consegue livrar-se dos movimentos do seu referente, ser humano real, não adquirindo, portanto, uma autonomia própria (MACHADO,1996).

Outro desafio que também se estabelece é o da modelação de formas humanas ou animais (animadas ou não), através de procedimentos algorítmicos. Neste campo, os progressos mais notáveis estão correndo no ramo da computação gráfica, que se dedica à animação de esqueletos. Primeiramente, é necessário modelar o esqueleto do ser que se deseja, para depois aplicar um programa de dobragem e rotação das juntas que ligam os diversos ossos que permitem dar movimento ao corpo. Dá-se preferência ao uso de esqueletos ao invés de corpos completos, pelo fato de exigirem um volume de dados pequeno para ser processado no computador, ativando-se apenas as partes necessárias para o desempenho. Com a inclusão de pele e roupas, o processamento torna-se cada vez mais lento, exigindo assim memórias cada vez mais elevadas. O exemplo mais célebre da história da computação gráfica se chama George e foi modelado na *Ohio State University* por David Zeltzer e Donald Stredney. A partir de uma hierarquia de funções, George pode executar várias ações humanas, tais como andar, correr, pular (ZELTZER, 1985, p. 249-259).

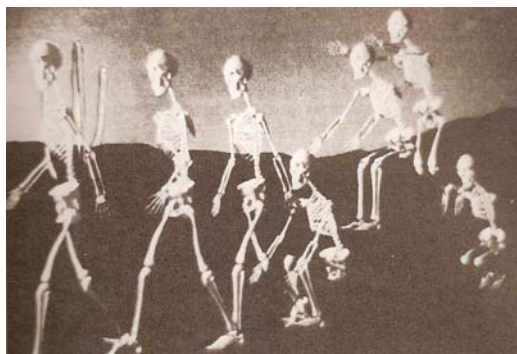


Fig.82. George
Fonte: MACHADO (1996, P.105)

Além dos movimentos do corpo, outro aspecto que também é fonte de estudo para área da computação gráfica diz respeito à realização de movimentos do rosto que correspondam às expressões faciais que temos diante de algum tipo de sensação. Um dos modelos mais completos foi desenvolvido por Keith Waters da Middlesex Polytechnic na Inglaterra. O modelo de Walters baseia-se no trabalho de Paul Ekman e Wallace Friesden (1977), psicologistas da comunicação não verbal, que criaram um código para as expressões fisionômicas em que diferentes estados emocionais são

expressos por distorções faciais correspondentes. Este trabalho se presta particularmente bem a uma abordagem computacional, pois descreve a ação de músculos individuais ou grupos de músculos como unidades mensuráveis, capazes de distorcer de forma específica o tecido da face. (MACHADO, 1996, p.106). Neste processo, os músculos da face humana, que são bastante complexos, são reduzidos a polígonos ou grupos poligonais na estrutura *wire frame* em que as topologias faciais são modeladas. Onde há uma maior acentuação do músculo, incrementa-se a densidade poligonal. A partir disso, cada músculo irá possuir um parâmetro que permite controlar o começo e o fim do movimento, a longitude e a latitude, a zona de influência, a elasticidade, a tensão aplicada e, ao se jogar com esses parâmetros, é possível puxar os lábios para trás para simular *felicidade*, enrugar a testa para simular *raiva*, etc. No entanto, para não se reduzir essas expressões faciais a estereótipos, a dupla Phillippe Bergeron e Pierre Lachapelle da Universidade de Montreal, utilizou um procedimento que permite interpolar os padrões faciais e, assim, gerar diferentes tipos de expressões. Pode-se, por exemplo, obter uma expressão menos estereotipada utilizando-se 50% de sorriso com 50 % de raiva. (MACHADO, 1996).



Fig.83. Face neutra com os músculos relaxados

Fonte: MACHADO (1996, P.107)



Fig.84. Medo

Fonte: MACHADO (1996, P.107)



Fig.85. Felicidade
Fonte: MACHADO (1996, P.108)



Fig.86. Surpresa
Fonte: MACHADO (1996, P.108)

Aliando-se aos mecanismos de movimentações do rosto, incluem-se também técnicas que permitem com que essas simulações tenham voz. O modelo da dupla *Lewis e Parke* utiliza técnicas de *sampling*, em que primeiro se identifica um discurso digitalizado, a partir de um trabalho de reconhecimento de seus fonemas para que, em seguida, as vozes sejam re-sintetizadas e sincronizadas com seus correspondentes movimentos labiodentais, após terem sido anotadas inclusive características de tom e ênfase. Este processo, assim como os de modelação facial, também emprega modelos de faces paramétricos que permitem manipular diretamente o rosto sintético a partir de um conjunto de parâmetros definidos que controlam a posição da boca, a abertura das mandíbulas e dos lábios, etc. (MACHADO, 1996)

Conseqüentemente, verifica-se que diferentes esforços estão sendo realizados para se criar simulações humanas que sejam cada vez mais realistas. Logo, constatamos que, para a criação das mulheres digitais com características fotorrealísticas é necessário a combinação de três elementos: A criatividade, a sensibilidade do criador e, principalmente, o conhecimento das diferentes técnicas que, quando combinadas, resultam em efeitos surpreendentemente realistas.

Como qualquer ser humano, as mulheres digitais que estão sendo criadas pela computação gráfica possuem um *habitat* natural, que antes de ser resultado de uma combinação de elementos, caracteriza-se essencialmente por não existir em uma realidade concreta. Sendo assim, para entendermos este processo, é fundamental recorrermos aos termos *cibercultura* e *virtual*.

3.3 Cibercultura

Segundo o *Minidicionário Aurélio Buarque de Holanda Ferreira* (1985), a palavra *Cultura* apresenta dois significados: O primeiro significado para o termo está relacionado com o “ato, efeito ou modo de cultivar”. Já o segundo significado apresentado, classifica cultura “como o complexo dos padrões de comportamento, das crenças, das instituições e doutros valores transmitidos coletivamente, e típicos de uma sociedade; civilização. Cultural”.

As definições apresentadas pelo dicionário datam do ano de 1985. Há 21 anos atrás, o mundo presenciava um outro momento. A população mundial não era tão grande, não havia ainda o telefone celular, os computadores não possuíam nenhum pouco da tecnologia presente nos computadores atuais e a televisão ainda era a maior janela das pessoas para o mundo. O fato é que, depois de duas décadas, a vida das sociedades mudou completamente, tanto no que se refere às possibilidades oferecidas pela tecnologia como também pelas novas formas de sociabilidade que foram criadas. Logo, se em 1985 tínhamos dois significados apresentados para a palavra *cultura*, certamente em 2007, após tantas mudanças, esta definição precisa ser revista.

Nicholas Negroponte, no livro *Vida Digital* (1995), afirma que o mundo pode ser dividido em dois grandes momentos: A *era Industrial*, que nos deu o conceito de produção em massa e, com ele, economias que empregam operários uniformizados e métodos repetitivos na fabricação de um produto em determinado espaço ou tempo, e a *era da informação* que, a partir dos computadores, mostrou-nos que era possível realizar as mesmas economias de escala, mas com uma preocupação menor com o espaço e com o tempo.

Entretanto, o autor considera que, assim como a era industrial, foi seguida de uma era pós-industrial, a era da informação está sendo substituída pela era da pós-informação, em que a informação passa a ser extremamente personalizada, sendo que essa personalização da informação está diretamente relacionada ao surgimento da *internet*. Logo, me atreveria a dizer que, assim como o mundo pode ser dividido em eras pelo autor, ele também pode ser dividido em dois outros grandes momentos: O *antes* e o *depois* da *internet*.

O surgimento da *internet* provocou, assim como o digital, uma nova revolução: A revolução da informação. A *Internet*, conhecida como "rede das redes", constitui-se em uma instância técnica que condensa uma série de características do *ciberespaço*, conceito que é anterior a sua criação. A palavra apresentada por William Gibson, no romance de ficção científica *Neuromancer* (1984), é classificada, originalmente, como o *espaço criado pelas comunicações mediadas por computador*.

No entanto, Pierre Lévy (1999) define *ciberespaço* como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores, o que inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos (conjunto de redes hertzianas e telefônicas clássicas)”, na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização (p. 85). Nesse sentido, o autor considera que o *ciberespaço* será principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do próximo século.

Na *internet*, o *ciberespaço* permitiu a troca de diferentes informações no mundo inteiro, a partir do sistema de correio eletrônico e dos *websites* que divulgam informações atualizadas momentaneamente. Além disso, ele possibilitou o

surgimento de uma nova forma de relacionamento social a partir das salas de bate-papo e das comunidades geradas na *internet*, que conseguiram reunir pessoas em torno de objetivos comuns.

Sendo assim, o desenrolar do termo *ciberespaço* acabou englobando novos objetos que deram origem a novas expressões, tais como *ciberpunk*, *ciberocracia* e a *cibercultura*. A *cibercultura* acabou sendo caracterizada por abranger os fenômenos relacionados ao ciberespaço. Para Escobar (1994), a cibercultura tem como pano de fundo as novíssimas tecnologias, em especial as relacionadas à comunicação digital, à realidade virtual e à biotecnologia.

Lévy (1999) considera que a cibercultura é baseada fundamentalmente por três princípios. O primeiro seria o de *interconexão* segundo o qual, a partir da *internet*, seria possível a interação da humanidade a partir da disseminação da informação; o segundo seriam as *comunidades virtuais*, que são construídas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais, o terceiro, para Lévy, seria a *inteligência coletiva*, segundo a qual o ciberespaço seria um espaço para a sinergia dos saberes, imaginações e energias espirituais daqueles que estão conectados a ele. (p. 127)

Conseqüentemente, se compararmos o conceito de *cultura* apresentado no início deste item ao de *cibercultura*, veremos que a introdução do prefixo *ciber*, acaba fazendo toda a diferença, pois se, até então, a palavra cultura estava relacionada a um processo que é gerado em um espaço real, a *cibercultura* passou a estar associada a um processo que ocorre em um outro espaço, chamado de ciberespaço, que é caracterizado por não ser material. Logo, se a cultura se desenvolve em um ambiente real, em que tipo de ambiente isso se torna possível para cibercultura?

Para respondermos a essa questão, é necessário com que recorramos ao conceito de *virtual*. No livro *O que é virtual* (1996), Pierre Lévy amplia as discussões sobre o virtual, definindo-o como uma nova modalidade de *ser*, cuja compreensão é facilitada se considerarmos o processo que leva a ele: a *virtualização*.

Para isso, Lévy recorre ao filósofo Deleuze, colocando a tona as discussões entre *possível* e *virtual*. Para ele, o possível associa-se ao real, na medida em que aquele é este sem a existência. A realização, passagem do possível para o real, portanto, não envolve nenhum ato criativo. A diferença entre possível e real reside no plano da lógica, consistindo em um mero quantificador existencial.

O *virtual*, por outro lado, distingue-se do *atual* na medida em que, diferentemente do possível, não contém em si o real finalizado, mas sim um *complexo de possibilidades* que, de acordo com as condições e os contextos, irá se *atualizar* de maneiras distintas. O objetivo de Lévy, ao fazer esta migração entre o par de conceitos possível x real para a díade virtual x atual, é conseguir associar ao processo de atualização o *dever*, com a *interação* entre o atual e o virtual. De acordo com o autor: "O real assemelha-se ao possível; em troca o atual em nada se assemelha ao virtual: responde-lhe." (Lévy, 1996, p.17)

Logo, o virtual, não pode ser compreendido como o possível, pois este já está determinado, mas sim como um "complexo problemático" que dialoga e interage com o atual, transformando-se de acordo com as peculiaridades de cada contexto. O seu exemplo por excelência é um programa de computador, no que diz respeito à sua interação com um operador humano. Nele, os resultados finais (as atualizações) não estão determinados, pois serão resultado do *processo* de atualização, efetivado pela interação com a subjetividade do operador.

O ciberespaço pode ser, portanto, considerado como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais. A desterritorialização, saída do "agora" e do "isto", é uma das vias régias da virtualização, por transformar a coerção do tempo e do espaço em uma variável contingente. Esta migração em direção a um novo espaço-temporalidade estabelece uma realidade social virtual, que, aparentemente, mantendo as mesmas estruturas da sociedade real, não possui, necessariamente, correspondência total com esta, possuindo seus próprios códigos e estruturas.

A partir disso, podemos relacionar os conceitos expostos ao nosso objeto de estudo. As mulheres digitais são também mulheres virtuais, pois são criadas em um ambiente em potência e que possui seus códigos pré-estabelecidos. Além disso, outro

ponto importante de ser destacado é que, além de as mulheres serem virtuais, elas também habitam ambientes virtuais. Os ambientes virtuais podem ser classificados de duas maneiras, no caso das mulheres digitais. O virtual pode tanto estar associado ao *meio* em que determinada mulher é utilizada (a *internet*, por exemplo), como também ao *ambiente visível* em que determinada personagem interage. Exemplo disso, por exemplo, pode ser visto nos ambientes criados para a jornalista Eva Byte, do Fantástico, que, apesar de apresentarem uma grande quantidade de detalhes, também não são reais. Ou seja, a jornalista e o seu *habitat*, assim como a *internet*, são mundos que convivem paralelamente com o mundo real de acordo com a vontade do seu criador. Outro exemplo disso também pode ser visto no filme Capitão Sky (2004) de Kerry Conran, em que atores humanos reais atuaram em ambiente virtual (3D) construído digitalmente.



Fig.87. Cena do filme Capitão Sky

Fonte: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/capitao-sky/capitao-sky.jpg>

Acesso: 18/10/2006

3.4 Considerações finais sobre o capítulo.

O ser humano pode se comunicar de diversas formas. A fala, a escrita, a dança, os gestos, as imagens são apenas algumas das maneiras que o ser humano encontrou, para fazer com que aquilo que está contido no pensamento de uma pessoa pudesse ser evocado pela outra em termos semelhantes,

Logo, ao término deste capítulo, percebemos claramente que a introdução do digital na vida das sociedades revolucionou de maneira fundamental a comunicação do homem com o seu mundo. Iniciando pela *internet*, que permitiu a globalização da informação e, conseqüentemente, da comunicação, pelas diversas possibilidades que

oferece, o homem passou a vivenciar um processo de comunicação que está além de um espaço tangível e material.

No ciberespaço, ou no ambiente virtual, foi possível o surgimento de uma nova realidade, em que novas possibilidades de comunicação tornaram-se viáveis, convivendo harmoniosamente com formas de comunicação próprias do ambiente real. Podemos, por exemplo, escrever um *e-mail* a um amigo, assim como uma carta para ser enviada pelo correio ou, ainda ir a uma biblioteca consultar um livro, assim como realizar a mesma consulta através da *internet*. Ou seja, tanto o real quanto o virtual, a partir de suas peculiaridades, deram origem a novas maneiras para o homem se comunicar com o seu mundo.

Outro aspecto que podemos observar é que, sendo as imagens também uma das formas encontradas pelo homem durante a história para se comunicar, com o digital essa forma de comunicação tornou-se ainda mais rica, pois a partir das possibilidades que oferece, viabilizou novas formas de imagens, que até então não poderiam ser geradas. Este é o caso, por exemplo, das mulheres digitais que apresentam uma aparência muito próxima a de um ser humano real, graças aos recursos da computação que hoje estão disponíveis.

Logo, as mulheres digitais acabam representando de maneira clara a revolução que o digital está provocando em diversos níveis da comunicação. Isso ocorre não apenas pelo fato de serem criações oriundas desse meio, mas também porque elas, como qualquer outra imagem, tem implícito o objetivo de comunicar alguma coisa e de seduzirem o espectador.

Desta forma, esta breve análise conclusiva permite dar indícios ao capítulo a seguir, denominado *A comunicação visual pós-moderna*, que analisará as principais características da comunicação visual na atualidade. Com isso, será possível entender de que maneira as mudanças de valores de uma determinada época, podem ser traduzidos e identificados através das imagens.

4 A COMUNICAÇÃO VISUAL PÓS-MODERNA

No capítulo anterior, observamos de que maneira a introdução dos recursos digitais revolucionaram a computação gráfica, oferecendo novas possibilidades para a construção de imagens, dentre elas, a imagem da figura humana. Vimos como algumas técnicas, ou a combinação delas, permitem dar vida à pele, cabelos, texturas e formas semelhantes a de um ser humano real, resultado apenas da organização de diferentes dados numéricos em *softwares* específicos e da habilidade dos artistas da computação gráfica.

No entanto, diferentemente do capítulo III, que analisou os aspectos técnicos para criação das mulheres digitais, este capítulo abordará o contexto histórico em que essas criações estão sendo utilizadas. As mulheres digitais podem ser vistas em anúncios publicitários, *sites* de *internet*, na televisão, no cinema, ou seja, em diferentes tipos de meios de comunicação. Em comum, esses meios caracterizam-se pela intensa quantidade de imagens, que têm por objetivo conquistar cada vez mais atenção do espectador. Somando-se a isso, o contexto denominado de pós-moderno abre espaço a novas experimentações visuais, que podem ser identificadas a partir de diferentes tipos de imagem.

Desta forma, o presente capítulo, denominado de *A Comunicação Visual Pós-moderna*, tem por objetivo apontar algumas características da pós-modernidade e seus reflexos na comunicação visual. Primeiramente, discutiremos brevemente sobre o termo comunicação visual, para, em um segundo momento, ampliarmos a discussão para a pós-modernidade e algumas características das visualidades sob este contexto.

4.1 A comunicação visual

A palavra comunicação pode pressupor diferentes tipos de interpretação, conforme o contexto em que se estabelece. Segundo a teoria da informação, por exemplo, a partir do modelo matemático de Shannon e Weaver, a comunicação refere-se apenas a um processo de transmissão da mensagem através do aparato *emissor – mensagem – receptor*, não importando a maneira como o receptor da mensagem irá interpretar essa informação. Já para a Escola de Chicago, fundadora da reflexão teórica sobre a comunicação, atrelava o processo de comunicação a um processo de interação. Segundo esta corrente teórica, a comunicação é mediada através de símbolos, sendo que são esses símbolos que permitem com que o ato comunicativo seja possível (RÜDIGUER, 1998).

Dentro de uma visão mais abrangente sobre o processo de comunicação, Hohlfeldt (1998) aponta a comunicação como um fenômeno social. Para o autor, a comunicação é a troca de mensagens, sendo uma habilidade exclusivamente humana, que ocorre através da linguagem, capacidade pertencente apenas ao ser humano. Sendo assim, pelo fato de o ser humano ser eminentemente social, a comunicação também se constitui como um fenômeno social.

Para Berlo (1999), a comunicação tem por objetivo fazer com que o ser humano exerça a sua força, sendo um agente influente, não apenas o alvo de forças externas. Desta forma, o autor complementa que o objetivo principal da comunicação é o de influenciar.

Diante destas breves definições sobre comunicação, percebemos a presença de alguns termos importantes como *mensagem, interação, linguagem e influência*. Estes termos, aplicados ao fenômeno da comunicação, não podem se reduzir apenas aos processos orais ou escritos da comunicação, aos quais são frequentemente associados. As imagens, assim como qualquer outra forma de linguagem, também apresentam diferentes significados que exigem uma compreensão.

Bruno Munari, no livro *Design e Comunicação Visual* (2001), classifica como comunicação visual tudo aquilo que os nossos olhos vêem, isto é, todos os

tipos de imagens que “têm um valor diferente segundo o contexto em que estão inseridas”, e que, assim, acabam nos possibilitando diferentes informações (p.65). O autor considera ainda que a comunicação visual ocorra por meio de mensagens visuais, que fazem parte da grande família de mensagens que atingem nossos sentidos, tais como as mensagens sonoras, as térmicas, as dinâmicas, etc. Desta forma, toda a imagem se presta a ser mensagem para ser decodificada a partir dos nossos sentidos e interpretada a partir de nossa cultura.

Dondis (2000), no entanto, considera que, em grande parte das vezes, não estamos preparados para compreender os significados da comunicação visual. A autora afirma que, desde pequenos, somos ensinados a ler e a escrever, ou seja, a compreender o significado da comunicação verbal, mas não a não-verbal. Neste sentido, a compreensão das imagens que chegam através de nossos sentidos acaba não sendo devidamente estimulada.

O uso de imagens como forma de comunicação acompanha a trajetória humana desde as primeiras civilizações. Podemos afirmar que a primeira linguagem que o homem utilizou visando à comunicação foi a visual, baseando-se nas pinturas das cavernas feitas pelo homem primitivo, que representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo há cerca de trinta mil anos. Segundo Gaiarsa (1980), não podemos negar que, na história da humanidade, o desenho antecedeu à fala, uma vez que os desenhos do homem nas cavernas pré-históricas, além de mágicos, também controlavam a realidade.

Moya (1980) afirma que o homem, ao pintar as cavernas, tinha como objetivo expressar e informar o seu modo de vida a partir de uma “síntese imagística”. Rahde (2000) complementa que as formas gráficas e estruturadas no interior das cavernas também possuíam uma seqüência narrativa lógica, e parecem ter sido os primeiros indicadores para estudos de interpretação das manifestações de inteligência no mundo pré-histórico.



Fig.88. Pinturas rupestres
Fonte: PROENÇA (2000, p.14)

É importante ressaltar que, nas suas representações do mundo, os primitivos não estavam preocupados com a qualidade estética, não havendo, portanto, diferença entre o útil e o artístico. Por trás de toda obra do homem primitivo havia uma inspiração puramente utilitária, social, mágica ou religiosa. (MULLER–BROCKMANN, 2001)

Além do homem pré-histórico, outra civilização que utilizou imagens para se comunicar foi a egípcia (3400 a.C. - 640 d.C.). Os hieróglifos foram os primeiros sistemas de escritura visando à comunicação. Neste sistema, as letras eram expressas a partir de uma imagem, sendo inscritas ou gravadas em pedra ou madeira, o que permitia o estudo de textos religiosos, resoluções judiciais, decretos e costumes desta civilização. Exemplo disso pode ser visto nos inventários que eram feitos a partir da pintura e dos hieróglifos, após a morte dos faraós, os quais continham a vida e as atividades diárias do falecido (STRICKLAND, 1999). Logo, percebe-se novamente a importância da imagem permitindo não apenas a comunicação, mas o meio para que a escrita fosse decodificada.



Fig.89. Escrita hieroglífica
Fonte: http://www.amorc.org.br/Imagens_museu/hiroglifos.gif
Acesso:11/11/2006

Seguindo uma trajetória histórica da comunicação visual, encontramos a figura de Michelangelo, durante a Renascença italiana. Em um período caracterizado pela redescoberta da arte, da literatura grega e romana e pelo estudo científico do corpo humano e do mundo natural, visando dar realismo às formas da natureza, Michelangelo traduziu, a partir de imagens, o momento da criação do mundo, ao pintar o teto da Capela Sistina. Neste período, pelo fato de a maioria das pessoas serem analfabetas, a história bíblica só poderia ser compreendida a partir de imagens (DONDIS, 2000).



Fig.90. Teto da Capela Sistina

Fonte: <http://metamorfases.blogspot.com/images/capelasistina.jpg>,
Acesso em:11/11/2006

Durante o Renascimento, é importante destacar ainda que o trabalho artístico impulsionou de maneira significativa a comunicação visual, através da criação de imagens, da narração de histórias, da objetivação do homem e de sua experiência, da glorificação da Igreja e do engrandecimento do meio ambiente, o que fez com que a arte ganhasse um número maior de apreciadores. (DONDIS, 2000)

Outro exemplo onde as imagens serviram para contar uma história pode ser observado no interior das igrejas, onde encontramos a “Via Sacra”, que é a história da Paixão de Cristo contada a partir de imagens. A Via-Sacra, com suas quatorze estações, que explicam de maneira detalhada os passos da crucificação de Jesus Cristo, é vista por muitos como uma pré-história da história em quadinhos, que acabará se tornando “um produto típico da cultura de massa ou especificamente da cultura jornalística.” (KLAWA; COHEN, 1980, p.108)



Fig.91. Imagens da Via Sacra

Fonte: <http://www.aciprensa.com/Banco/images/via>

Acesso em:11/11/2006

Desta forma, percebe-se a importância das imagens como uma forma de comunicação do ser humano. Durante o decorrer das épocas, a comunicação visual vem buscando dar orientação e representação à complexidade de mudanças culturais que vêm ocorrendo na sociedade desde a pré-história até os dias de hoje. Sendo assim, devemos perceber o texto visual como o resultado de um contexto inquieto que envolve sempre o autor, o informante e o espectador – “atores do processo comunicativo” (CANEVACCI, 2001, p.08).

Até este momento, vimos como as imagens foram importantes para a construção histórica do processo comunicativo. Entretanto, é importante também analisarmos e compreendermos de que forma a comunicação visual se constitui, vendo quais elementos visuais são fundamentais para a composição de uma mensagem visual.

Donis Dondis, no seu livro *Sintaxe da Linguagem Visual* (2000), aponta alguns dos principais elementos presentes em uma comunicação visual. Segundo a autora, uma comunicação visual é constituída de diferentes tipos de elementos, sendo que a ênfase que cada um terá dependerá diretamente do artista, artesão ou designer, e daquilo que se pretende dizer. Sendo assim, para se conseguir realizar uma comunicação visual com eficácia, é preciso estar atento a esses elementos, de maneira que, quando combinados, produzam o resultado final esperado. É importante destacar que qualquer processo de comunicação visual depende também diretamente da percepção humana.

O primeiro aspecto apontado pela autora refere-se ao *ponto*, que é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima (DONDIS, 2000, p.53). Com relação ao ponto, a autora afirma que este tem grande poder de atração visual sobre o olho, exista ele naturalmente ou tenha sido colocado pelo homem em resposta a um objetivo qualquer.

Já o segundo aspecto apontado por Dondis é a *linha*. A autora a define como um ponto em movimento ou como a história do movimento de um ponto. Além disso, Dondis destaca que a linha, apesar de ser flexível e ter uma grande liberdade de experimentação, é sempre decisiva, com um propósito de direção, fazendo algo em definitivo. Segundo a autora, a linha também pode assumir diversas formas, podendo ser imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados; delicada e ondulada; e, ainda, nítida e grosseira, nas mãos de um mesmo artista.

O terceiro elemento que a autora destaca é a *forma*. Segundo Dondis, a linha é responsável por descrever a forma, sendo que, nas artes visuais, ela articula a complexidade da forma. As formas básicas são o quadrado, o círculo e o triângulo, os quais possuem em si características muito específicas. A partir de combinações e variações infinitas dessas três formas básicas, derivamos todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana (DONDIS, 2000, p.59).

Como quarto elemento, encontramos a *direção*. Para a autora, as formas básicas estabelecem três direções visuais básicas e significativas: o quadrado, a horizontal e a vertical; o triângulo, a diagonal; o círculo, a curva. Cada uma dessas direções visuais é responsável por exprimir um determinado significado. Exemplo disso é a direção diagonal, que tem referência direta com uma idéia de estabilidade.

Já o quinto elemento é o *tom*. Sobre o tom, Dondis o classifica como a variação dos pontos de luminosidade, responsável por permitir com que identifiquemos o movimento súbito, a profundidade, a distância e outras referências do ambiente. O *valor tonal* é outra maneira de descrever a luz. Graças a ele, e exclusivamente a ele, é que enxergamos (DONDIS, 2000, p.64).

O sexto elemento importante para a comunicação visual, segundo a autora, é a *cor*. Para a Dondis, a cor tem muita relação com as emoções, diferentemente do tom, que está associado a questões de sobrevivência, sendo essencial para o organismo humano. Para os comunicadores visuais, a cor é muito importante, pois cada uma delas expressa um significado diferente. O vermelho é considerado uma cor mais ativa e emocional, diferente do azul, que está associado à suavidade e à passividade. As cores são divididas em três dimensões: a *matiz* ou *croma*, a *saturação* e a *acromática*.

O sétimo elemento é a *textura*. A textura é o elemento que, segundo Dondis, serve de substituo para outro elemento, o tato. Segundo a autora, a textura pode ser reconhecida de três maneiras: pela visão, pelo tato ou por ambos. Uma textura pode não ter qualidades táteis, como por exemplo, uma folha com círculos, ou uma parede com flores, entretanto, existem outras texturas que possuem uma informação tátil, o que permite que a visão e o tato coexistam simultaneamente. É como se o tato confirmasse aquilo que está sendo captado pela visão, proporcionando, assim, valores diferentes, diferente da cor e do tom, que têm valores iguais e sensações individuais. No caso de uma lixa, por exemplo, existem duas sensações com valor diferente: a primeira é quando o olho percebe a aspereza do objeto, tendo com isso uma sensação, enquanto a segunda ocorre através do tato, quando o indivíduo toca o objeto.

Já o oitavo elemento relevante para comunicação visual, segundo a autora, é a *escala*. Para Dondis, a escala está associada à questão de proporcionalidade entre uma coisa ou outra, podendo ser estabelecida não apenas através do tamanho relativo das pistas visuais, mas também através das relações com o campo ou com ambiente (DONDIS, 2000, p.72).

O nono elemento apontado por Dondis é a *dimensão*. A dimensão existe no mundo real, onde podemos senti-la e vê-la com o auxílio da visão estereóptica e binocular. No entanto, a autora afirma que, em nenhuma das representações bidimensionais da realidade, tais como a fotografia, o cinema e a televisão, a dimensão que é vista é real. A ilusão que estamos diante de algo real refere-se

diretamente a técnicas de perspectiva que permitem criar efeitos e produzir uma sensação de realidade.

Por fim, o décimo elemento apontado pela autora é o *movimento*. Sobre o movimento, Dondis alerta que, diferentemente da dimensão, ele está frequentemente mais implícito do que explícito no modo visual, sendo que o movimento existe apenas como tal no cinema e na televisão, por exemplo, pois são sistemas que foram criados para possibilitar a sua visualização. Entretanto, é importante ressaltar que o movimento existe até mesmo nos objetos estáticos e está relacionado diretamente com os movimentos realizados pelo olho humano. Ou seja, aquilo que está sendo visto está fixo e imóvel, mas o olho, na busca das informações visuais, executa diferentes tipos de movimento, o que permite uma seqüência organizada de leitura.

Apesar destes elementos apontados por Dondis serem extremamente relevantes para o estudo da comunicação visual, é importante identificar como as mensagens visuais podem ser expressas e recebidas a partir de um processo comunicativo. Neste sentido, Dondis classifica as mensagens visuais em três níveis. O primeiro seria o *representacional*, que está baseado naquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência (denotação analógica). Nesse nível, a fotografia seria o elemento capaz de realizar uma representação mais próxima com a realidade. O segundo nível seria o *abstrato*, em que um determinado fato visual seria reduzido a seus componentes visuais mais básicos e elementares, onde seriam enfatizados os aspectos mais diretos, emocionais e até mesmo primitivos na criação das mensagens (denotação esquemática indicial). Por fim, Dondis alerta sobre o nível *simbólico* das mensagens, que é constituído por um vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados (denotação simbólica) (DONDIS, 2000, p.87).

Diante desta breve exposição a respeito da comunicação visual, além de percebermos a sua importância para cultura das civilizações, percebemos quais os elementos estão frequentemente presentes nas mensagens visuais e que, em grande parte das vezes, passam despercebidos por nós. Sendo assim, constatamos que qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, dotada de informação e, portanto, extremamente comunicativa. Logo, fica claro que a imagem sempre esteve

presente na história da humanidade, tentando comunicar, seja uma memória, um acontecimento, um sentimento ou um imaginário.

Constatamos também, a partir do que fora exposto, que as mulheres digitais, que estão sendo criadas e incorporadas pela comunicação visual contemporânea, também têm por objetivo transmitir alguma mensagem, algo que está diretamente relacionado ao contexto em que estão inseridas. Isto será visto no capítulo final deste trabalho.

Desta forma, tendo conceituado a comunicação visual à luz de alguns teóricos que se dedicam a este assunto, veremos a seguir algumas considerações a respeito do contexto em que a comunicação a partir de imagens está sendo realizada.

4.2 Algumas considerações sobre a pós-modernidade

As mudanças ocorridas nos últimos 30 anos, sejam no comportamento social, cultural ou tecnológico, deram origem ao surgimento de diversos tipos de conceituações feitas especialmente por estudiosos da área da comunicação, na tentativa de melhor classificar o período que se presencia na contemporaneidade. Denominada de pós-modernidade, este novo momento tornou-se um campo cercado de complexidade para aqueles que tentam de alguma maneira entendê-lo.

Diferentemente de ser uma corrente estilística, uma nova tecnologia, uma nova ciência com suas peculiaridades, ou um *ismo*, a pós-modernidade engloba diferentes tipos de características, que, no entanto, não podem ser consideradas definitivas e absolutas. Isso se deve ao fato de que, diariamente, novas idéias e acontecimentos surgem, fazendo com que novos pensamentos a respeito dessa condição sejam realizados.

Nietzsche (1844-1900) considerou que se sai da modernidade ao se alcançar o nihilismo, que é a desvalorização dos valores supremos (metanarrativas) como o bem, a verdade e a razão, Deus e a humanidade (2001). Assim como Nietzsche, Heidegger (1887-1976) considerava que o nihilismo termina com um importante

período na história do pensamento e da razão. As idéias desses pensadores, apesar de referente ao século XIX, são de fundamental importância para tentarmos compreender o fenômeno denominado de *Pós-modernidade*.

Foi só no final do século XX que o mundo passou a presenciar um novo processo de mudança na história do pensamento e da técnica. Novas tecnologias, novas possibilidades no campo das artes, novas formas de expressão e novos valores passaram a ser incorporados pela sociedade e por suas instituições, refletindo diretamente o contexto social que se presenciava. Os movimentos da contracultura como os *Panteras Negras* nos Estados Unidos da década de 60, a revolução sexual, o movimento feminista, o surgimento do *rock in' roll* ou, mais recentemente, o surgimento da *internet*, influenciaram diretamente o imaginário mundial.



Fig. 92. Banda **Beatles**

Fonte: http://www.solarnavigator.net/music/musicimages/the_beatles_crossing_road.jpg,
Acesso:11/11/2006

A esse novo modo de ver o mundo e às mudanças nos paradigmas sociais é que se denominou pós-modernidade que, diferentemente da modernidade, que surgira entre o século XV e foi consolidada no século XVII, passará a questionar valores e dogmas absolutos, em detrimento de valores menos fechados e categorizantes. Dessa forma, a pós-modernidade tornou-se a condição sócio-cultural e estética do estágio do capitalismo *pós-industrial*, que é o contemporâneo.

Sendo assim, os valores que levaram ao advento da modernidade, como a razão, o funcionalismo, o utilitarismo, a onipresença do econômico, já não servem, em absoluto, como mitos vinculadores, nem como regras e objetivos a serem seguidos (MAFFESSOLI, 1995,1997).

A idéia de pós-modernidade aparece na segunda metade do século XX com o advento da sociedade de consumo e dos **mass media**, associados à queda das grandes ideologias modernas e de idéias centrais como história, razão, progresso. (LEMOS, 2000, p.67)

As concepções a respeito do termo diferem entre os teóricos e acadêmicos. A visão marxista de Frederic Jameson considera que a pós-modernidade é a “*lógica cultural do capitalismo tardio*” (2002). Para Habermas (1990), a pós-modernidade estaria relacionada a tendências políticas e culturais neoconservadoras, determinadas a combater os ideais iluministas e os de esquerda. Já para o francês François Lyotard, (1996), a pós-modernidade é o verdadeiro rompimento com as antigas verdades absolutas, como marxismo e liberalismo, típicas da modernidade. Para o autor, ela também seria o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras da ciência, da literatura e das artes a partir do século XIX.

Entretanto, a pós-modernidade só produzirá seus indícios mais concretos a partir do fenômeno da arquitetura e do *design* entre 1950 e 1960. Sob este ponto de vista, opondo-se às linhas simplificadas e ao ângulo reto da escola de *design* alemã Bauhaus, o arquiteto Roberto Venturi irá construir moradias para comunidades ítalo-americanas utilizando uma linguagem visual bastante diferente do que existia até então. Venturi, em suas composições, passa a incorporar diferentes tipos de elementos: uma janela em estilo barroco, uma porta com referência gótica, um telhado com uma cor que não mantém nenhuma relação aparentemente harmônica com os demais elementos utilizados, dando origem a uma espécie de *patchwork* (conjunto de retalhos) arquitetônico, resultado da mistura de diversos elementos considerados incompatíveis (hibridação).

Venturi passa a estabelecer o *vernacular* a partir de uma concepção eclética, onde o funcionalismo (geométrico, linear, simplificado, universalizante) oriundo do mito moderno da ciência e da tecnologia é então preferido às formas locais (especificidade, diversidade, monumentalidade) e onde o sincretismo proporcionado pelo retorno de traços de estilos do passado é re combinado em outro contexto, com novos materiais, adquirindo uma expressão diferente (COELHO NETO, 1995).

Sobre a pós-modernidade, Maffessoli (1997) destaca que, atualmente, estamos inseridos cada vez em um mundo estético, diferentemente do estilo

teológico que preponderou durante a idade medieval, e do econômico, que esteve presente na modernidade. Este estilo estético, segundo o autor, não se refere ao imposto pela burguesia no que diz respeito aos critérios do bom gosto, daquilo que é nobre e caro, mas sim da maneira de experimentar, de sentir e se emocionar em comum. Com isso, o mito progressista de uma sociedade melhor e mais justa no futuro passa agora a conviver com a insegurança em relação ao amanhã e, por consequência disso, entram em cena o presenteísmo, a busca do bem-estar imediato, de prazer aqui e agora. A rigidez, o dogmatismo, a elitização do que é bom e do que é belo, a forma pela função, a necessidade de surpreender a todos e a si mesmo cedem lugar à liberdade de expressão, de experimentação e de interpretação, a valorização do já vivido, das pequenas coisas cotidianas, da inclusão.

Logo, se o pensamento da modernidade era marcado pelo não questionamento, o da pós-modernidade é polissêmico e marcado por diferentes tipos de indagações. Tudo o que anteriormente era visto como verdadeiro e único passou a ser questionado. O individualismo cedeu espaço ao coletivismo, o que favoreceu o surgimento de diferentes tipos de tribos. O comportamento heterossexual deu espaço ao bissexual e ao homossexual, em detrimento de novas formas de experimentação. Para Harvey (1996), a pós-modernidade privilegia a heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras no discurso cultural.

Os valores perdidos na modernidade foram recuperados: o valor do corpo, do prazer, da tolerância, do cotidiano, dos sentimentos, do festivo, da liberdade e do efêmero. Desta forma, a realidade total cedeu espaço à parcialidade momentânea. Para Eagleton (1998), na pós-modernidade o mundo é visto como instável e imprevisível, como um conjunto de culturas e interpretações desunificadas, que geram, de um certo modo, um ceticismo sobre a objetividade da verdade, da história e das normas.

Entretanto, apesar de vivenciarmos um novo momento denominado de pós-moderno numa era considerada pós-industrial, não se pode negligenciar a importância da modernidade que, para alguns autores como Habermas (1990), ainda nem se concretizou. Para o autor, isso se deve ao fato de que, se a razão iluminista, por um lado, subordinou o mundo da vida, por outro ainda é um projeto interessante,

na medida em que pode propiciar uma maior racionalidade do social, uma maior justiça e uma maior moralidade. Desta maneira, a modernidade ainda estaria em pleno estado de desenvolvimento. Já Lipovetsky, ao falar sobre a pós-modernidade no *VIII Seminário Internacional de Comunicação*, realizado na PUCRS em 2005, considera que não houve um desaparecimento completo da modernidade, mas sim uma intensificação dentro de um novo contexto mais aberto a novas possibilidades.

No entanto, a caracterização da pós-modernidade não pode ser mensurada a partir unicamente de uma mudança de um comportamento social. A dimensão desse novo contexto inclui diretamente o conjunto de técnicas e tecnologias, bem como o estilo, que pode ser identificado, por exemplo, nas imagens que são atualmente produzidas. Segundo Mafessolli (1995), na pós-modernidade estamos inseridos num contexto imaginal que valoriza o sensível, o emocional, o imaterial, o não-racional, o onírico, o imaginário, a imagem. Sendo assim, se a pós-modernidade pode ser definida como a era da diversidade comportamental e de técnicas, ela também pode ser definida como *a era da sedução e da imagem*.

Flávio Vinícius Cauduro, no artigo denominado *Uma nova visualidade: as imagens da pós-modernidade* (2005), realiza uma análise das estratégias visuais que são utilizadas na pós-modernidade, abordando os traços fundamentais que diferenciam as imagens modernas das pós-modernas. Entretanto, o autor primeiramente descreve as principais características que diferenciam esses dois enfoques.

Segundo Cauduro (2005), na modernidade havia uma rejeição à relatividade, ao sentimentalismo e aos estilos e valores do passado. O autor alerta que, durante este período, haverá um desafio à tradição e uma busca constante por inovações e novidades sempre norteadas pela crença no progresso social diante dos avanços das novas tecnologias e da ciência. Quanto à forma, o autor destaca que havia uma preferência por formas geométricas, racionais e econômicas, assim como uma valorização da simplicidade, da clareza e da uniformidade. Por fim, Cauduro complementa que, na modernidade, as soluções, inovações e invenções visavam a uma aplicação universal.

Já sobre a pós-modernidade, o autor também faz algumas considerações. A primeira delas é que, na pós-modernidade, as representações da mídia não refletem, mas sim constroem parte de nossa realidade. Nesta época em que há uma intensa valorização da imagem, Cauduro afirma que o estilo e a aparência são mais importantes do que o conteúdo e a substância. Desta forma, o ícone que na modernidade racionalista era desvalorizado, será altamente valorizado durante a pós-modernidade. O autor complementa que, na pós-modernidade, a cultura popular e alta cultura têm o mesmo valor, não havendo, portanto, uma diferenciação como ocorria na modernidade. Além disso, seguindo os preceitos pós-modernos, o tempo e o espaço tornaram-se cada vez mais comprimidos, o que favorece a globalização. Para finalizar, o autor afirma que, diferentemente da modernidade, quando havia uma crença pelo progresso, durante a pós-modernidade os mitos do progresso e da redenção perderam a credibilidade, sendo que as propostas são para o aqui e o agora e não para um futuro que está por vir.

Diante destas considerações a respeito da pós-modernidade, vejamos algumas das principais características das imagens pós-modernas na comunicação visual. Isto servirá de base para análise presente no capítulo final deste trabalho, em que veremos quais aspectos podem ser identificados nas mulheres digitais que estão sendo utilizadas com vantagem por diferentes meios de comunicação na atualidade.

4.3 A comunicação visual pós-moderna: características

Zunzunegui (1995) constata que mais de 94% das informações que um habitante das grandes cidades recebe são analisadas através do processo visual e auditivo, sendo que 80% através exclusivamente da percepção visual, que é o que possibilita reconhecer a cultura socialmente presente. O autor, apesar de considerar que esses dados podem por vezes negligenciar a multiplicidade da imagem na pós-modernidade, alerta sobre a importância das mensagens visuais e auditivas na sociedade contemporânea. Através dos sentidos humanos, a cada dia o homem recebe um número infinito de estímulos que afetam diretamente a sua percepção.

Lipovetsky (2004) afirma que estamos vivenciando um quarto estágio de representação denominado de *hiperrealidade*, caracterizado pelo excesso de signos, dentre eles os visuais. Dentro desse processo, as imagens no contexto pós-moderno têm o objetivo de estimular a sensibilidade do público e, principalmente, provocar diferentes tipos de reações.

Debord (1997) alerta que não é a imagem que tem o poder, mas sim o conjunto de relações sociais entre pessoas mediadas por imagens. É o que o autor define como espetáculo, espetáculo o qual vivenciamos atualmente cercados pelos novos contextos de informação e pelos meios de comunicação que, a cada dia, transforma simples informações em grandiosos acontecimentos.

A preocupação com a questão da imagem na pós-modernidade também se estende ao cotidiano das pessoas no que se refere a sua aparência, ou a sua auto-imagem. Goldenberg (2002) considera que os indivíduos, na busca de melhorarem sua auto-imagem, fizeram do corpo uma espécie de capital repleto de investimentos (tempo, dinheiro, entre outros) e que o “estar em forma” representa o sucesso pessoal tanto de homens quanto de mulheres, não havendo, portanto, indivíduos feios, mas sim preguiçosos. Desta forma a preocupação com a imagem incorporou-se ao cotidiano diário associado ao processo de sedução. Se nas mídias as imagens seduzem na tentativa de se atrair um público, nas pessoas, a sedução acaba estando relacionada a uma tentativa de causar uma boa impressão perante os outros.



Fig.93. Musculação: a busca pela boa forma

Fonte: <http://www.campos.rj.gov.br/UserFiles/Image/Academia-Dibs-03.jpg>,
Acesso:11/11/2006

Em relação aos meios de comunicação, a estética pós-moderna é reproduzida diariamente por uma profusão de imagens e estímulos através da publicidade, da televisão, do cinema, da *internet*, os quais penetram diretamente no itinerário imaginativo do indivíduo. Através das imagens está implícito o interesse em motivar o espectador e estimular a sua sensibilidade. A imagem acaba sendo a metaformose que legitima o real. (DEBORD, 1997).

O cinema da pós-modernidade é caracterizado pelo excesso de efeitos especiais que se sobrepõem à linearidade da narrativa, à caracterização fixa das personagens e à pureza do gênero fílmico. Já a publicidade se afasta cada vez mais de uma argumentação lógica para exaltar a *performance* dos produtos, passando a investir na construção de imagens para marcas e serviços que, por vezes, não possuem nenhuma relação com os mesmos (CAUDURO, 2005). Ferres (1995), que desenvolveu estudos relacionados à importância dos meios de comunicação e da publicidade na sociedade contemporânea, considera que o discurso publicitário, a partir de diferentes aspectos, faz com que o espectador identifique-se com aquilo que está sendo mostrado. Desta maneira, pode haver uma sobreposição do pensamento primário, caracterizado pelas emoções, sobre o secundário, caracterizado pela razão.

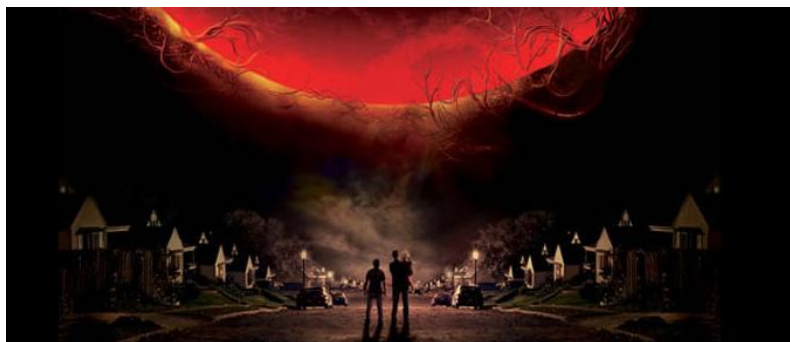


Fig.94. Cena do filme **Guerra dos Mundos**
Fonte: <http://www.cinefilo.blogger.com.br/guerra.jpg>
Acesso:13/11/2006



Fig.95. Anúncio com apelo emocional

Fonte: <http://photos1.blogger.com/blogger/3853/1375/1600/2201.jpeg>

Acesso em: 13/11/2006

Sobre a visualidade na pós-modernidade, Cauduro (2005) considera que, atualmente, a imagem pode ser altamente manipulada nas mais diversas variedades (tipos, fotos, desenhos, embalagens, logomarcas), diferentemente do que ocorrera na modernidade, como pode ser observado nas mídias eletrônicas e nas suas simulações (Lovejoy, 1997, *apud* Cauduro).

Neste sentido, os valores da sociedade são refletidos nas representações imagéticas híbridas na pós-modernidade. Desta maneira, se o sujeito contemporâneo possui uma identidade cambiante, assumindo diferentes identificações, conforme o contexto em que se encontra, isto se reflete diretamente na arte que ele mesmo produz.

Entretanto, para entendermos como são caracterizadas as imagens na arquitetura, no *design*, na fotografia, no cinema, na televisão, na *internet* e nas artes visuais contemporâneas é necessário identificarmos algumas características que incorporam de alguma maneira o espírito pós-moderno. Sendo assim, veremos, a seguir, algumas estratégias que demonstram de maneira clara algumas transgressões às regras que o sistema moderno impôs. Estas características mais frequentes foram apontadas por Cauduro, a partir de uma pesquisa realizada do período de 2003 a 2005, baseando-se em diferentes imagens presentes no contemporâneo. No entanto, o autor alerta que, ao mesmo tempo em que as imagens pós-modernas estão em ascensão, as imagens modernistas ainda são preponderantes.

4.3.1 Apropriação/Citação

A apropriação ou citação pode ser identificada através das imagens quando se percebe visivelmente que o *designer* utilizou referências visuais conhecidas de artistas ou de outros *designers*. Cauduro (2005) destaca o trabalho de dois artistas da *Pop Art* que utilizaram este tipo de estratégia: O primeiro seria *Roy Lichtenstein*, que pintava quadros a partir de cenas ampliadas de história em quadrinhos feitas por artistas anônimos, e o segundo seria *Andy Warhol* que utilizava, dentre outros recursos, embalagens de garrafa de Coca-Cola originalmente impressas em escala industrial nas suas obras. Além disso, o autor constata a presença desta estratégia em *flyers* de festas *rave*, em que marcas de produtos tradicionais são apropriadas e parodiadas para trazerem um pouco de seu prestígio a este tipo de evento. Lupton (1996) considera que, a partir do momento em que se realiza este tipo de apropriação, é como se essas identidades deixassem de ser particulares e fixas para se tornarem públicas e mutantes.

Outro exemplo, em que a apropriação é bastante evidente pode ser observado na marca de roupas *Cavalera*, que produz camisetas satirizando referências, situações ou ícones da cultura popular atual.



Fig.96. Camiseta satiriza a marca **Ferrari**

Fonte: <http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-52073048-camiseta-amarela-cavalera-satira-ferrari-tam-m-linda-- JM>. Acesso:13/11/2006

4.3.2 Retroação/Revival

Esta estratégica procura reviver soluções que foram destaques no passado de uma determinada cultura, sendo até mesmo uma forma de crítica aos modernistas que só cultivavam o que era novo e original. Segundo Cauduro (2005), o mais interessante do revival é que, ao mesmo tempo em que se procura reviver um estilo do passado, esse estilo também é sutilmente ironizado, pois na sua época foi considerado tão inovador e indispensável quanto as soluções que o superaram com o decorrer do tempo. Este tipo de estratégia, de acordo com o autor, é bastante utilizada no *design*, nas artes visuais e na moda.



Fig.97. Anúncio utiliza imagem de toureiros de épocas passadas
 Fonte: Revista Archive Vol. 3 (2002, p.83)

4.3.3 Mistura/Hibridação

Liotard (2002) atesta que a pós-modernidade é uma época essencialmente marcada pelos jogos de linguagem, em que os discursos se atravessam e se multiplicam, possibilitando uma mesclagem de conceitos. Esta mesclagem de conceitos caracteriza a estratégia da hibridação.

Segundo Cauduro (2005), o que caracteriza a hibridação é a mistura de elementos visuais heterogêneos, que normalmente apareceriam juntos em uma concepção clássica ou moderna, o que demonstra uma rejeição direta dos pós-modernistas às formas puras e às regras impostas pelos modernistas. O autor aponta

diferentes tipos de hibridações presentes na pós-modernidade. A primeira seria a combinação de possibilidades expressivas visuais bastante diferentes em uma mesma representação. Exemplo disso é a mistura de fotos com desenho ou de elementos planos com tri-dimensionais. Em um segundo tipo, o autor destaca a mistura de estímulos sensoriais diferentes dos visuais, tais como os sonoros, os táteis e os olfativos. Já um terceiro tipo, segundo o autor, aponta a mistura ou hibridação de gêneros, algo que pode que ser visto em imagens, onde o desenho animado é intercalado a uma filmagem normal, por exemplo. Em um quarto tipo, aponta Cauduro (2005), a hibridação pode ser vista em imagens que misturam ou hibridizam diferentes tempos ou estilos visuais. Por fim, o autor destaca a hibridação referente a processos antagônicos de produção, em que se utilizam o processo analógico e o digital juntos.

Além desses tipos de imagens híbridas, Cauduro (2005) considera que os computadores gráficos são híbridos por nascimento, sendo, portanto um suporte para as representações pós-modernistas. Não podemos também deixar de destacar a hibridação presente na tecnologia digital, que, como pode ser visto no capítulo anterior, permite desde a geração de sons a imagens de alta complexidade.



Fig.98. Anúncio mistura foto com ilustração

Fonte: http://www.lesmar.nl/uploads/pics/havaianasAdvSurfin_01.jpg

Acesso:13/11/2006

4.3.4 Participação/Interação

Nas imagens pós-modernas, segundo Cauduro (2005), podem ser encontradas estratégias que instigam a participação do espectador para a construção do significado final da mensagem. Nesse sentido, os espectadores tornam-se uma espécie de co-autores dos sentidos das representações. O autor destaca, por exemplo, o trabalho Testartes (1974-1976) de Vera Chaves Barcellos (RAHDE & CAUDURO, 2003) e as interfaces icônico verbais interativas dos atuais PCs, que permitem que o usuário personalize suas configurações. Vale lembrar, ainda, a interatividade que é a promessa básica da *internet*, algo que pode ser identificado tanto na possibilidade de troca de informações entre pessoas em tempo real, como também nos *banners* animados que instigam o espectador a realizar algum tipo de ação. É importante destacar, no entanto, que, apesar de a *internet* ser considerado um meio interativo, muitas das soluções que ela oferece são apenas reativas, pois o espectador é estimulado a somente responder diante das possibilidades que lhe são oferecidas.

Cauduro (2005) ainda destaca a presença desta estratégia na produção industrial e de bens de consumo, como nos automóveis, onde o comprador pode escolher as peças e as características visuais que seu carro irá possuir.



Fig.99. Anúncio Contra-Luz
O leitor deve colocar contra-luz para mudar a imagem
Fonte: Arquivo pessoal

4.3.5 Poluição/Imperfeição

Cauduro (2005) destaca a estratégia da poluição/imperfeição como algo bastante presente nas imagens pós-modernas. A poluição/imperfeição se caracteriza pela presença de significantes casuais e acidentais produzidos pelo acaso em uma

determinada representação. Ou seja, as imperfeições, ruídos, sujeiras presentes nas imagens são muito aceitáveis e, por vezes, produzidas intencionalmente. Desta maneira, a pós-modernidade acaba revelando, a partir desta estratégia, a falibilidade das criações humanas sujeitas às ações do tempo, por exemplo. Além disso, essa imperfeição, que durante o modernismo era inaceitável, na imagem pós-moderna demonstra a maior flexibilidade e tolerância de nossa época com os outros e com nós mesmos. Como exemplo, o autor destaca as imagens que aparentemente parecem ter sido vítimas de ações de agentes da natureza, tais como a descoloração da luz do sol, a oxidação por ar úmido e as imagens que parecem ter sofrido alguma interferência causal humana, tais como as pichações, os rasgos, as demolições, etc.



Fig.100. Anúncio do laboratório Weinmann
Fonte: Revista Void (número 21, 2006, p.70)

4.3.6 Transição/Mutação

A transição/mutação é caracterizada pelo caráter provisório das representações, diferentemente do modernismo, que pregava que a fixação. Desta forma, a pós-modernidade mostra o desprezo pelo caráter petrificado, rotineiro das coisas. Isto pode ser visto tanto nas várias personalidades que uma pessoa pode assumir, diante de uma situação, como também em identidades corporativas de empresas que não seguem mais sistemas rígidos de representação. Exemplo dessa flexibilidade pode ser vista na identidade visual da MTV, que desde o seu início, nos anos 80, apresentou uma identidade com um caráter altamente mutante.



Fig.101. Identidade visual mutante da MTV
Fonte: arquivo pessoal

4.3.7 Vernacular/Nativo

Outra estratégia presente nas imagens pós-modernas refere-se à utilização de formas e processos populares de representação que, durante o modernismo, eram consideradas de baixo valor estético, mau gosto, ou rotuladas como *kitsch* pelos críticos de arte. Como exemplo, podemos citar elementos como os pingüins de geladeira, as fontes tipográficas criadas por *designers* amadores e distribuídas gratuitamente em *sites* na internet, os quais se inspiram em elementos gráficos anedóticos da literatura e da arte popular. Para Cauduro (2005), o que o vernacular se propõe é mostrar uma espontaneidade na representação. No caso das fontes tipográficas escritas a mão livre, independente da sua aparência, mostra que qualquer um pode ser *designer*.



Fig.102. Anúncio da marca Diesel
 Fonte: Revista Archive Vol. 3 (2002, p.65)

4.3.8 Jogo/Indefinição

Em muitas representações visuais pós-modernas é possível perceber uma abundância de elementos constitutivos, muitas vezes com propósitos decorativos e ornamentais que se opõem à idéia direta dos modernistas de que menos era mais. Desta forma, muitas das imagens apresentam significados ambíguos, colocando o espectador em uma espécie de jogo hermenêutico, na busca constante por um sentido

na mensagem. Essa busca pela compreensão da mensagem é o que caracteriza a estratégia visual do jogo.

O jogo ou o ato lúdico é uma característica inerente à espécie humana. Na Antiguidade, Aristóteles, quando classificou os vários aspectos do homem, dividiu-os em *homo sapiens* (o que conhece e aprende), o *homo faber* (o que faz, produz) e o *homo ludens* (o que brinca, o que cria). Em nenhum dos momentos, para Aristóteles, um dos aspectos deveria se sobrepôr aos outros como mais importante ou mais significativo. Os povos antigos, na sua imensa sabedoria, sabiam que mente, corpo e alma são indissolúveis, embora tenham suas características próprias (HUIZINGA, 1971).

Neste sentido, é aceitável que, em uma pós-modernidade que busca romper com as regras impostas durante a modernidade, se utilize este tipo de estratégia. Como exemplo, Cauduro (2000) destaca a estética *palimpsestica*, que se caracteriza pela sobreposição de diferentes tipos de signos visuais formando uma espécie de colagem, que contraria a lógica, a objetividade e o realismo.



Fig.103. Capa de cd com palimpsesto

Fonte: http://www.manns.cl/castellano/musico/images/Con_la_razon_y_la_fuerza.jpg.

Acesso: 20/11/2006

4.3.9 Anarquia/Entropia

A transgressão ou entropia é uma estratégia visual que se caracteriza por intervenções transgressivas do acaso identificadas em representações consideradas

caóticas. Esta estratégia reflete de maneira clara a total liberdade criativa dada ao *designer* ou artista diante de ações externas que venham a interferir nas suas obras, provocando desordem ou ilegibilidade. Neste sentido, Cauduro (2005) destaca o trabalho do *designer* David Carson, que se caracteriza propositalmente por uma grande quantidade de erros e acidentes de figuração.

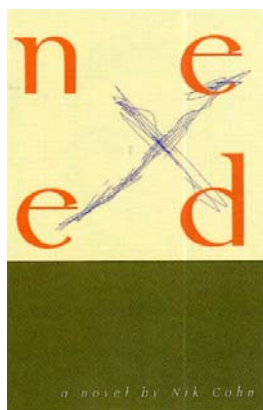


Fig.104. Capa de livro

Fonte: HELLER (1999, p.52)

Heller, Steven. Less is More: the new simplicity in graphic design/Steven Heller and Anne Fink USA, 1999.

4.3.10 Digitalização/Tecnização

Cauduro (2005) destaca que esta estratégia visual é a mais óbvia e talvez a mais antiga utilizada nas representações pós-modernas. Trata-se da utilização de formas baseadas em estruturas matriciais de *pixels*, linhas de grande espessura, visual simplificado que evocam os ângulos retos e de 45 graus, plantas de engenharia, etc. Muitas dessas imagens parecem ter sido feitas por instrumentos de desenho de baixa definição, característica presente nos primeiros computadores digitais gráficos e nos primeiros *videogames*. Estas representações, que são geradas obedecendo a uma matriz retangular de *pixels* (*bitmap*) de baixa resolução, são muito utilizadas em logomarcas ou imagens quando se deseja fazer uma referência ao futuro e à tecnologia. Isto ocorre porque os *pixels* estabelecem uma relação direta com o ambiente computacional, que por sua vez está sempre associado a esses aspectos visuais.



Fig. 105. Cartaz com imagem construída por quadrados remetendo a *pixels*
Fonte: COMMUNICATION ARTS (2003, vol 45, número 6, p.52)

4.4 Considerações finais sobre o capítulo.

Ao término deste capítulo, percebemos que todas as imagens apresentam politicamente uma grande quantidade de significados, que refletem diretamente o contexto social em que estão inseridas. Ao analisarmos a pós-modernidade, e depois algumas características das visualidades neste contexto, por exemplo, percebemos como as características de um determinado contexto podem ser visualmente representadas, se conseguirmos entender as sutilezas presentes nas imagens.

Este aspecto já fora identificado no primeiro capítulo deste trabalho, em que analisamos as diversas formas de representação da figura humana a partir do contexto artístico em que estavam inseridas. Esta análise, somando-se a ao que fora expresso neste capítulo, fortalece ainda mais a premissa de que as imagens podem traduzir diretamente os valores presentes em uma sociedade ou cultura.

Dondis (2000), ao afirmar que somos vítimas de um analfabetismo visual, expressa, de maneira realista, a nossa incapacidade, por vezes, de conseguir captar algumas informações importantes que estão contidas em determinadas mensagens. Desta maneira, precisamos fazer com que a imagem não seja apenas vista, mas interpretada, assim como um texto escrito.

Em um contexto pós-moderno, em que há uma grande quantidade de imagens e estímulos visuais, podemos afirmar que as imagens femininas com intenso realismo

produzidas no computador, que neste trabalho estamos chamando de mulheres digitais, têm por objetivo não apenas despertar atenção para esta nova possibilidade de representação da figura feminina, mas também, a partir de suas características físicas, permite revelar muitos dos valores evidenciados pela pós-modernidade e pelas estratégias visuais que estão sendo identificadas nas imagens neste contexto.

Estes aspectos serão observados no capítulo a seguir, em que, além de apresentarmos alguns exemplos de mulheres digitais que foram criadas por alguns artistas do mundo inteiro, serão analisados dois tipos de mulher digital: uma na mídia visual impressa (anúncio publicitário) e outra em uma mídia visual eletrônica (televisão). A partir desta análise, será possível perceber de que maneira as características da pós-modernidade podem ser identificadas nas mulheres digitais criadas e de que forma o meio em que estão sendo utilizadas influencia diretamente nesta representação.

5 MULHERES DIGITAIS NA COMUNICAÇÃO VISUAL PÓS-MODERNA

Após uma breve trajetória analisando diferentes assuntos a respeito de nosso objeto de estudo, chegamos finalmente ao objetivo principal desta pesquisa, que é o de verificar como a comunicação visual pós-moderna está utilizando mulheres criadas digitalmente em substituição ao uso de mulheres reais. Esta nova forma de representação da figura feminina pode ser vista em peças gráficas publicitárias, na televisão, na *internet* e no cinema. Desta forma, iremos analisar como cada um desses meios está fazendo uso destas criações, tendo em vista suas características específicas e as características das imagens na pós-modernidade.

Este capítulo está dividido em cinco subcapítulos. No primeiro subcapítulo, analisaremos como a história das sociedades foi marcada por tentativas de criação de um falso semelhante. Esta breve explanação é importante, pois pretende justificar a criação dessas mulheres digitais, baseada na vontade inerente do ser humano de comportar-se como “deus” e, assim, dar vida a um ser a sua imagem e semelhança.

No segundo subcapítulo, analisaremos as mulheres digitais de uma maneira mais generalizada, verificando suas principais características e a sua presença em diversos tipos de mídia. Neste momento, também serão abordados alguns aspectos referentes às origens desses seres humanos digitais, assim como apresentado o trabalho de alguns artistas mundiais especializados no assunto, como o brasileiro Alceu M. Baptistão.

No terceiro subcapítulo, abordaremos algumas possíveis classificações para estas mulheres digitais diante dos apontamentos feitos por alguns teóricos da área da comunicação. Isto ocorre pelo fato de ter sido até mesmo uma dificuldade nossa de

denominarmos essas criações realizadas pela computação gráfica. O termo mulheres digitais foi considerado mais apropriado, em função de que todas as criações partem de um contexto digital. Porém, é importante esclarecermos quais possíveis classificações podem ser dadas a estas novas formas de criação, partindo-se da teoria.

No quarto subcapítulo, analisaremos porque grande parte das criações de figuras humanas que estão sendo feitas pela computação gráfica são mulheres. Desta maneira, poderemos ver como alguns aspectos referentes às distinções de gênero podem ser importantes para explicar esta percepção.

Para finalizar este capítulo, analisaremos as mulheres digitais inseridas no contexto da comunicação visual pós-moderna, baseando-se em dois tipos de mulheres digitais criadas e que foram utilizadas em diferentes tipos de mídia. A primeira que será analisada é uma modelo criada para o anúncio das sandálias *Melissa*, da marca *Grendene*, que foi veiculado em diversas revistas de circulação nacional. A segunda será a apresentadora virtual do programa de televisão *Fantástico*, da Rede Globo de televisão, chamada de *Eva Byte*. Nessas análises será possível constatar algumas características presentes nas visualidades pós-modernas, bem como as características particulares de cada meio que acabam influenciando diretamente nestas representações.

5.1 O desejo humano de criar um ser semelhante

Os mitos sobre a criação de uma vida humana permanecem vivos desde os primórdios da humanidade. Elíade (1994), ao analisar as sociedades arcaicas, atesta que os mitos são criações de seres sobrenaturais baseados em histórias absolutamente verdadeiras e sagradas. Em comum, a maioria dos mitos envolve uma força sobrenatural ou uma divindade, mas alguns são apenas lendas passadas oralmente de geração em geração.

São diversos os mitos presentes nas histórias das civilizações que retratam a tentativa humana de criar máquinas inteligentes e humanos artificiais. Um dos mais antigos remete à mitologia grega. No *mito de Pigmaleão*, Afrodite dá vida a uma

escultura de mulher modelada por Pigmaleão, o escultor que se apaixona pela imagem da criatura artificial que criou (Galatéia) que, para ele, representava a beleza ideal e perfeita (VERNANT,1990).



Fig.106. Pigmaleão e Galatéia

Fonte: http://prascabecas.blogspot.com/2004_09_01_prascabecas_archive.html
Acesso: 28/09/2006

Assim como o mito de pigmaleão, diversas outras lendas sobre a criação de um ser humano envolvem o nosso imaginário ocidental. Entretanto, um dos maiores paradigmas das histórias em que seres humanos comportaram-se como deuses, dando origem a uma nova vida, mostraram as criaturas se revoltando contra seus próprios criadores, ou até mesmo contra a própria humanidade, pois, segundo a nossa cultura, somente um deus pode dar vida a um ser. Barthes (1975) exemplifica de maneira clara essa situação ao apresentar a *lenda de Golem*.

Escrita em 1580 pelo rabino Judah Loew Bezalel, de Praga, a lenda de Golem conta a história de um homem que desejava dar vida a um ser humano, após realizar inúmeras tentativas orientadas pelas instruções do Livro da Criação. Adão Cadmon, como seria chamada a criação, teria como função principal proteger o povo judeu. Desta maneira, a partir de um monte de pó, o rabino consegue fazer com que uma figura humana se tornasse um Golem, amorfo e em cor de terra.

Mas, para que a argamassa tomasse vida, a lenda relata que foi escrita na testa de Golem a palavra *Emet* que significa *verdade* em hebraico. Logo, após ganhar vida, a cada dia que se passava a criatura crescia mais, o que fez com que ele rompesse o telhado da casa do rabino. Assustado e temendo o poder adquirido pelo

monstro, Loew resolve destruí-lo, pedindo-lhe que abaixasse a cabeça. Ao fazer isso, o rabino apaga uma das letras que estava escrita, dando fim a criatura.



Fig.107. Golem

Fonte: <http://www.eaudrey.com/myth/golem.htm>

Acesso: 23/09/2006

Em 1818, três séculos depois da lenda de Golem, Mary Shelley, esposa do poeta Percy Shelley, escreveu uma novela gótica que assustou o mundo inteiro, chamada *Frankenstein*. A obra foi inspirada na figura do novo Prometeu, idéia que, segundo a mitologia grega, representava o símbolo da insatisfação humana com o seu destino. O novo Prometeu era um Titã, que não se conformava com os acasos e a inconstância da Natureza, e que um dia acabou se revoltando contra a tirania dos deuses.

Na novela, um talentoso médico e cientista, chamado Frankenstein, tenta dar vida a uma série de membros e órgãos humanos retirados de diferentes cadáveres. Depois de várias tentativas, utilizando choques e correntes elétricas, que demonstram as experiências realizadas desde 1800 com bateria elétrica de Volta e a eletricidade animal de Galvani, a criatura desperta. Ao escapar do laboratório, o monstro de forma humana vai deixando rastros de mortes, terminando incinerado por camponeses assustados e furiosos (SHELLEY, 1985).

Frankenstein foi alvo de muita polêmica entre os poetas, escritores e intelectuais do período, pois o mundo presenciava o movimento Iluminista e a Revolução Industrial, que convivia com a idéia do surgimento de um novo Prometeu. Desta maneira, assim como na ficção, esse novo Prometeu poderia ser uma perigosa ameaça à comunidade.



Fig.108. Frankenstein

Fonte: [http:// www.doctormacro.com](http://www.doctormacro.com)

Acesso: 23/09/2006

Outra obra literária que também retratou o desejo humano de dar vida um outro ser foi Pinóquio (1883), de Carlo Collodi. Destinada ao público infantil, Pinóquio apresenta a história de Gepeto, um carpinteiro solitário e que sonhava em ter um filho que lhe fizesse companhia. Certo dia, então, Gepeto produz um boneco de madeira, que acaba ganhando vida graças a uma fada madrinha, que disse ao boneco que ele só receberia essa graça se fosse honesto. Diferentemente de Frankenstein, que foi destruído pelos camponeses, em Pinóquio a criatura teve um final feliz. O boneco, após muito aprontar e mentir, acaba se tornando um menino de verdade. (COLLODI, 1990)



Fig.109. Pinóquio

Fonte: http://web.educom.pt/paulaperna/historia_pinoquio.htm

Acesso: 28/09/2006

Norbert Wiener (*apud* Santaella, 2003) considera que cada época da humanidade deu origem a um tipo de modelo ou reimaginação do corpo humano. Na primeira era, denominada pelo autor como *mítica* (ou golêmica), o corpo humano é

apresentado como uma figura de barro maleável e mágica. Na segunda, denominada de *era dos relógios* (séculos XVII e XVIII), o corpo é visto como um mecanismo de relojoaria. Já na terceira, chamada de *era da máquina a vapor* (fim do século XVIII e século XIX), o corpo é apresentado como um motor de aquecimento, queimando algum tipo de combustível em vez do glicogênio dos músculos humanos. Por fim, na *era da comunicação e do controle*, o corpo é concebido como um sistema eletrônico.

A teoria proposta por Wiener, no que se refere à era da comunicação e do controle, faz com que estabeleçamos uma relação direta com a idéia dos robôs, que também são uma outra tentativa do ser humano de dar vida a algo inanimado. Karel Capek, em 1921, criou uma peça denominada de *Rossum's Universal Robot* (R.U.R.), em que pequenos seres artificiais e antropomórficos respondiam perfeitamente a determinadas ordens. A palavra *Robot*, em inglês significa trabalho forçado. Mais tarde, Isaac Asimov (1976), na obra *Eu Robô*, revelou as três leis fundamentais da robótica:

1. *Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão permitir que um ser humano sofra algum mal.*
2. *Um robô deve obedecer a ordens que são dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a primeira lei.*
3. *Um robô deve proteger a própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a primeira e a segunda lei.*

Os robôs e as leis de proteção aos seus criadores tornaram-se parte do atual imaginário da história humana, como exemplo da potencialização de uma nova forma de vida gerada a partir de mecanismos eletrônicos. No entanto, a idéia do ser artificial como ferramenta é muito antiga, surgindo ainda na antiguidade, tomando forma, posteriormente, como um objeto industrial clássico e de cooperação. Retomando a mitologia grega, a “construção” de máquinas para o auxílio do homem nas suas atividades surge pela primeira vez em *Homero*, na *Ilíada*, onde eram descritas as trípodes, criadas por *Hephaistos*, deus do fogo, as quais possuíam nos pés rodinhas de ouro, que as possibilitavam girar. (VERNANT, 1990)

O conceito de máquina de cooperação para auxiliar e expandir as capacidades humanas foi levada ao extremo nas invenções de Leonardo da Vinci. A partir do século XVIII, foi desenvolvido nas máquinas o princípio de imitação dos movimentos humanos. Neste sentido, os autômatos de Pierre Jaquet-Droz (1721-1790) e de Grenoblois Jacques de Vaucanson (1709-1782) são uma etapa fundamental entre a máquina de manipulação manual e a automática, até se chegar ao robô.

Na contemporaneidade, estudos sobre *Cibernética e Inteligência Artificial* estão cada vez mais sendo desenvolvidos como uma tentativa cada vez maior dos cientistas de realizar diversas experimentações para as criações de novas formas robóticas. A cibernética, por exemplo, propõe que o corpo, assim como a mente, seja gerado com uma rede comunicacional cujas operações bem sucedidas baseiem-se na reprodução acurada de sinais. Desta ciência, surge também o modelo do organismo humano cibernético, denominado de *ciborgue*, que, de acordo com Santaella (2003), consiste em uma entidade reversível por ser uma combinação entre o homem e a máquina, em que a reversibilidade permite que dispositivos feitos pelo homem fossem incorporados nas cadeias de *feedback* regulatório do corpo humano. Logo, o *ciborgue* seria uma junção do robótico com partes humanas.

Entretanto, se considerarmos todas as formas de implantes ou até simplesmente qualquer forma de extensão não-natural que possibilitam uma melhor adaptação dos seres humanos no seu convívio, poderíamos dizer que boa parte das pessoas são ciborgues. O uso de óculos é um exemplo, pois melhora artificialmente a visão, assim como as cadeiras de rodas, que permitem a locomoção para aqueles que não podem andar. Para McLuhan (1979), as tecnologias são uma forma de extensão do corpo e, neste sentido, elas influenciam não apenas o próprio corpo como também todo o seu modo de funcionamento.

Diante desses apontamentos, percebemos que, durante a história, diferentes tipos de discursos sobre a criação de seres artificiais foram estabelecidos. Entretanto, um dos fatores que mais contribuiu para seu fortalecimento no imaginário mundial foi o cinema, que, a partir de diversos gêneros e estilos, possibilitou que o espectador desvendasse universos até então desconhecidos.

No que se refere à criação de seres artificiais, grande parte dos filmes apresentaram essa situação como uma possibilidade em uma realidade futura. Neste sentido, as primeiras abordagens deste gênero partiram da literatura, mais precisamente do gênero literário denominado *Cyberpunk*. De acordo com Lemos (1993), o imaginário *cyberpunk* marca toda a cibercultura. O termo associa tecnologias digitais, psicodelismo, tecno-marginais, ciberespaço, ciborgues e poderes midiáticos, políticos e econômicos dos grandes conglomerados multinacionais. Além da ficção, todo o imaginário da cibercultura será alimentado pela ação dos *cyberpunks* reais, o *underground* da informática com os *phreakers*, *hackers*, *crackers*, *ravers*, *zippies*, *cypherpunks* e *otakus*.

Nas histórias *cyberpunks*, que se passam no futuro, diferentes sistemas tecnológicos se estendem até os “componentes humanos”, através de implantes mentais, próteses, clonagem ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes), o que seria a parte *cyber* da ficção *cyberpunk*. A parte *punk* seria composta pelos marginalizados da sociedade, tais como criminosos, párias, ativistas, visionários que irão fazer uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo “sistema” para diversos objetivos (LEMOS, 1993). Desta forma, neste gênero, os protagonistas são representados por anti-heróis que transitam com implantes (ciborgues) por espaços físicos e informacionais em um cenário sócio-político em que grandes corporações dominam todos os campos da sociedade, substituindo até mesmo os governos nacionais.

Um dos mais conhecidos filmes da temática do *Cyberpunk* é *Blade Runner: O caçador de andróides* (1982), de Ridley Scott. Na história, que se passa no ano de 2019, um ex-policia é obrigado a descobrir e eliminar replicantes, que retornam à Terra para cobrar vida mais longa ao seu criador.

Fig.110. Cartaz de *Blade Runner*

Fonte: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/blade-runner/blade-runner.htm>

Acesso: 28/09/2006

Já em outros filmes de ficção científica, o mundo de ciborgues e robôs também é apresentado. Em *Exterminador do Futuro I* (1984), de James Cameron, uma disputa entre máquinas e humanos se estabelece. Na história, dois guerrilheiros do futuro, de aparência humana, mas feitos de metal, voltam para o passado para evitar o nascimento de um futuro guerrilheiro. Já em *Robocop*, o policial do futuro (1987), de Paul Verhoeven, um novo policial, metade homem e metade máquina começa a trabalhar em uma polícia local para combater a crescente criminalidade.

Fig.111. Cartaz de *Robocop*

Fonte: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/robocop/robocop.htm>

Acesso: 30/09/2006

O gênero e a apresentação da temática homem-robô continuaram a ser exploradas ainda recentemente. Em *O homem bi centenário* (1999), de Chris Columbus, uma família adquire um robô para realizar tarefas domésticas. No entanto, com o passar do tempo, o robô vai apresentando traços característicos do ser humano, como curiosidade, inteligência e personalidade própria, querendo, assim,

tornar-se um ser humano de verdade. Já em *Eu Robô* (2004), de Alex Proyas, um assassinato tem como principal suspeito um robô, o que seria impossível de acontecer devido à programação existente que impede os robôs de fazerem mal aos humanos.



Fig.112. Cena de *Eu Robô*

Fonte: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/eu-robô/eu-robô.htm>
Acesso: 30/09/2006

Além de abordar o futuro como sendo a época em que seria possível a criação robôs e ciborgues com características e aspectos humanos, o cinema também já trabalhou, com a possibilidade de um ser humano dar vida a outro ser humano. Em *Mulher Nota 1000* (1985), de John Hughes, dois garotos de 16 anos, em meados dos anos 80, criam, a partir de um computador, a mulher considerada perfeita que, depois de uma tempestade, adquire vida própria.



Fig.113. Cartaz de *Mulher Nota 1000*

Fonte: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/mulher-nota-1000/mulher-nota-1000>
Acesso: 11/10/2006

Já em *SiMone* (2002), de Andrew Nicoll, um diretor de cinema passa a utilizar uma atriz criada pelo computador por um cientista. A atriz ,que recebe o

nome de Simone (abreviação do programa que a originou, *simulation one*), em pouco tempo torna-se um mito para as pessoas do mundo inteiro. Entretanto, o fato de Simone não poder aparecer na vida real, faz com que o diretor fique atormentado. Desta maneira, não suportando esconder mais a identidade da estrela, resolve destruí-la.

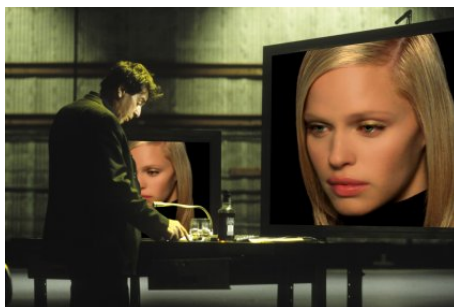


Fig.114. Imagem do filme Simone

Fonte: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/simone/simone.htm>

Acesso: 11/10/2006

Essa temática ainda foi desenvolvida por *videoclipe* e por uma novela da televisão brasileira. Em *Hole in my soul* (1997), da banda norte-americana Aerosmith, a história desenvolvida em *Mulher Nota 1000*, se repete. No clipe, um jovem tímido resolve fazer a sua própria namorada, que no final acaba lhe traindo com outro jovem. Uma analogia da criatura revoltando-se contra o próprio criador. Já a novela *O Clone* (2001), da Rede Globo de televisão, de autoria de Gloria Perez, desenvolveu a temática da clonagem humana, altamente discutida como uma possibilidade da ciência atual, haja vista a clonagem da Ovelha Dolly, na Holanda, em 1999. Tendo como personagem principal o cientista Albiere, interpretado por Juca de Oliveira, que cria Leandro, uma cópia genética perfeita de Lucas, personagem interpretado por Murilo Benício, a novela discute o tema da clonagem humana.



Fig.115. Albiere (Juca de Oliveira) em *O Clone* (2001)

Fonte: <http://zikizira.weblogger.terra.com.br/img/clone.jpg>

Acesso: 11/10/2006

Percebe-se, a partir desta explanação sobre algumas lendas das civilizações e da temática de alguns filmes, que há uma vontade presente no imaginário humano de dar vida a um outro ser a partir de diferentes formas. Ou seja, há uma busca incessante do ser humano de exercer um poder de controle sob as próprias leis da natureza.

Nietzsche, no final do século XIX, já havia afirmado que todas as ações dos seres humanos são realizadas visando o exercício de um poder diante dos outros (2001). Nesse sentido, a busca por uma verdade e uma moral absoluta, pregadas por diversos tipos de ciências e religiões, segundo o filósofo, refletem diretamente este desejo de poder e controle do homem sobre as coisas.

Logo, podemos adaptar as idéias de Nietzsche a este contexto. Isso é possível na medida em que tomamos a questão do poder como uma força inerente ao ser humano. Assim como o ser humano instituiu a religião e a ciência que, segundo o filósofo, seriam formas de controle do homem sobre as forças da natureza e sobre a sociedade, que passaria a acreditar em uma verdade absoluta, a vontade de dar vida a um semelhante, como podemos ver ao longo da história, também pode ser justificada a partir deste aspecto.

Outra relação que podemos estabelecer refere-se à questão do lúdico. O lúdico, como já visto no capítulo anterior sobre as características das imagens pós-modernas, é um aspecto presente na espécie humana. O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que, do ponto de vista etimológico, quer dizer “jogo”. Entretanto, se ficasse confinado somente a sua origem, o termo estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar e ao movimento espontâneo. Para Feijó (1992), a palavra extrapola este conceito. O lúdico, para o autor, é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório.

Huizinga (1971), que desenvolveu uma obra que analisou a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento humano, considera que, em cada época,

desde a Idade Média, existem atividades que fazem com que o ser humano se distraia, sendo o jogo fato mais antigo que a própria cultura do ser humano. Para Huizinga, a lei, a ciência, a poesia, a guerra, a filosofia e as artes são nutridas pelo instinto do jogo.

Neste sentido, podemos estabelecer uma relação entre o desejo de dar vida a um ser semelhante e o aspecto lúdico, se considerarmos o homem um ser que gosta de *brincar* de ser Deus, ou de *brincar* com a vida. Sendo o jogo geralmente composto por desafios, regras e personagens, o homem seria uma personagem (Deus) que teria como desafio dar origem a um outro ser (homem). Entretanto, as regras impostas pelo jogo da criação humana demonstram que só um deus de verdade pode dar vida a um ser humano de verdade, o que justifica o fracasso do homem neste processo.

5.2 As mulheres de bytes

A revista brasileira *Marie Claire*, publicou, na edição de novembro de 2006, uma matéria intitulada *Eles vivem com bonecas*, que mostra que muitos homens, em sua maioria solteiros, atualmente estão adquirindo mulheres feitas de silicone em tamanho real para viver junto. As mulheres artificiais foram criadas por Matt McMullen, técnico em efeitos especiais e roqueiro, dono de uma empresa chamada *Abyss Creations*. A empresa atualmente recebe milhares de encomendas no mundo inteiro de homens e até famílias que buscam uma companheira para suas vidas. É possível, por exemplo, adquirir uma boneca a partir de US\$ 7mil, sendo que, se o cliente quiser que essa tenha entradas sexuais, boca, vagina, ânus haverá um acréscimo de US\$ 250 dólares na compra.



Fig.116. Bonecas criadas por Matt McMullen
Fonte: Marie Claire, novembro de 2006, p.66

Todas as partes das bonecas são anatomicamente planejadas, para terem a aparência mais próxima possível de uma pessoa real. Em sua maioria, segundo as características definidas pelos próprios compradores, as mulheres artificiais são bonitas, possuem cabelos sedosos, nariz delicado, cílios longos, maçãs do rosto coradas e unhas bem-tratadas. Todas elas saem do ateliê de McMullen em geral de minissaia, camiseta, sutiã, calcinha, meia-calça e sapatos de salto alto. Segundo o criador, a principal motivação para a compra das bonecas é que muitos homens solteiros atestam que as *real dolls*, como são chamadas, são namoradas totalmente submissas e não reclamam, no caso do sexo, de ter de ficar em qualquer posição.

As *real dolls* possuem até mesmo uma comunidade no *site* da empresa (www.realdoll.com), na qual é possível perceber o verdadeiro fascínio que tais criações provocam nos usuários, que por vezes as preferem às mulheres de verdade. Na comunidade, um cliente satisfeito faz elogios ao criador, dizendo que o rosto de Leah (nome de sua boneca) é tão bonito e que seus seios são incríveis. Já outro diz que o criador fez dele um homem muito feliz.

Para contentar ambos os sexos, McMullen criou um boneco masculino, já batizado de Charlie, mas atesta que a procura por mulheres é sempre maior. Atento ao futuro de suas criações, Mc Mullen espera criar uma espécie de mulher biônica com sensores no corpo. Com isso, quando uma pessoa estimular certas regiões do seu corpo, haverá uma reação em áudio apropriada para cada estímulo, de acordo com o que a pessoa está fazendo e tocando. Entretanto, o criador acredita que os homens podem acabar preferindo as mulheres silenciosas.



Fig. 117. Jason e a sua boneca Vanessa
Fonte: Marie Claire, novembro de 2006, p.67

Esta matéria publicada na revista *Marie Claire* permite mostrar o fascínio exercido pelos seres artificiais nas pessoas. Devido ao alto grau de realismo na representação, esses simulacros recebem tanto carinho e admiração como se fossem pessoas de “carne e osso”.

O museu *Madame Tussauds*, situado em Londres, na Inglaterra, mais conhecido como museu de cera, ficou famoso mundialmente pela exposição de esculturas feitas em cera que retratam animais extintos ou celebridades. O intenso grau de realismo entre a representação e o representado por vezes pode até mesmo confundir o espectador, por não conseguir diferenciar o falso do verdadeiro.



Fig.118. Paris Hilton e sua réplica na filial do museu Madame Tussauds em Nova York
Fonte: <http://www.marcosabino.com>
Acesso: 12/12/2006

Assim como as bonecas artificiais e as estátuas do museu de cera, atualmente novos tipos de simulacros da figura humana podem ser encontrados em nossa sociedade. Exibindo curvas generosas, rostos perfeitos, cabelos sedosos e uma grande sensualidade, milhares de mulheres estão sendo incorporadas aos meios de comunicação, despertando desejo e curiosidade nas pessoas. A grande diferença é que essas mulheres, diferentemente das pessoas de verdade, não apresentam vida em um contexto real, sendo apenas uma representação da aparência, das expressões e da fala humana em um determinado contexto.

Esta nova possibilidade de representar a figura humana de uma maneira cada vez mais próxima das características de um ser humano real ocorreu graças ao aprimoramento das tecnologias digitais, que permitiram que muitos artistas gráficos

começassem a dar vida a “falsos” seres humanos. A partir de então, a quantidade de seres digitais que começaram a ser criados e utilizados para diferentes fins cresceu gradativamente. Animais, formas geométricas, personagens infantis ganharam vida nas mãos de artistas gráficos, sendo utilizados, na grande maioria, no mercado publicitário.



Fig.119. Tartaruga animada criada para comercial da cerveja brasileira Brahma
Fonte: <http://www.marcosabino.com>
Acesso: 12/12/2006

A procura por técnicas digitais neste mercado está tão elevada que muitas vezes, em função do curto prazo de tempo, utiliza-se um ser vivo real para depois ser atribuída uma espécie de maquiagem digital. Foi o que aconteceu em 2002, com a assistente virtual da marca Gradiente, chamada *Mediz*. De acordo com André Waller, diretor da *estúdio Mega*, empresa que construiu a assistente, depois de testadas quatro texturas diferentes e escolhida uma, esta foi aplicada em todo filme, tendo o cuidado de tirar detalhes, como a costura da roupa, que são muito difíceis de serem produzidas em 3D⁷.



Fig.120. Assistente *Mediz*
Fonte: Revista About 698, 21 de outubro de 2002, p.40

⁷ Revista About 698, 21 de outubro de 2002

Tomando a assistente virtual *Mediz* como exemplo, podemos observar diferentes focos de origem que podem explicar as características presentes nessas mulheres digitais. Em geral, elas apresentam grande sensualidade, reforçada pelo exagero de algumas partes do corpo, que são apreciadas pelos homens. Desta maneira, podemos estabelecer uma relação direta com a personagem *Betty-Bopp*, criada em 1930 por Max Fleischer. Betty, diferente das personagens criadas por Disney em uma época repleta de bichinhos felizes e animados, era uma garota independente, com cintura fina e quadris largos, que utilizava roupas provocantes e exibía uma sensual cinta-liga, evidenciada pelas pernas sempre descobertas. A personagem, que apareceu em séries tais como *Talkartoon e Betty Boop*, foi vítima de censura em alguns anos pelo Comitê Americano, pois seus decotes e sua sensualidade, iam de encontro à moralidade do país⁸.



Fig.121. Betty Boop

Fonte: <http://www.tombraider4u.com/pictures/betty-boop-pictures-02.jpg>

Acesso: 12/12/2006

Além de Betty Boop, algumas heroínas também se destacaram não apenas pelos seus *super-poderes*, mas também pela beleza e sensualidade evidenciada através de suas roupas e curvas. Neste sentido, podemos destacar as personagens *Mulher-Maravilha* e *Elektra*, e a heroína *Barbarella*, criada em 1962 pelo ilustrador e escritor francês Jean Claude Forest. *Barbarella*, diferente das heroínas anteriores, era uma aventureira espacial com pendores ninfomaníacos do século XXXX, que utilizava o corpo e a sexualidade para conquistar e derrotar seus oponentes. Desta maneira, percebe-se que o corpo evidenciado da personagem não é apenas mais uma de suas características, mas sim a sua arma principal, o que demonstra, mesmo que

⁸ Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop. Acesso: 12/12/2006

indiretamente, que um dos principais poderes das mulheres está na exibição do corpo.



Fig.122. Mulher Maravilha

Fonte: <http://www.hq.pro.br/images/Maravilha/Maravilha.JPG>
Acesso: 12/12/2006



Fig.123. Elektra

Fonte: <http://www.elektra.co.uk/elektra.gif>
Acesso: 12/12/2006



Fig.124. Barbarella

Fonte: <http://www.hulubulu.dk/img/barbarella.jpg>
Acesso: 12/12/2006

Outra personagem pouca conhecida, mas que se caracterizou pela alta carga de erotismo foi a heroína italiana da década de 80, *Drunna*. A personagem foi criada por Paolo Serpieri, e tornou-se um ícone dos quadrinhos adultos europeus. Em muitas das histórias, a personagem é retratada em poses eróticas ou realizando sexo com algum outro personagem. Em um ambiente opressor e machista pode-se perceber que havia algo de heroicamente feminino em *Drunna*, além de sua estética: ela protagonizava sem poderes, força ou qualquer atributo simbolicamente masculino.



Fig.125. *Drunna*

Fonte: <http://www.marel.pro.br/serpier2.jpg>

Acesso: 12/12/2006

De uma maneira geral, essas personagens femininas sensuais aos poucos foram se tornando cada vez mais frequentes nos meios de comunicação. Entretanto, foi no universo dos jogos eletrônicos que uma nova geração de mulheres começou a ser originada. Além de apresentarem a sensualidades das heroínas dos quadrinhos, essas mulheres digitais passaram a adquirir aspectos ainda mais realísticos, tanto no que se refere à questão da aparência como também na atitude, graças ao aprimoramento da qualidade dos jogos eletrônicos. Desta maneira, assim como as heroínas de outras épocas, as personagens dos *games* passaram a incorporar signos emprestados de personagens de cinema, quadrinhos, moda e outros cantos da cultura *pop*.

Krüger e Cruz (2001) consideram que uma das hipóteses para entender o fascínio que os jogos eletrônicos provocam nas pessoas, deve-se ao fato da possibilidade de interação que estes jogos possuem, bem como o grau de realismo apresentado pelas imagens, que ajudam a dar mais veracidade naquilo que está sendo

vivenciado, aspecto que teve seu desenvolvimento mais forte a partir da década de 90. Nesse sentido, a aparência dos personagens nos jogos, bem como as suas atitudes simuladas, adquirem grande importância, sendo também responsáveis pelo sucesso de um *game*.

Apesar de os jogos eletrônicos possuírem interfaces gráficas muito elaboradas e personagens que se comportam como seres humanos reais, dificilmente poderíamos acreditar que um personagem de um jogo eletrônico pudesse se tornar famoso e adorado no mundo real. Entretanto, foi o que aconteceu no final da década de 90 com o jogo *Tomb Raider*, em que sua heroína, chamada *Lara Croft*, causou grande furor entre os adeptos do jogo e nos meios de comunicação, por suas formas esbeltas e pela personalidade atribuída à personagem. O sucesso repentino da personagem fez com que, em pouco tempo, essa se tornasse uma musa entre os adolescentes e transcendesse a barreira da virtualidade para se tornar real. Algum tempo depois, ela posava em algumas capas de revistas masculinas graças a sua beleza, que remetia às grandes musas do cinema, dava entrevistas para a imprensa e, posteriormente, virava tema de uma superprodução cinematográfica, com a atriz Angelina Jolie no papel da heroína, com trilha sonora da banda irlandesa U2.



Fig.126. *Lara Croft*

Fonte: http://img.mercadolivre.com.br/jm/img?s=MLB&f=45340526_448.jpg&v=P

Acesso: 12/12/2006



Fig.127. *Lara Croft* em ação

Fonte: <http://j.i.uol.com.br/galerias/pc/tombraiderlegend53.jpg>

Acesso: 12/12/2006

Depois de Lara Croft, novas musas digitais começaram a surgir na mídia, assumindo diferentes papéis e sendo alvo de grande repercussão. A mesma notoriedade obtida por Lara na década de 90 irá ser presenciada no contexto do cinema em 2001 pela personagem *Aki Ross* do filme *Final Fantasy*. Assim como Lara Croft, Ross é uma heroína que tem como missão derrotar os *aliens* que estão invadindo e dominando o seu planeta. Morena, com olhos levemente puxados e detentora de formas perfeitas, a heroína tornou-se um fenômeno nos meios de comunicação, por apresentar uma aparência que era muita próxima a de uma bela mulher real. Em muitos momentos do filme, que foi todo construído digitalmente, é difícil de acreditar que Aki Ross não exista de verdade.

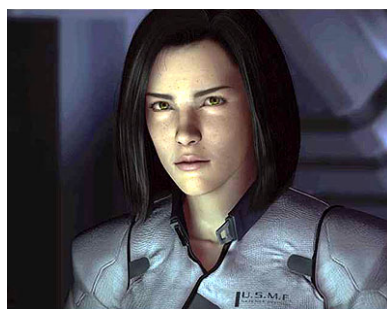


Fig.128. *Aki Ross*

Fonte: <http://www.agirlsworld.com/rachel/beat-street/reviews/pix/finalfantasy1.jpg>

Acesso: 17/12/2006

Jean-Pierre Outdart (*apud* Aumont, 2000), nos seus estudos sobre a questão da representação, afirma que um dos efeitos que ela provoca é o *efeito de real*. Ou seja, o espectador, ao se deparar com determinada representação, pode saber que aquilo que está sendo visto não é real. Entretanto, muitas vezes, mesmo estando ciente disso, parece que aquilo que ele está vendo existiu na realidade ou pôde

existir. Desta maneira, Aki Ross também provoca no espectador esse efeito de real, devido às características físicas que são muito próximas a de um ser humano real.

Assim, é possível constatar que a aparência apresentada por essas heroínas digitais exerce grande importância para o sucesso da personagem. Desta maneira, Croft e Ross acabam seduzindo tanto pelo fato de serem mulheres heróicas, com personalidade e objetivos muito bem definidos, mas também por de serem bonitas e impressionantemente realistas.

No livro *Da sedução* (2001), Baudrillard apresenta diferentes aspectos relacionados com o processo de sedução. Dentre os pontos que o autor destaca, salienta-se que o processo de sedução tem sua eficácia no campo da aparência, sendo que esta, de alguma forma, deve ser estimulante. Desta maneira, as heroínas digitais seduzem o espectador justamente pelo fato de possuírem atributos físicos que em nossa sociedade são apreciados. O autor destaca também que o processo de sedução deve disfarçar o real, sendo uma espécie de fantasia, pois, segundo o autor, o real nunca interessou a ninguém. Logo, o fato Lara Croft e Aki Ross não serem mulheres reais, fortalece ainda mais o fator de sedução dessas personagens.

Morin, no livro *As estrelas: do mito e sedução no cinema* (2000), afirma que as atrizes de cinema são vítimas de um processo de mitificação que as transforma em estrelas. Segundo o autor, a estrela é, sobretudo uma atriz ou um ator que se torna objeto de mito do amor, a ponto de despertar um verdadeiro culto (p.23). O autor complementa que a estrela tem como característica primordial um corpo e um rosto adoráveis, sendo a beleza uma condição essencial. Logo, o mito, para Morin, estabelece-se ao se conjugar a beleza e as características heróicas de uma personagem.

Mesmo que estes apontamentos feitos pelo autor estejam relacionados às atrizes do mundo real, no caso de Aki Ross, isto se faz presente, até mesmo porque ela é um ser digital que está atuando como atriz. Desta maneira, Aki Ross, ao conjugar beleza e bravura, conseguiu estabelecer-se como mito, assim como uma atriz de verdade, sendo adorada por um grande número de pessoas. Cabe ressaltar

ainda que a personagem também foi capa para a uma revista de nu destinadas ao público masculino, substituindo uma modelo ou atriz real.

Esta questão da aparência e da beleza, relacionada às mulheres digitais está sendo tão importante nos jogos eletrônicos que recentemente a marca Tecmo, responsável por produzir diversos tipos de jogos eletrônicos mundiais, lançou *Dead or Alive Xtreme Volleybal*, uma segunda versão para o jogo *Dead or Alive*. Na primeira versão tratava-se de um jogo em que o time de lutadores era composto apenas por garotas. Entretanto, a beleza apoiada no realismo das personagens do jogo foi tão elogiada, que a empresa resolveu lançar a segunda versão. Em *Dead or Alive Xtreme Volleybal*, o jogador escolhe a garota que vai jogar, a partir de um *menu* que inclui mulheres de diferentes nacionalidades (inglesas, japonesas e americanas, etc). Todas elas são bonitas, magras e vestem-se com uma quantidade mínima de roupas. A única preocupação do jogador é levá-las até à praia, à piscina, à loja, não havendo nenhum objetivo principal no jogo. Desta forma, o jogo tornou-se um exercício de mero *voyeurismo* para aqueles que desejam ver um desfile de belas mulheres, podendo assim controlá-las da maneira que bem entender.



Fig.129. Garotas de Dead or Alive Xtreme Volleyball

Fonte: <http://games.terra.com.br/interna/0,,OI1069705-EI6536,00.html>

Acesso: 17/12/2006

Podemos observar neste jogo, assim como nas mulheres digitais anteriormente citadas, que a aparência realista apresentada por essas personagens não se deve apenas ao fato de o artista criar formas que se pareçam humanas, mas também por este fazer uso de recursos digitais que, quando combinados, permitem tornar esta representação mais verossímil.

Diferentemente de uma fotografia, que não necessita que o fotógrafo conheça as equações para os desenhos das lentes, nem as reações químicas que ocorrem na película por ocasião da incidência da luz, no computador a geração da imagem não é automática. O artista gráfico só consegue desenhar qualquer forma se for instruído da maneira como fazer isso. Logo, para se obter imagens realistas como as da fotografia, no caso das mulheres digitais, é necessário ter conhecimento de leis de distribuição da luz, regras de perspectivas, etc. (MACHADO, 1996).

As formas geradas no computador não são o resultado de uma ação física de um agente enunciator, como é o caso das pinturas, e nem de uma ação fotoquímica ou eletrônica de um objeto físico como um suporte de registro, como é o caso da imagem técnica (fotografia, televisão e cinema). Elas são geradas a partir de matrizes matemáticas que podem ser ordenadas de diferentes maneiras, dependendo do criador. Desta forma, as imagens podem ser manipuladas de maneira infinita. No caso de figuras humanas, as expressões do rosto podem ser modificadas, a fisionomia alterada, um olho ocidental pode ser transformado em oriental, dependendo diretamente dos cálculos matemáticos efetuados (MACHADO, 1996).

Desta forma, a preocupação técnica é parte integrante de todo o processo que envolve a criação dessas mulheres digitais. Como já visto no capítulo III, no qual foram listadas algumas técnicas que são utilizadas por artistas para simular a figura humana, todo o trabalho de criação depende de um conjunto de elementos que são trabalhados de acordo com as habilidades e o estilo de cada artista.

Desta maneira, a seguir, veremos o trabalho desses criadores que conseguem dar vida a diferentes personagens femininos digitais. Com isso, será possível observar, além das técnicas utilizadas, o resultado de um determinado trabalho e as finalidades para as quais essas mulheres foram criadas.

5.2.1 Alceu M. Baptistão: Brasil

Programas que utiliza: *Maya e Adobe Photoshop*

Alceu M. Baptistão nasceu em 1960 em São Paulo, no Brasil, onde obteve sucesso como animador e especialista em efeitos especiais, principalmente na área da publicidade. Após estudar Arte na universidade de sua cidade natal, começou a se dedicar a diversas atividades tais como pintura a óleo, escultura, teatro, cinema e televisão. Depois disso, começou a trabalhar na área da ilustração tradicional e na tipografia para agências publicitárias, especializando-se na área do hiperrealismo. Em 1985, juntamente com Sergio Salles, fundou a Vetor Zero, que hoje é uma referência no mercado brasileiro, trabalhando para a maioria das agências de publicidade internacionais presentes no mercado da América Latina. Seu projeto mais conhecido é a modelo Kaya, que ainda se encontra em fase embrionária. O criador pretende, com este modelo, criar uma cantora virtual graciosa que fuja aos estereótipos que caracterizam a maior parte das modelos digitais e humanas. A modelagem, que demorou diversos meses para ser concluída, permitiu delinear os detalhes sutis e aperfeiçoar a textura da face. O principal objetivo do projeto, segundo Baptistão, é criar uma artista que combine a magia das heroínas e a força das lutadoras de desenhos animados. Para torná-la mais realista, o artista concebeu Kaya com pequenos defeitos: o tamanho da boca e dos dentes, os olhos espaçados, as sobrancelhas espessas, todos foram desenvolvidos propositalmente para dar esta impressão .

A personagem é tão verossímil que, ao ser colocada em um *site* de encontros da *internet*, recebeu 250 convites para sair, pois 100% dos internautas não percebem que ela era virtual⁹.

⁹ Revista About 698 – 21 de outubro de 2002, p.41



Fig.130. As várias faces de Kaya
 Fonte: Wiedemann (2004, p.20)

5.2.2 Daniel Robichaud: Canadá

Programas que utiliza: *Softimage, Shake Amazon 3D Paint*

Daniel Robichaud é originário de Montreal, no Quebec. Após trabalhar durante nove anos na CBC como *designer* e diretor artístico no departamento gráfico, o artista aceitou o posto de diretor de animação na *Film &Tape Works de Chicago*, onde criou um departamento de animação, realizando diversos anúncios publicitários e projetos de animação independente.

Em 1994, Robichaud mudou-se para Los Angeles, para trabalhar na *Digital Domain* como supervisor de animação, participando assim de projetos como o filme *Apollo 13*, *Terminator 2-3D* (O exterminador do Futuro 2 e 3), *The Fith Element* (O quinto elemento) e *Titanic*. Sua musa digital é uma Marlene Dietrich dos *bits*. Criada no âmbito de um projeto experimental de desenvolvimento de uma nova geração de sistemas de animação facial, o artista reaviva a atriz, que acaba nos seduzindo a partir do seu estilo frio e sofisticado.



Fig. 131. “Marlene Digital”
 Fonte: Wiedemann (2004, p.20)

5.2.3 Glenn Dean: Estados Unidos

Programas que utiliza: *Maya, Adobe Photoshop*

Glenn Dean trabalhou no início dos anos 70 como assistente de estúdio do fotógrafo realista *Chuck Close*, que permitiu a ele um grande aprendizado a respeito da arte. Mais tarde, dedicou-se durante alguns anos à pintura tradicional e ao *airbrush*. Fez diversos trabalhos para grandes campanhas publicitárias, cartazes de cinema e apoio promocional para diversos autores, tais como Michael Crichton, Scott Turow e John Grisham. Algum tempo depois, parou o seu trabalho de ilustrador para escrever e conceber o jogo de computador *Morpheus*, passando assim dos suportes tradicionais para a computação gráfica. Para melhorar seu trabalho na área da computação gráfica, Dean começou a estudar técnicas de escultura tradicionais, passando a trabalhar, então, na construção das esculturas de tigres que enfeitam o novo estádio de Detroit.

Para desenvolver o seu trabalho, o artista utiliza os modelos de diversas formas. Uma das maneiras mais tradicionais é se concentrar em referências fotográficas, começando então a moldar com o auxílio de materiais tradicionais, tais como o barro ou a plasticina. O artista desenha linhas curvas de forma a delinear os detalhes e facilitar a animação. Feito isso, após ter fotografado o modelo físico de frente e de lado com a maior objetiva possível, Dean abre as imagens no computador e desenha um modelo de acordo com as linhas de contorno gravadas nas esculturas. Devido a diferenças entre a perspectiva da câmera física e a projeção do programa de computador, há uma pequena distorção, que acaba sendo corrigida mais tarde após se ajustar o ponto das curvas. Depois disso, o artista utiliza uma câmera rotativa que permite tirar pequenas imagens à volta de todo o modelo e as compõe em um mapa cilíndrico que lhe servirá como suporte durante a aplicação manual das texturas. Em nenhuma das texturas que produz utiliza projeções de fotografias, sendo todas desenhadas em *Photoshop*. Sua prática de pintor tradicional facilita suas criações realizadas no *software Maya*.

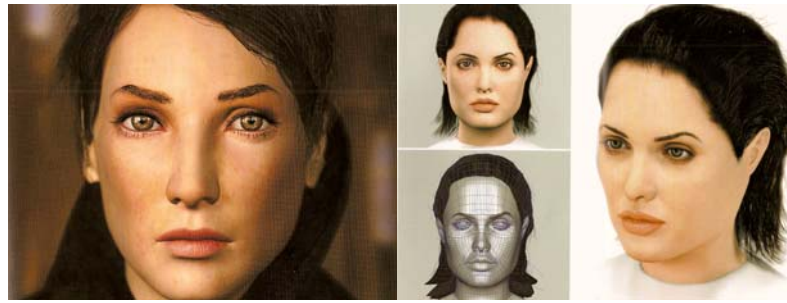


Fig.132. "Modelos de Glenn Dean"
 Fonte: Wiedemann (2004, p.74 e 75)

5.2.4 JYL: Bélgica

Programas que utiliza: *Adobe Photoshop*

Jean-Yves Leclercq nasceu em Mons, na Bélgica, em 1971. Jyl, como se tornou conhecido, não utiliza a arte como uma forma de profissão, mas a realiza em seu tempo livre. Há sete anos começou fazendo desenhos com o *airbrush*, técnica que foi substituída em 1999 pela computação gráfica.

O início de seu trabalho começa sempre a partir da fotografia. Após fotografar com uma câmera digital, o artista a transfere para um computador e, a partir daí, começa a fazer alguns esboços simples à mão, no qual altera as proporções e eventualmente acrescenta algum detalhe ou acessório. O esboço que serviu de base então é ampliado de uma folha A4 para uma A3 ou para uma A2, para facilitar o trabalho com os detalhes e os contornos digitalizados e coloridos no *Photoshop*. Jyl utiliza ainda uma mesa digitalizadora Wacom A4, que permite simular um desenho e uma coloração mais naturais. No entanto a fase decisiva no seu trabalho é o desenho a lápis, que se torna decisivo para determinar a qualidade da imagem.



Fig.133. Trabalho de Jyl
 Fonte: Wiedemann (2004, p.97 e 98)

5.2.5 Kei Yoshimizu: Japão

Yoshimizu nasceu em Tóquio, em 1973. Sua área de atuação basicamente são os jogos de computador conhecidos mundialmente, tais como *Rage Rancer*, *Klonoa*, *Ace Combat* e *R4-Ridge Racer*. Além disso, o artista também criou a famosa banda japonesa desenhada *Peanuts*. O artista acredita que as personagens digitais em 3D serão no futuro muito populares, o que representará um contraste positivo em relação à obscuridade que caracterizava esta área no início dos anos 90, quando iniciou seu trabalho no ramo. O artista acrescenta também que, hoje, os jogos de computador são parte integrantes da vida das pessoas, o que fez com que suas personagens ilustradas pela animação computadorizada surgissem neste universo.

Recentemente, após ter sido contratado pela Namco, Yoshimizu desenvolveu trabalhos para a marca de vídeo games *Playstation*, ainda em fase embrionária. Neste mesmo período, o artista desenvolveu a personagem *Reiko Nagase*, que se tornou conhecida na famosa série de jogos *Ridge Racer*. O artista aponta que, desde os anos 70, os japoneses são fascinados pelas belas jovens que invadiram o mercado nacional dos meios de comunicação. Neste sentido, o artista começou a desenvolver suas personagens digitais fortemente influenciado pelo desenvolvimento deste mercado e pelos jogos de computador.



Fig.134. Reiko Nagase
Fonte: Wiedemann (2004, p.109)

5.2.6 Keith Garvey: Estados Unidos

Programas que utiliza: *Adobe Photoshop*

Keith Garvey tem 39 anos e é originário de Niagara Falls, no Estado de Nova Iorque. Artista por profissão, seu trabalho criado digitalmente é basicamente baseado no erotismo. O processo é simples, porém requer conhecimentos aprofundados.

Trata-se de um sistema híbrido, utilizado na maior parte das vezes por artistas com uma formação tradicional. O início ocorre a partir de esboços a lápis, tendo como inspiração imagens de revistas ou fotos tiradas de Polaroids que possam, de alguma maneira, garantir a exatidão da imagem. Após terminar o esboço e estando satisfeito com a pose e a composição, Garvey digitaliza o resultado para o computador. Além disso, Garvey digitaliza ainda quaisquer elementos que serviram de referência para o desenho, para depois iniciar a fase da pintura.

As imagens digitalizadas são abertas em *Photoshop* e é colocada uma camada sobre o esboço original. Com o *mouse*, Garvey traça os contornos do desenho utilizando cores saturadas de forma a ocultar quaisquer traços negros. Daí, transfere esta camada para um novo documento, para ter uma reprodução do esboço original em um fundo original, sem quaisquer grãos ou linhas negras do esboço original. O próximo passo então consiste em separar as partes do corpo com a ferramenta correspondente e pintá-las com *spray* – técnica semelhante ao *airbrush*. As imagens de referência são deixadas abertas, de forma que se pode compará-las com as imagens criadas, verificando assim os detalhes, a iluminação, as sombras etc. O resultado final é uma imagem que se aproxima muito à realidade.



Fig.135. Trabalho de Keith Garvey
Fonte: Wiedemann (2004, p.117)

5.2.7 Rene Morel: Canadá

Programas que utiliza: *Maya e Adobe Photoshop*

Rene Morel estudou Artes Plásticas na Universidade do Quebeque e continua até hoje recorrendo a técnicas tradicionais de pintura. Já trabalhando alguns anos na

área da publicidade como ilustrador *free-lance*, sendo especializado em *airbrush*, foi introduzido ao mundo da computação gráfica por um amigo.

Em 1997, após um ano passado na *Behavior Entertainment*, foi contratado pela *Square USA* para trabalhar no escritório da empresa no Havaí, por ocasião do filme *Final Fantasy*, para o qual modelou e deu textura a grande parte das personagens artificiais. Atualmente, o artista trabalha como diretor artístico de um projeto que reúne imagens eróticas e ambientes de ficção científica em uma produção inteiramente feita com gráficos computadorizados.

As modelos de Morel diferenciam-se pelo excepcional nível de realismo na representação, não apenas em relação ao corpo e textura, mas também em termos de cabelo e pele, o que reflete bem o esforço que investe na sua produção. Seus modelos contêm entre 15.000 e 20.000 polígonos e 2.000 texturas. Além disso, Morel trabalha com projeções, planas e cilíndricas, bem como com ferramentas de deformação para as expressões faciais. Os programas que utiliza são o *Maya* e o *Photoshop*, que é responsável pela pintura, para depois serem projetados mapas nos modelos poligonais. Dependendo da complexidade do seu trabalho, é possível se demorar até duas semanas para modelar e dar textura a uma cabeça. Seu objetivo principal é tornar as suas figuras vivas, dando-lhe assim um ar cada vez mais natural e orgânico.



Fig.136. Trabalho de René Morel
Fonte: Wiedemann (2004, p.170 e 171)

5.2.8 Steve Stahlberg: Austrália

Programas que utiliza: *Maya*

Trabalhando há mais de 20 anos no ramo da ilustração, Steven Stahlberg produz modelos digitais que se caracterizam por detalhes surpreendentes e pela

expressividade de seus rostos. O caráter multicultural de sua vida o tem inspirado a criar modelos digitais de várias etnias, o que é uma raridade entre os artistas gráficos. Seus trabalhos são uma referência mundial para profissionais do 3D e para artistas mundiais na área da computação gráfica.

Há muitos anos, Stahlberg vem trabalhando na primeira modelo-atriz-cantora verdadeiramente bela e realista de renome mundial para a agência de modelos Elite. Completada há quatro anos, a modelo pode ser animada tanto em grande plano como na sua totalidade. O artista, com a modelo, tornou-se o primeiro a ter a sua personagem virtual patrocinada por uma das principais agências de modelos do mundo. *Webbie Tookay*, como foi chamada a modelo digital, foi apresentada ao público em uma conferência de imprensa em 1999, e foi posteriormente explorada para fins comerciais. Webbie, a partir de então, tem aparecido em vários canais televisivos internacionais como a ABC e a BBC, bem como em mais de vinte revistas e jornais, entre eles o *The New York Times*, o *The Financial Times*, e o *Wall Street Journal*.



Fig.137. Webbie Tookay – a primeira modelo digital
Fonte: Wiedemann (2004, p.177)

5.3 O que são essas mulheres?

“A irrealidade não é mais a do sonho ou da fantasia, de um além ou de um alguém, é a de uma alucinante semelhança do real consigo mesmo.”
(BAUDRILLARD, 1976, p. 112).

No decorrer desta pesquisa nos deparamos com dois tipos de mulheres digitais. O primeiro tipo seriam as mulheres digitais, que assim como uma fotografia

ou a pintura de um artista hiperrealista, são apenas uma imagem da figura humana. Desta maneira, essas mulheres não possuem movimentos, não emitem sons e nem são capazes de imitar expressões faciais variadas, sendo apenas uma imagem de aparência única. Exemplo disso pode ser observado em diversos trabalhos publicados na *internet* realizados por artistas autorais, bem como na publicidade impressa que, ao invés de mostrar modelos reais com os produtos, está utilizando, em alguns casos, modelos criadas especialmente para anunciar determinado produto.



Fig.138. Modelo fictícia criada para anúncio da marca espanhola de bolsas Francesco Biasia
Fonte: <http://www.franciscobiasia.com>
Acesso: 25/10/2005

Já o segundo tipo de mulher digital, além de apresentar uma aparência muito realista, possui movimentos, expressões faciais e, por vezes, a capacidade de emitir sons e interagir com o ambiente, sendo utilizada em meios tais como o cinema e a televisão.

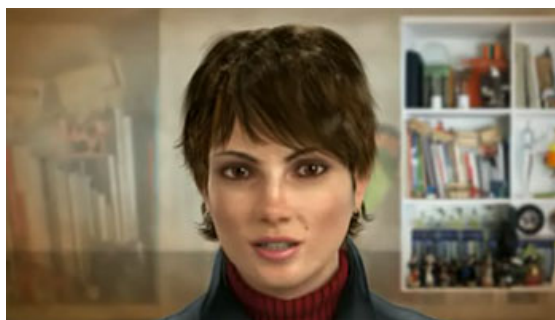


Fig.139. Eva Byte
Fonte: <http://www.franciscobiasia.com>
Acesso: 25/10/2005

Em ambos os casos, essas mulheres surgem de um contexto digital. Entretanto, o que as diferencia são as tecnologias empregadas para suas criações e para que fins serão utilizadas.

Primeiramente, é importante estabelecermos uma classificação genérica para essas novas formas de representação da figura feminina. Machado (1996) denomina de sintéticas todas as imagens geradas pelo computador. Segundo o autor, na imagem sintética não há corpo algum: o realismo da imagem obtido pela síntese numérica é, mais que qualquer outro, um “realismo” desencarnado, formal, simulado; ele não conduz a qualquer origem fora de si mesmo; o sistema se encontra, digamos assim, orientado para ele próprio, *mis en abyme*. Nada preexiste a ele, nem objetos, nem seres, nada que possamos designar como “o mundo”, nada a não ser o modelo, descrição formal, evidentemente aproximada e incompleta, de algum fenômeno real ou imaginário (MACHADO, 1996, p.130).

Nessa mesma perspectiva, Santaella (2005) considera que, atualmente, estamos presenciando um terceiro nível no universo das imagens, denominado de pós-fotográfico, em que as imagens são geradas por computador. Dentre elas, a autora destaca as imagens sintéticas, que visam reproduzir formas reais a partir dos *softwares* de computação gráfica. Logo, de acordo com a posição dos autores, podemos classificar as mulheres digitais como imagens sintéticas da figura feminina, pois reproduzem de alguma forma as características físicas e comportamentais da mulher, resultado essencialmente da síntese numérica do computador.

Partindo-se de um contexto mais relacionado com a questão da representação, podemos classificar essas mulheres digitais como simulacros femininos. O simulacro, segundo Aumont (2000), é responsável por provocar uma ilusão parcial, forte o suficiente para ser funcional. Desta forma, é um objeto artificial que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso, sem que, por isso, lhe seja semelhante.

Abordando esta questão, Baudrillard (1985) constata em nossa sociedade a existência de três tipos de simulacro. O primeiro é denominado pelo autor como *natural* ou *naturalista*, pois está baseado na imagem, imitação e fingimento, visando

assim a restituição ou instituição de uma natureza à imagem de Deus. Já o segundo, de acordo com Baudrillard, é chamado de *produtivo* ou *produtivista*, e está relacionado diretamente com o simulacro da ficção científica, baseado na energia, na força e na materialização pela máquina e por todo sistema de produção. Por fim, o autor constata a existência do simulacro chamado de *simulação*, que está baseado essencialmente na informação e no jogo cibernético, com o objetivo de controle total.

A simulação no contemporâneo pode ser entendida como um sistema de produção obsessiva do real, na medida em que se estabelece a precessão dos simulacros, emancipando-se o signo de uma lógica equivalente de significados ainda capaz de enredar dois sujeitos num ciclo de reciprocidades para que, enquanto significante, possa ele reenviar “a um universo desencantado do significado, denominador comum do mundo real, com relação ao qual ninguém mais tem compromisso” (Baudrillard, 1976, p.78). Operando a fusão entre real e imaginário, o simulacro absorve e substitui o primeiro, de forma a fazer coincidir em si mesmo o real e sua representação.

Essas duas classificações de simulacro estabelecem uma relação direta com nosso objeto de estudo. De acordo com a perspectiva de Aumont, podemos dizer que as mulheres digitais são simulacros, pois estas têm a capacidade, de acordo com o contexto em que estão inseridas, de substituir a imagem de uma mulher real, sem muitas vezes nos causar estranheza, graças à proximidade com a aparência humana que estas possuem. Já de acordo com o pensamento de Baudrillard, poderíamos classificar essas mulheres digitais de simulacros de simulação, pelo fato de que elas são apenas modelos de uma realidade artificialmente construída, não tendo um compromisso com o mundo real.

Apesar de representação e simulacro serem conceitos que muitas vezes podem ser utilizados como sinônimos, ambos possuem peculiaridades em seus significados. Como exposto no primeiro capítulo deste trabalho, na representação o representante repete, substitui ou apresenta de outra maneira o representado. Desta forma, uma imagem em uma fotografia de um determinado homem é uma representação daquele mesmo homem em um dado contexto. Já no simulacro há a

ausência da referência a qualquer realidade, pois o simular significa fingir uma presença ausente.

Para Couchot (1993), as imagens digitais ultrapassam a lógica da representação para entrar na lógica da simulação, que procura “recriar inteiramente uma realidade virtual autônoma”, pois “não pretende mais representar o real com uma imagem, mas sintetizá-lo em toda sua complexidade, segundo leis racionais que descrevem ou explicam.”

Nossas mulheres digitais transitam tanto pela representação quanto pela simulação. Na representação, por serem criações que representam as mulheres no sentido de gênero, pois apresentam características específicas do gênero feminino. Entretanto, podem também ser seres classificados de simulacros, pois são criações inovadoras, não sendo uma imitação de uma mulher em específico, como ocorre nas representações.

Outra possível classificação que pode ser dada a essas mulheres digitais está relacionada diretamente com a capacidade que muitas possuem de interagir em um determinado ambiente ou de executar movimentos. Neste sentido, podemos analisar essas mulheres digitais segundo a classificação de *A-Life*.

O termo *A-Life* foi proposto por Christopher G. Langton, referindo-se aos processos que levam à criação tecnológica de seres que imitam o comportamento humano e animal, baseado na interdisciplinariedade de ciências como biologia, matemática, ecologia, psicologia, ciência da computação, entre outras (LANGTON, 1989). Domingues (2005) constata, nesse sentido, que no discurso referente ao pós-humano, há um crescimento cada vez maior das condições da criação com o comportamento genético evolutivo de simulação de vida e seus processos em ambientes computacionais onde criaturas sintéticas interagem e evoluem.

Estudos referentes ao processo de vida artificial são realizados pelo mundo inteiro. Um desses estudos está sendo feito pela *Gesture and Narrative Language do Media Lab do MIT*, que se dedica a analisar de que forma humanos sintéticos podem ser construídos, tendo como base agentes inteligentes que incorporam aspectos

humanos (CASSEL, 2003). Esses humanos sintéticos, denominados de *Embodied Conversational Agents* (ECAS), são agentes comunicativos que imitam o ser humano tanto na forma, como também utilizam o corpo durante uma conversação, reagindo emocionalmente. O termo *Agent* define uma entidade que percebe seu ambiente através de sensores e age através dos efetores (SILVEIRA, 2001), podendo ser tanto real, um agente-robô, quanto artificial, um agente-*software*. Logo, numa era que, segundo Baudrillard (1991), vive um quarto estágio da representação, classificado de hiperrealidade, caracterizada pela ampla utilização da técnica visando à perfeição e no qual tudo falsifica, os ECAS são exemplos claros dessa condição, pois são simulacros (representações de humanos) que se aproximam muito da realidade. Conseqüentemente, poderíamos classificar muitas mulheres digitais que tem a capacidade de imitar o ser humano de ECAS.

5.4 As mulheres são a maioria

As mulheres, com o decorrer dos anos, começaram seu processo de emancipação na sociedade. De donas-de-casa, ingressaram nas universidades, invadiram o mercado de trabalho, atingiram cargos de chefia, assumindo papéis que até então eram tidos como exclusivamente masculinos. Entretanto, apesar de toda essa revolução ocorrida no universo feminino, a mulher continua muitas vezes sendo apresentada apenas como um objeto sexual masculino. Deste modo, o valor da mulher, algumas vezes, é apenas reconhecido se esta tiver uma aparência bonita, não bastando ser inteligente, competente ou honesta, por exemplo.

Em nossa cultura, a imagem da mulher acaba se confundindo com o da beleza, e este acaba sendo um dos pontos mais enfatizados no discurso sobre a mulher - a mulher pode ser bonita, deve ser bonita - do contrário não será totalmente mulher. Baudrillard, no livro *A Sociedade do Consumo* (1981), em que desenvolve o conceito da *moralização do corpo feminino*, afirma que, na sociedade atual, há uma passagem de uma estética para uma ética do corpo feminino. Neste sentido, a mulher, seria agora responsável por este novo corpo; suas formas de envelhecimento e os cuidados consigo mesma, vistos como um dever e uma responsabilidade própria.

Os meios de comunicação exploram com grande força o lado erótico e sensual feminino. Cada vez mais proliferam revistas destinadas aos homens, que revelam a nudez total ou quase total do corpo feminino, enquanto que nos comerciais de cerveja, há uma exibição de belas mulheres com corpos cuidadosamente esculpidos. Esses exemplos demonstram que, mesmo com toda a revolução ocorrida no universo feminino, a mulher não conseguiu se libertar plenamente de um estigma que a acompanha durante toda a sua história: ser um objeto de desejo que, assim como um produto, tem sua aparência e a matéria supervalorizadas.



Fig.140. Nu feminino

Fonte: http://www.bbblinks.blogger.com.br/pos_mariana_playboy_02.jpg
Acesso: 23/11/2006

Algumas tentativas de uma “reviravolta” do público feminino sobre essa questão estão sendo realizadas. Partindo-se da idéia de *direitos iguais para todos*, atualmente algumas revistas femininas estão disponibilizando fotos de homens com pouca roupa. Além disso, existem hoje publicações, que direcionadas a um público gay, revelam o corpo masculino nu. Entretanto, essas iniciativas ainda são muito recentes e inexpressivas se compararmos com a exploração que é feita desde muito tempo sobre o corpo feminino.



Fig.141. Revista gay

Fonte: http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/9/99/180px-Tadeo_fracari_on_G_Magazine.jpg .Acesso: 23/11/2006

Para Wolf (1990), a mulher aparece na mídia como um espelho do homem, e cabe lembrar que esta está nas mãos masculinas. Segundo a autora, a imagem de mulher veiculada pelos meios de comunicação teria que corresponder aos anseios masculinos: juventude, sensualidade e, sobretudo, oferecimento como objeto para servi-lo.

Com relação aos seres digitais, essas considerações podem ser claramente identificadas. Inicialmente, é importante destacar a quantidade de representações femininas, que é visivelmente superior às representações masculinas. Segundo Góes & Villaça (1998), no mundo das imagens contemporâneas existem muito mais mulheres do que homens, sendo que a mulher é exibida permanentemente como forma de reforçar seus arquétipos. Desta forma, a exposição da figura feminina parece reforçar a idéia de colocar em imagens o objeto de desejo.

Wiedemann (2004) compara o universo dos seres digitais ao mercado da moda. Segundo o autor, o mercado da moda gira em torno do sexo feminino, sendo os homens meros coadjuvantes. Essa constatação, para o autor, seria um dos principais motivos que explicaria a superioridade da figura feminina. Para a psiquiatra Carmita Abdo, a explicação para isso tem raízes históricas. “No Ocidente, sempre se transmitiu a idéia de que ao homem cabe a força e à mulher, a beleza”, diz Carmita. Neste sentido, a psiquiatra aponta que um dos principais motivos que explicaria o sucesso obtido pelos personagens digitais estaria relacionado à beleza, que historicamente estaria relacionada à mulher.

Essa preocupação com a beleza, assim como acontece no mundo real, pode ser facilmente identificada em diversas mulheres digitais. No *site* <http://www.missdigitalworld.com>, por exemplo, há uma competição séria entre vários artistas no mundo inteiro para eleger a mais bela mulher digital. Assim como acontece em um concurso de misses com mulheres reais, a página apresenta as características das concorrentes, informando seu nome, nacionalidade, medidas, preferências, e o usuário pode votar na candidata de sua escolha. Além disso, há um *Top Teen*, em que as dez mais belas candidatas escolhidas pelos internautas, são apresentadas.



Fig.142. Katty Kowaleczko: vencedora do Miss do Miss Digital 2004
 Fonte: http://www.terra.cl/images/May2004/F321538_katty_138_148.jpg
 Acesso: 24/11/2006

Este aspecto também ainda pode ser observado no *site* www.botme.com/antm/, que propõe ao usuário uma espécie de jogo por telefone. Ambientado no mundo da moda, a página apresenta as modelos digitais se preparando em camarins, tirando medidas, sendo produzidas por maquiadores, antes de entrarem em uma passarela virtual. Desta maneira, o jogador pode definir as roupas que a modelo irá desfilir, assim como atribuir uma nota para o seu desempenho.



Fig.143. Imagens do site www.botme.com
 Fonte: <http://www.botme.com>
 Acesso: 24/11/2006

Outros *sites* que também recorrem a este tipo de estratégia para atrair usuários são o www.v-girl.com/vg3/ e o www.virtual-boy.com. Nestes, o usuário se vê diante de diferentes tipos de homens e mulheres, em sua maioria belos, ficando sob a sua responsabilidade escolher o tipo de namorado(a) que gostaria de ter. Em *V-girl*, há uma galeria de mulheres de variados tipos físicos, que se apresentam em trajés sumários em diferentes cenários, na intenção de seduzir o internauta. Já *virtual-boy*, destinado ao público feminino, apresenta homens de variados tipos físicos, idades e

estilos de vida, sendo esses, de acordo com o *site*, uma solução para àquelas mulheres que não possuem namorados na vida real.



Fig.144. Imagens do site www.v-girl.com/vg3/

Fonte: <http://www.virtual-boy.com>

Acesso: 24/11/2006



Fig.145. Imagens do site www.virtual-boy.com

Fonte: <http://www.virtual-boy.com>

Acesso: 24/11/2006

Nesses *sites* percebe-se claramente que há uma exaltação da beleza como condição fundamental. No caso do *V-girl*, isto se torna mais evidente, pois as mulheres são apresentadas na maior parte das vezes com pouca roupa e fazendo poses sensuais, que permitem estimular o imaginário masculino. Já em *virtual-boy*, os modelos masculinos também são bonitos, mas se apresentam sempre mais vestidos do que as mulheres.

Podemos constatar, ao analisar essas mulheres digitais e compará-las com as mulheres reais apresentadas pela mídia, que estas possuem rostos e corpos que seguem o padrão de beleza que atualmente os meios de comunicação apresentam como o mais belo, ou o mais adequado.



Fig.146. Atriz Juliana Paes

Fonte: <http://www.poconeonline.com/imagens/noticias/1204.jpg>

Acesso: 23/11/2006



Fig.147. Modelo Gisele Bündchen

Fonte: <http://www.lauweb.com/images/Image/fotos/Espectaculos/gisele%20bundchen.jpg>
Acesso: 23/11/2006

Baudrillard (1970) considera que, cada vez mais, a beleza entre homens e mulheres segue modelos menos diferenciados. Desta maneira, o autor destaca que, em nossa sociedade, há a existência do corpo andrógino, ou seja, um corpo esculpido, fabricado e produzido, fazendo com que as características essenciais que diferenciam ambos os sexos sejam cada vez menores. Para Costa (1985), o corpo tornou-se um dos mais belos objetos de consumo no capitalismo atual, o que significa que hoje o sujeito serve ao corpo ao invés de servir-se dele. Desta maneira, o corpo, neste final de século, é eleito o centro das atenções - o objeto fetiche do consumo.

A partir destas considerações, podemos levantar algumas hipóteses sobre a maior incidência de representações femininas do que masculinas e a exaltação da beleza como condição fundamental no universo digital. A primeira hipótese refere-se diretamente aos artistas gráficos. Pelo fato de que, em sua grande maioria, os artistas são homens, como vimos no subcapítulo anterior, estes criariam mulheres aparentemente ideais, de acordo com o seu gosto. Isso poderia explicar a maior incidência de mulheres do que homens entre os simulacros digitais.

O segundo motivo estaria relacionado aos aspectos técnicos. Por vezes, simular a perfeição pode vir a ser mais fácil do que simular aquilo que não é tão bonito no corpo humano, pois este último implicaria em um conhecimento muito mais elevado no sentido técnico. Logo, para simular os defeitos aparentes do corpo humano, tais como manchas e rugas, seriam necessários recursos mais complexos do

que os necessários para reproduzir uma pele lisa e bonita. Isso poderia explicar a maior quantidade de seres bonitos do que os feios.

O terceiro motivo estaria relacionado com o aspecto de sedução, pois assim como as modelos reais são bonitas para valorizar o produto/serviço e seduzir o espectador, as mulheres digitais também só despertariam a atenção se apresentassem tal aparência.

Outro aspecto que podemos observar ao analisarmos essas mulheres digitais que estão sendo utilizadas está relacionado diretamente com os efeitos que esses simulacros podem vir a provocar no público masculino e feminino. No imaginário masculino, devido à sensualidade apresentada, essas mulheres digitais podem despertar o desejo sexual. Já no público feminino, por esses simulacros apresentarem um corpo e um rosto que todas as mulheres reais gostariam de ter, elas poderiam despertar até mesmo um sentimento inveja. Desta maneira, mesmo sabendo que se trata de um ser não real, homens e mulheres sentem-se atraídos pela imagem dos corpos que são muito próximos a de um ser humano real bonito.

Ferres (1995) afirma que os meios de comunicação seduzem através de imagens que despertam nossa emoção, fazendo com que o nosso lado racional, por vezes, seja adormecido. Logo, de acordo com essa perspectiva, muitas mulheres na busca do corpo perfeito podem ser induzidas a realizar ações para conseguir atingir o corpo apresentado por essas modelos, o que pode significar um grande risco à saúde.

Para Carneiro (1997), se a identificação com tais modelos promete às mulheres a potência e o narcisismo perdido, a constatação de sua impossibilidade transforma este objeto em martírio. Assim, a imagem esplendorosa da mulher 'malhada', jovem e perfeita volta-se como um duplo contra ela, diante da qual se sente permanentemente consumida e diminuída.

5.5 Nossas mulheres

As mulheres digitais estão sendo construídas para serem utilizadas em diferentes contextos. No entanto, para exemplificarmos de que maneira essas criações estão sendo utilizadas na comunicação visual pós-moderna, sendo fortemente influenciadas pelo meio em que estão inseridas, iremos analisar dois tipos de mulheres digitais que foram e ainda são utilizadas pela mídia brasileira. É importante destacar que, para as análises, foram escolhidas duas mulheres digitais que foram utilizadas em meios diferentes, para que se possa identificar como as características destes podem influenciar diretamente na representação.

A primeira mulher digital que será analisada foi utilizada na mídia impressa em 2004, em um anúncio para a campanha de sandálias Melissa, da marca Grendene. Assim como uma modelo real, a criação tinha por objetivo mostrar a sandália às possíveis consumidoras.

Já a segunda mulher digital é uma criação realizada para o programa telejornalístico *Fantástico*, que é transmitido aos domingos pela emissora Rede Globo. Trata-se de uma apresentadora virtual denominada Eva Byte, que tem como função apresentar, em um quadro específico do programa, curiosidades que acontecem no mundo.

Para realizarmos essas análises, seguiremos a seguinte sistemática. Inicialmente, apresentaremos cada mulher digital de uma maneira mais generalizada, apontando suas características principais e como foram e ainda são utilizadas. Logo em seguida, analisaremos o contexto em que cada uma dessas mulheres está inserida. Por fim, após apresentarmos o objeto de análise e os contextos, verificaremos como as características do meio influenciam diretamente a aparência e o comportamento dessas mulheres digitais.

No caso da modelo de Melissa, constatamos a existência de três tipos de contexto. O primeiro, mais amplo, foi estudado no capítulo anterior, em que analisamos a pós-modernidade e algumas características das visualidades neste contexto. Já o segundo meio identificado é o meio publicitário, que possui diversos

tipos de estratégias para atrair a atenção dos consumidores a respeito de um produto/serviço. Por fim, constatamos a existência de um terceiro contexto, onde o anúncio de Melissa foi publicado: a revista.

No caso de Eva Byte, assim como a modelo de Melissa, a jornalista também está inserida em um contexto pós-moderno. Logo, as características das imagens deste contexto estarão presentes na sua representação. Já o segundo contexto em a que Eva Byte está inserida é o meio de comunicação televisão. Por fim, constatamos a existência de um terceiro contexto, que é o programa do gênero telejornalístico, no qual Eva Byte “trabalha”.

5.5.1 Mulher digital 1: A modelo de Melissa

5.5.1.1 A modelo

A marca Melissa, conhecida pelas suas famosas sandálias de plástico, a partir de 2003, surpreendeu o seu público em suas campanhas publicitárias, utilizando jovens modelos de diversas nacionalidades calçando as sandálias. Com uma provocante sensualidade, as garotas apresentavam todo ideal de feminilidade e modernidade que cercam o produto. Até aqui não havia nenhuma grande novidade, tendo em vista que a publicidade, na maior parte das vezes, faz uso de modelos quando deseja apresentar um produto/serviço. No entanto, as modelos apresentavam algo de diferente. Algumas partes do corpo pareciam pertencer a um ser humano real, enquanto outras, como a cabeça e os olhos pareciam ser de bonecas, algo que causava certa estranheza.

As campanhas foram criadas pela agência paulista W/Brasil, responsável pela conta da empresa Grendene, que produz a sandália Melissa. Fabio Meneghini e Rodrigo Leão, diretor de arte e redator, respectivamente, orientados por Washington Olivetto, diretor de criação, tiveram a idéia de utilizar mulheres com aparência de plástico, pois consideraram que elas teriam total relação com o produto, que também é produzido em plástico.

Desta forma, ao invés de utilizar modelos fotografadas com as sandálias, os anúncios mostravam garotas de aparência nada infantis, que tinham características tanto de bonecas, que podiam ser identificadas no rosto, quanto de mulheres reais, evidentes no corpo e nas posições em que estavam.

O diretor de arte Fábio Meneghini acreditava que as criações deveriam representar todo o multiculturalismo e diversidade presentes no produto. Sendo assim, para criar as peças de intrigante efeito visual, foi realizado um intenso trabalho de fusão entre bonecas de plástico e modelos reais, até se chegar a um ponto em que não era possível mais distinguir o que era real do que não era¹⁰.



Fig.148. Primeira campanha de Melissa com as criações digitais (1)

Fonte: <http://www.melissa.com.br>,

Acesso em: 10/12/2004

A primeira campanha, que apresentou o conceito “O plástico na sua forma mais sedutora”, foi apenas o início de uma série que passou a utilizar as criações digitais como apelo principal. Durante o período do total de seis campanhas em que as modelos foram utilizadas, elas já foram vistas ouvindo música, *hi-techs* ao estilo anos 70, viajando o mundo e desbravando lugares exóticos como o Japão e a África,

¹⁰ Disponível em: <http://www.wbrasil.com.br/wcampanhas/campanhas.asp?id=367>. Acesso: 12/12/2006

comemorando aniversário cercadas de amigos e, por último, em ambientes tecnológicos sendo servidas por robôs.

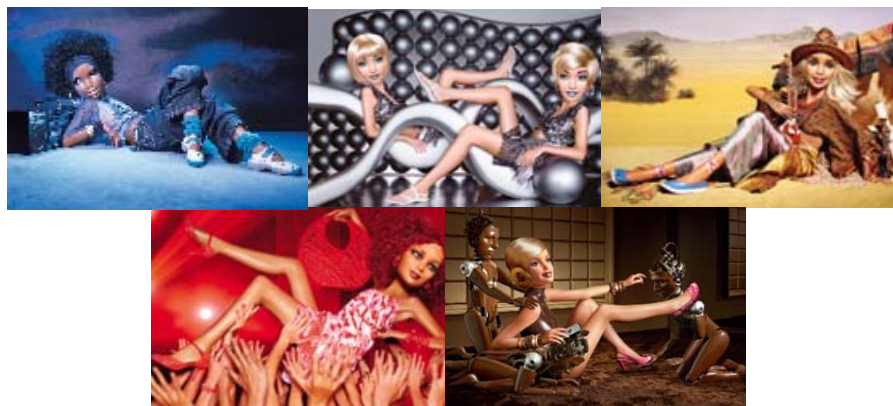


Fig.149. Primeira campanha de Melissa com as criações digitais (2)

Fonte: <http://www.melissa.com.br>,

Acesso em:12/12/2005

Durante as campanhas foram criados diferentes tipos de modelos. Entretanto, para ilustrar, analisaremos apenas uma modelo, tendo em vista que, apesar de apresentarem características físicas diferentes, as modelos criadas para as campanhas apresentavam muitos pontos em comum no que se refere às características físicas. Além disso, a análise será focada na modelo e não no local em que ela está ambientada.

A modelo escolhida para análise faz parte da campanha *Melissa Plasticodelic*. Ela é bonita, loira, magra, cabelos lisos e está debruçada em um sofá com as pernas sensualmente cruzadas. Ela está usando um vestido rosa curto feito por placas que revelam as formas do seu corpo. A cor rosa do traje combina com a sandália e com o cenário em que está situada.



Fig.150. Modelo de Melissa
Fonte: <http://www.melissa.com.br>,
Acesso em:12/12/2005

5.5.1.2 O contexto

No capítulo anterior, observamos alguns aspectos referentes à pós-modernidade. Além de apresentarmos algumas características deste contexto, verificamos algumas estratégias visuais que podem ser identificadas nas imagens utilizadas pela comunicação visual.

Na pós-modernidade, as imagens são utilizadas de diferentes formas. A publicidade, por exemplo, faz amplo uso de imagens para a divulgação de um produto/serviço. São imagens dos produtos, de animais, de pessoas que, auxiliadas pela retórica e pelo apelo emocional, visam gerar no público consumidor uma identificação com aquilo que está sendo mostrado. Desta maneira, a intenção de venda acaba sendo pouco identificada.

Segundo Sant'anna (2000), a publicidade é uma das maiores forças da atualidade.

É a grande energia que impulsiona o desenvolvimento Industrial, o crescimento do comércio e a toda outra atividade e é, ao mesmo tempo, a maior influência de sugestão para orientar a humanidade politicamente ou em questões religiosas, para criar estados de oposições, para revolucionar os métodos e para difundir aquilo que é mais conveniente, novo ou econômico para a comunidade ou na resolução de apetência. (SANT'ANNA, 2000, p.77)

A publicidade, para o autor, é um esforço intenso para se sair da rotina, para ministrar novas idéias, para ilustrá-las com elogios e cores novas e expressá-las com originalidade. Desta forma, a publicidade deve ser uma força geradora de criatividade para renovar seus produtos e serviços e fazer com que as pessoas tenham seus interesses despertados.

Gade (1998), falando sobre a relação que a publicidade estabelece através da utilização das imagens, atesta que é necessário “Relacionar o produto a imagens de prazer, criando um sentimento de prazer”. Logo, o produto proporcionará sentimentos de prazer (p.66)

Na publicidade, a imagem é obrigatória, quase não havendo anúncios sem figuração. Nesta situação, a imagem publicitária constrói, com requinte de artificialidade, a figuração da cena que será representada, sedutoramente, ao consumidor como condição de felicidade. Isto ocorre principalmente quando se faz uso de modelos femininos e masculinos, em sua maioria, bonitos e saudáveis, que tem por objetivo criar no público uma espécie de projeção. Desta maneira, inconscientemente, a idéia que se deseja transmitir é que, usando determinado produto/serviço, o consumidor ficará tão bonito quanto o modelo apresentado, ou pertencerá ao mesmo “mundo” vivenciado por eles. Logo, a estratégia para conquistar o público por meio da projeção e da identificação depende do registro da linguagem, isto é, o texto e a imagem da mensagem publicitária devem estar adequados ao segmento de mercado que se destina (CARVALHO, 2000, p.25)

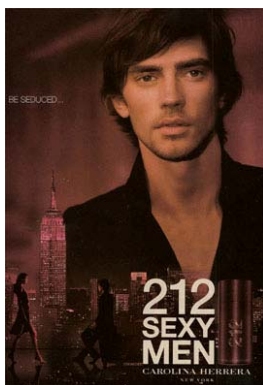


Fig.151. Anúncio publicitário de perfume
Fonte: Revista Nova (Agosto de 2004, p.87)

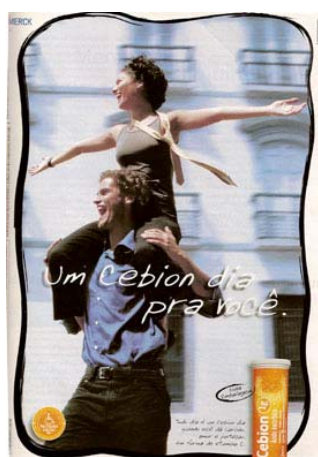


Fig.152. Anúncio publicitário de vitamina
Fonte: Revista UM (Novembro de 2006, p.54)

No universo publicitário são diversos os canais em que são veiculadas essas imagens. *Outdoors*, folhetos, cartazes, *banners* de *internet*, anúncios são apenas exemplos onde os estímulos publicitários estão presentes.

No plano da mensagem publicitária, o *outdoor* e o anúncio, tanto de jornal quanto de revista, ocupam posição de destaque, por se basearem na palavra escrita, que exerce função de direcionar o sentido da imagem (CARVALHO, 2000). A autora destaca que o anúncio de revista ainda possui vantagens quando comparado ao anúncio de jornal, pois o tipo de papel permite reproduções e fotos de qualidade superior à do jornal, favorecendo procedimentos gráficos mais sutis e eficazes, como nuances de cor, tipos de letra e detalhes de foto. Além disso, há uma diferença substancial entre o público de cada veículo: o público do jornal é mais generalizado, incluindo diversas faixas etárias, sociais, econômicas, grupos de interesse, etc., enquanto a revista tem um público-alvo diferenciado e específico (CARVALHO, p.15 - 16).

5.5.1.3 A modelo de Melissa e o contexto

A modelo de Melissa, diferente de outras mulheres digitais que foram mostradas neste trabalho, apresenta características muito particulares. Devemos destacar inicialmente que, diferentemente de ter sido construída totalmente a partir de recursos de computador, a modelo foi originada a partir de uma fusão entre bonecas de plásticos e seres humanos reais. Desta forma, o computador, dentro de suas possibilidades, foi utilizado apenas como uma ferramenta para a construção da imagem, onde *softwares* específicos permitiram dar mais veracidade à intenção pretendida pelos seus criadores. No caso das mulheres digitais mostradas anteriormente neste capítulo, percebe-se claramente que os artistas utilizam quase que exclusivamente elementos oriundos apenas do computador.

No que se refere à pós-modernidade, a modelo do anúncio apresenta alguns aspectos que estão relacionados diretamente com este contexto. Isso pode ser constatado de duas maneiras. A primeira refere-se diretamente com a ideologia presente na pós-modernidade, enquanto que a segunda está relacionada mais com a questão das estratégias visuais apresentadas por Cauduro (2005) presentes nas imagens pós-modernas.

Sob o âmbito ideológico, podemos começar de uma maneira mais generalizada destacando a questão da técnica. Na pós-modernidade, o digital se faz presente de diferentes formas, desde produtos que funcionam segundo esta tecnologia como também pelas diversas possibilidades que este tipo de compreensão, a exemplo da criação de imagens sintéticas, oferece. Sendo uma imagem sintética construída no computador e, portanto, não existindo em um contexto real, a modelo de Melissa demonstra ser um exemplo claro, tanto das possibilidades oferecidas pelo digital como também pela pós-modernidade.

Outro ponto que é destacado por Maffessoli (1995) quando descreve as características da pós-modernidade é a *liberdade de experimentação*. Esta modelo digital é um exemplo evidente desta situação, pois é resultado de um processo criativo característico do meio publicitário. A publicidade está sempre em busca de

novas alternativas visuais, para atrair a atenção dos consumidores. Logo, o ato de experimentar faz parte de todo esse processo.

Ainda sob o aspecto ideológico, podemos destacar também a questão da imagem. A pós-modernidade é uma era em que as imagens adquirem grande importância. Além disso, há uma intensa preocupação das pessoas com a sua auto-imagem, sendo a busca por um corpo “em forma” e pela juventude eterna uma constante em nossa atualidade. A modelo de Melissa reflete de maneira clara a preocupação que as pessoas têm com o corpo nos dias atuais. Mesmo não sendo real, ela apresenta características próprias de um ser humano. Magra, bonita, sensual, a modelo do anúncio representa tudo o que as mulheres atualmente gostariam de ser. Além disso, pelo fato de apresentar o rosto semelhante ao da boneca *Barbie*, que nunca “envelhece”, automaticamente estabelece-se um culto, mesmo que indireto, à juventude.

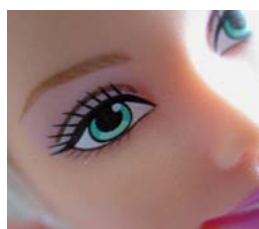


Fig.153. Rosto da *Barbie*

Fonte: <http://horvaleis.free.fr/photblog2/barbie.org>

Acesso: 08/12/2006

No que se refere à questão das estratégias visuais identificadas por Cauduro (2005) nas imagens pós-modernas, podemos constatar a existência de 4 tipos. A primeira estratégia que podemos constatar é a de *apropriação*. No caso da modelo de Melissa, a apropriação é percebida mais claramente no rosto, que é muito semelhante ao da boneca *Barbie*: olhos grandes e azuis, lábios grandes, devidamente maquiados e pele lisa; o cabelo loiro assemelha-se muito às madeixas da boneca infantil. Desta maneira, o criador apropriou-se de uma imagem tradicionalmente conhecida de boneca, para produzir a sua modelo digital.

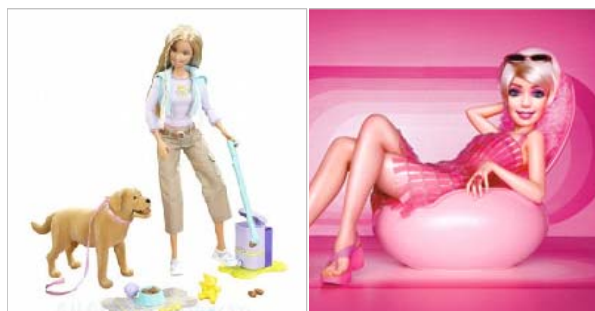


Fig.154. Boneca Barbie e Modelo de Melissa
 Fonte: arquivo pessoal
 Acesso: 08/12/2006

A segunda estratégia que pode ser identificada também é a de *hibridação*. A modelo pode ser considerada um híbrido devido a dois fatores. O primeiro deve-se ao fato dela ser o resultado de uma fusão entre boneca e ser humano de verdade, assim como uma sereia, que é uma mistura entre um peixe e uma mulher. Já o segundo, que é decorrente do primeiro, refere-se diretamente à característica física apresentada pela modelo. Por possuir um corpo de uma pessoa real com um rosto de boneca, automaticamente a modelo pressupõe ser uma espécie de menina-mulher, pois apresenta tanto características próprias da idade infantil, como rosto, como também características próprias do universo adulto, que estão expressas no corpo. Desta maneira, essa modelo representa uma espécie de adolescente que circula entre a fase infantil e a adulta, o que caracteriza a hibridação.

A terceira estratégia que podemos identificar na modelo do anúncio de Melissa é a do *jogo/indefinição*. Assim como um *palimpsesto* em que diferentes tipos de signos visuais formam uma espécie de colagem, que contraria a lógica, a objetividade e o realismo, a modelo de Melissa também faz com que o espectador fique diante de diferentes questionamentos tais como: *É real ou não é? Que parte da modelo são verdadeiras e quais não são?*

Estas perguntas são apenas exemplos das inúmeras questões que podem ser levantadas pelo espectador ao se deparar com a imagem. Justamente pelo caráter híbrido da representação, a modelo apresenta peculiaridades que, quando observadas, fazem com que o espectador perceba que não se trata de um ser real. Entretanto, o que causa a estranheza no espectador, sendo algo não-lógico, é o fato de uma boneca estar mostrando determinado produto e comportando-se com uma pessoa real. Além

disso, a modelo também é construída pela colagem de diferentes técnicas e referências, o que acaba fortalecendo a ambigüidade presente no resultado final.

O quarto tipo de estratégia que podemos identificar na modelo de Melissa é o *revival*. O revival na modelo do anúncio pode ser observado principalmente na roupa que ela está vestindo e no seu cabelo, que fazem referências diretas a épocas passadas. O figurino de visual psicodélico remete à moda de Paco Rabbanne dos anos 80 estilista que ficou conhecido por produzir vestidos futuristas feitos com placas de metal. Já o corte de cabelo remete diretamente ao visual da modelo Twiggy, dos anos 70, que ficou conhecida pela sua aparência andrógina e extremamente magra.



Fig.155. Croqui e vestido feito com placas de metal de Paco Rabanne

Fonte: www.marel.pro.br/pacoraba

Acesso: 09/02/2006



Fig.156. Modelo Twiggy

Fonte: Revista UM (Novembro de 2006, p.54)

Além da pós-modernidade, a modelo está inserida em um contexto publicitário, mais especificamente no dos anúncios de revista. Como já visto anteriormente, uma das características do discurso publicitário é o de utilizar imagens que atraiam e seduzam o consumidor. Desta maneira, a modelo de Melissa,

por não ser uma modelo real, algo que é perfeitamente visível, automaticamente desperta a atenção do espectador para o anúncio.

Entretanto, por estar dentro deste universo, a modelo digital, mesmo não sendo real, deve assumir as mesmas características das modelos humanas. Desta maneira, a pose, o olhar fixo para o espectador, a beleza e o jeito sensual, devem apresentar a mesma atitude que pode ser observada nas modelos reais nos anúncios.



Fig.157. Anúncio com modelos femininas

Fonte: http://adsoftheworld.com/files/images/versace_4.preview.JPG

Acesso: 09/02/2006

Por fim, é importante destacar, ainda, que na publicidade as imagens devem promover também uma espécie de identificação ou uma projeção no público consumidor. No caso de Melissa, a sandália é destinada a um público de uma faixa etária adolescente. Na adolescência, a criança queira ou não, vê-se obrigada a entrar no mundo adulto; e poderíamos dizer que primeiro entra através do crescimento e das mudanças do seu corpo e, muito mais tarde, através de suas capacidades e seus afetos (ABERASTURY, 1992).

Desta maneira, a imagem ambígua da modelo de Melissa (um pouco menina, um pouco mulher) reflete de maneira clara a situação indefinida presenciada pela adolescência. Entretanto, ao mesmo tempo que a modelo pode promover este tipo de identificação, ela também pode gerar uma espécie de projeção na jovem consumidora que deseja ter uma aparência física tal qual está sendo mostrada. Logo, por estarem em uma fase de formação, em que muitas das opiniões a respeito do mundo ainda

não estão bem definidas, muitas garotas podem vir a considerar que aquele tipo físico que está sendo mostrado é o ideal para sua vida, não conseguindo perceber que aquilo é apenas um recurso utilizado para vender um produto.

5.5.2 Mulher digital 2: A apresentadora Eva Byte

5.5.2.1 A apresentadora

Em 2004, o programa jornalístico Fantástico da Rede Globo de Televisão, apresentou uma grande novidade aos telespectadores. O programa passaria, a partir de então, a ter a presença de uma nova jornalista que apresentaria um quadro especial no programa. No entanto, Eva, como era chamada, era diferente de qualquer outra jornalista. Ao invés de ser constituída de carne e ossos, como um ser humano comum, Eva era constituída de elétrons e pulsos binários.

A apresentadora virtual Eva Byte, cujo nome foi escolhido pelos próprios telespectadores, mostrou, a partir de então, ser uma jornalista bastante versátil. Apresentando suas matérias em diferentes cenários e utilizando figurinos que geralmente estão relacionados com as matérias que serão apresentadas, Eva possui o mesmo profissionalismo e características que cercam seus colegas de profissão.

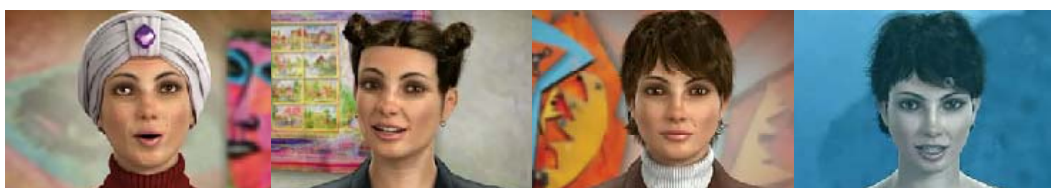


Fig.158. A versatilidade de Eva Byte

Fonte: <http://oglobo.globo.com/jornal/suplementos/informaticaetc/capa.asp>

Acesso: 24/05/2004

Diferentemente das musas dos jogos eletrônicos, Eva Byte não é perfeita. É uma imperfeita perfeição. Desenhada por seis animadores durante três meses de trabalho, a apresentadora possui um biótipo bem brasileiro: morena de olhos e cabelos castanhos e lábios grossos. Entretanto, diferentemente de possuir um rosto

perfeito como a maior parte das mulheres digitais, Eva, aos 30 anos de idade, possui sardas, olheiras no rosto, pintas no colo e vincos na face, até porque, quanto mais imperfeita ela parecesse ser, mais ela estaria próxima a um ser humano de verdade. O diretor de arte da TV Globo ainda considera que, se Eva Byte fosse linda demais, as pessoas logo achariam que ela era um boneco¹¹.

5.5.2.2 O contexto

Assim como a modelo de Melissa, Eva Byte está inserida em um contexto pós-moderno, em que as técnicas digitais estão cada vez mais aprimoradas. Entretanto, a apresentadora está inserida também em contextos mais específicos. O primeiro é o contexto televisivo. Já o segundo refere-se diretamente ao gênero do programa em que atua, que é do tipo jornalístico.

A televisão surgiu na década de 50 no Brasil, seguindo o modelo americano (RAMOS, 1995). No início, ainda em preto e branco, ela transformou os hábitos das famílias, possibilitando às pessoas mais uma fonte de informação e entretenimento, algo que anteriormente era privilégio apenas dos rádios e dos jornais.

Aos poucos, a televisão foi se reformulando. *Ganhou cores* na tentativa de aproximar o telespectador cada vez mais da realidade, *novo design* para ficar mais atraente, e *controle-remoto*, dando aos usuários a facilidade de trocar os canais sem precisar se deslocar. Desta maneira, a televisão consolidou-se como o principal veículo de informação no mundo, juntamente com o surgimento da *internet*, que revolucionou o universo da comunicação. Para Sant'Anna (2000) por a televisão apresentar uma audiência elevada, amplo raio de cobertura em curto espaço de tempo, ela é um meio completo e fascinante constituída pelo forte apelo visual e sonoro, o que a diferencia do rádio e da mídia impressa.

¹¹ Monteiro, Elis. A garota do “Fantástico”. O Globo. Rio de Janeiro, 24/05/04. <http://oglobo.com/jornal/suplementos/informaticaetc/capa.asp>

Seguindo a tendência do digital nas sociedades atuais, a televisão também está adequando-se a esta nova possibilidade. Murray (1997), falando sobre o futuro da tecnologia da informação na aldeia global, afirma que a tendência da mídia é a união clara entre *internet* e televisão. Nesse sentido, a televisão digital, que pretende ser uma fusão entre a televisão convencional e a *internet*, representa não apenas uma mudança no modo de transmissão da informação, que passa a ocorrer através do sinal digital, mas também um novo mundo de possibilidades de programação que se abre para os telespectadores.

Tradicionalmente, são diversos os elementos que são transmitidos nos canais de televisão. Novelas, jornais, programas de auditório, de entrevista, de esporte, comerciais que anunciam produtos e serviços, todos fazem parte do itinerário televisivo.

Entretanto, de acordo com Marcondes Filho (1995), o telejornal é não só o gênero mais importante em matéria de noticiário de televisão, como também é a melhor síntese do formato televisivo.

Com a criação da linguagem própria da TV, advinda do desenvolvimento técnico (reportagens, videoteipes, criação de vinhetas, do cenário específico), particularmente a partir dos anos 60, o telejornal ganha uma roupagem própria, transformando a simples leitura num show televisivo. (MARCONDES FILHO, 1995, p.79 - 80)

Segundo Filho, os telejornais possuem paradigmas próprios desse gênero. Um deles, que o autor destaca, é a *substituição da verdade pela emoção*. Neste sentido, para o autor, o telejornal deve provocar emoções, sensibilizar os telespectadores, e causar curiosidade para atrair o interesse. Além disso, o noticiário deve ser constituído de imagens “interessantes”, que permitam atrair e prender a atenção do telespectador.

Essas imagens são levadas ao grande público nos noticiários através dos apresentadores do telejornal. Estes apresentadores, de uma maneira geral, apresentam uma aparência séria, utilizam roupas discretas, de maneira que todos os focos de atenção recaiam sobre a notícia que está sendo transmitida. Além disso, os apresentadores de telejornal, em sua maioria, são filmados a partir do nível do peito

para cima, que na linguagem televisiva e cinematográfica é denominada de primeiro plano.

No caso especificamente do programa *Fantástico*, as notícias são apresentadas de uma maneira mais descontraída. Os apresentadores utilizam roupas coloridas e até algumas vezes chamativas, circulando em pé pelos cenários. Essa forma de apresentação foge do formato tradicional dos telejornais, em que os apresentadores apresentam as notícias, sentados.

No *Fantástico*, os apresentadores são captados em diferentes planos. Além disso, em muitos programas, é possível observar a indignação e a alegria dos apresentadores diante de uma notícia, algo que muitas vezes em um telejornal convencional não é visto.



Fig.159. Programa *Fantástico* – TV Globo

Fonte: www.denunciar.org

Acesso: 10/12/2006

5.5.2.3 Eva Byte e o contexto

Eva Byte, assim como a modelo de Melissa, surge em um contexto pós-moderno. Nesse sentido, a combinação de diferentes técnicas digitais, características de nosso atual contexto histórico, é que permitiram dar vida a essa criação.

A jornalista, assim como a modelo digital, também reflete a liberdade de experimentação existente na pós-modernidade. Tal qual a jornalista digital *Ananova* do *site* (www.ananova.com), Eva é uma alternativa de uma emissora de dar vida a uma apresentadora totalmente virtual. Logo, em uma sociedade em que a cibercultura

adquire cada vez mais destaque, a apresentadora é um exemplo de mais uma possibilidade que este contexto oferece.

Observamos no capítulo anterior a respeito da comunicação visual pós-moderna, que as imagens na atualidade adquirem grande importância. No caso da apresentadora virtual, a preocupação com a imagem pode ser identificada tanto em relação a suas características físicas como também ao seu figurino. No que se refere às características físicas, mesmo Eva tendo sido idealizada com pequenas imperfeições, contrariando a maior parte das mulheres digitais, nota-se claramente que essa preocupação dos criadores em atribuir pequenos defeitos serve para torná-la mais realista. Essa intenção exemplifica claramente a preocupação existente em nossa atual sociedade com a aparência física das pessoas. No caso de Eva, ao invés de se buscar uma aparência perfeita, como é o que está ocorrendo em nossa sociedade atual, buscou-se essencialmente a aparência de um ser humano comum.

Além do corpo, na pós-modernidade a imagem de uma pessoa também é determinada pela roupa que ela veste. No caso de Eva Byte, pelo fato estar presente no meio televisivo que trabalha essencialmente com imagens, o figurino utilizado pela apresentadora é cuidadosamente pensado. Em muitas entradas, Eva incorpora ao figurino elementos relacionados diretamente com as matérias que apresenta, diferentemente da maioria dos jornalistas, que utilizam roupas mais sérias nas suas aparições. Essa liberdade é dada à apresentadora justamente pelo fato dela não ser real, não havendo, portanto, uma obrigatoriedade em seguir as mesmas regras impostas aos jornalistas convencionais. Além disso, o próprio fato de o Fantástico ser um programa jornalístico que é apresentado de uma maneira mais descontraída possibilita uma maior ousadia em relação ao figurino.

No que se refere à questão das estratégias visuais identificadas por Cauduro (2005) nas imagens pós-modernas, podemos constatar a existência de dois tipos. A primeira estratégia que podemos observar é a estratégia da *apropriação/citação*. Diferentemente da modelo de Melissa, em que podemos perceber claramente uma referência à boneca Barbie, em Eva Byte é possível notar que a sua aparência faz uma referência direta às apresentadoras dos telejornais da emissora, tal como *Sandra Annenberg*, *Fátima Bernardes* e *Mariana Furtado*. Desta maneira, se observarmos a

aparência destas jornalistas, perceberemos claramente que Eva apresenta um biótipo semelhante.



Fig.160. As apresentadoras dos telejornais da Rede Globo

Fonte:http://jornalhoje.globo.com/TVGlobo/CMA_Generico_Producao/tvg_repfoto_imagem_classe/0,9310,198249_4,00.JPG e http://www.eca.usp.br/pjbr/arquivos/fatima_bernardes.jpg
Acesso: 10/12/2006

Já a segunda estratégia que podemos constatar é a *hibridação*. No caso de Eva Byte, notamos claramente que se trata de um ser híbrido tanto devido à multiplicidade de técnicas diferentes que foram utilizadas para a sua construção, como também pelo que foi citado acima, de a apresentadora ter uma aparência que parece ser resultante da mistura dos biótipos das apresentadoras da TV Globo.

Além da pós-modernidade, Eva Byte está inserida tanto no contexto televisivo como também no telejornalístico. Diferentemente da modelo de Melissa, que foi criada para ser utilizada em um meio impresso, que trabalha apenas com a imagem estática, Eva foi criada para ser utilizada na televisão, meio que emprega imagem, som e movimento. Neste sentido, a criação deveria apresentar essas características, ainda mais por trabalhar como apresentadora de um telejornal. Logo, percebemos como o meio influencia diretamente na representação da apresentadora.

Pelo fato de a apresentadora virtual ser uma espécie de jornalista, essa não tem necessidade de ser bela, tal qual é uma modelo de uma revista, cuja imagem ajuda diretamente na venda de um produto. Desta maneira, no jornalismo, a principal preocupação é com a informação e o fato de ser bela não é um ponto relevante. Dentro dessa premissa, nos telejornais há uma grande preocupação para que as roupas e os acessórios utilizados pelos apresentadores sejam discretos, evitando que esses chamem mais a atenção do que as notícias.

Além disso, podemos constatar em Eva Byte muitos aspectos que estão presentes nas apresentadoras e nos programas de telejornais. O primeiro aspecto é a voz digital de Eva Byte, em que o tom pausado assemelha-se ao tom de voz que as apresentadoras de telejornais possuem.

O segundo aspecto que podemos notar refere-se diretamente ao enquadramento que é feito na apresentadora. Assim com as apresentadoras de telejornais, Eva Byte é mostrada aos telespectadores, na maior parte das vezes, apenas em primeiro plano (do peito para cima).

Podemos constatar um terceiro aspecto que se refere à importância de Eva Byte, possuir um nome. Nos programas telejornalísticos, a apresentação é realizada pelos *âncoras*, que, além de terem a responsabilidade de apresentar a notícia, têm a função de garantir credibilidade ao programa. Neste caso, o nome do jornalista que o apresenta tem grande importância, pois, por vezes, os telespectadores podem assistir a um programa só por causa do apresentador. Assim, pelo fato de Eva Byte ser uma espécie de âncora juntamente com seus colegas atuais de trabalho, *Zeca Camargo* e *Glória Maria*, ela também deve ter um nome. Neste caso, seu nome permite associar a sua imagem à do programa.

Por fim, devemos lembrar que uma das características dos telejornais é a busca constante de imagens que permitam atrair e prender a atenção do telespectador. Desta maneira, a criação digital Eva Byte não deixa de ser uma forma de atrair a atenção do público para o telejornal.

5.5.3 Considerações finais sobre o capítulo

Ao término deste capítulo, percebemos que a tentativa do homem de dar vida a um outro ser sempre fez parte do imaginário ocidental. Desta maneira, na pós-modernidade, esse espírito parece ser reforçado, devido às possibilidades de experimentação e das técnicas que este contexto oferece.

Essa constatação pode ser observada pela grande quantidade de mulheres digitais que estão sendo criadas e utilizadas em diferentes meios de comunicação. São modelos, atrizes, cantoras, apresentadoras que, aos poucos, estão ocupando o espaço que era anteriormente restrito às mulheres reais.

Em geral, essas mulheres digitais têm a beleza como característica comum e uma aparência hiperrealística. Essa beleza acompanha os padrões estéticos que hoje são apreciados na contemporaneidade, o que possibilita despertar ainda mais o imaginário masculino.

Entretanto, apesar de apresentarem características semelhantes, as mulheres digitais possuem peculiaridades que estão diretamente relacionadas ao contexto em que estão inseridas. Desta maneira, tanto a modelo de Melissa quanto a apresentadora virtual Eva Byte irão ter uma aparência e um tipo de comportamento característico com a função que estão assumindo, como se fossem pessoas de verdade. Logo, a modelo digital apresenta um tipo físico e uma atitude na frente das câmeras semelhante aos de uma *top model* real. Da mesma maneira, a apresentadora virtual do Fantástico assume as características próprias da profissão de jornalista.

Conseqüentemente, percebe-se, a partir desses simulacros que, no nível da computação gráfica, o homem está conseguindo não apenas dar vida a um outro ser humano com uma aparência realística, mas também controlando os diferentes detalhes que envolvem essa representação, o que permite garantir uma veracidade em todo o processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe agora fazermos uma retomada do que foi apresentado ao longo desta pesquisa, visando responder à questão-problema – a recordar: Como a comunicação visual pós-moderna está fazendo uso de mulheres criadas digitalmente, em substituição ao uso de mulheres reais.

Durante os cinco capítulos realizados neste estudo, tentamos responder a essa pergunta. Entretanto, para podermos ter algumas conclusões provisórias, foi necessário, antes de tudo, perceber que muitas vezes a palavra *como* pode estar imbuída de diversos *porquês*. Explicamos o porquê disso.

Ao levantarmos a questão problema, poderíamos apenas realizar um estudo dando alguns exemplos de mulheres digitais que hoje estão sendo utilizadas na comunicação visual pós-moderna e as funções que elas estão assumindo neste contexto. Entretanto, percebemos que este assunto é repleto de questões que precisam ser analisadas a fim de que tenhamos uma compreensão mais aprofundada deste *como*. Este *como* referente às mulheres digitais pode, dentre muitos aspectos, estar tanto relacionado com a função que esses simulacros estão assumindo neste contexto, como também com a aparência que estes apresentam, que, por sua vez, também sofre grande influência do contexto em que estão inseridas.

Levados pela Hermenêutica de Profundidade (Thomson, 1995) para começarmos a entender as peculiaridades deste *como*, a primeira questão que abordamos foi referente à representação da figura humana na história, baseado essencialmente no contexto artístico. Vimos que, durante toda a história da arte, a figura humana foi representada de acordo com a ideologia de cada época. Até o

surgimento da fotografia, os artistas estavam preocupados em realizar representações que se aproximassem cada vez mais daquilo que era visto pelo olho humano. Desta forma, era considerado um grande artista, aquele que melhor reproduzia a aparência das coisas. Porém, durante a modernidade, o conceito de arte irá sofrer grandes mudanças e, nesse sentido, representar a figura humana com seus detalhes já não fazia mais sentido, visto que isso era possível, com perfeição, a partir da câmera fotográfica.

Entretanto, percebemos que, na pós-modernidade, em que há uma grande presença da emocionalidade e uma intensa preocupação com a questão da imagem, está havendo um retorno do interesse dos artistas em realizar representações figurativas, graças principalmente à diversidade dos recursos digitais. Estes recursos parecem ter despertado nos artistas pós-modernos a mesma vontade que teve o rabino Judah Loew Bezalel, relatada em 1580 pela lenda de Golem: dar vida um outro semelhante.

Mulheres criadas digitalmente passaram a ser vistas freqüentemente em diferentes meios de comunicação, provocando emoção semelhante àquela que um ser humano real causaria. Exemplo disso pode ser constatado em Lara Croft e Aki Ross, heroínas dos jogos eletrônicos que ultrapassaram as barreiras da virtualidade para se tornarem mitos no mundo real.

Assim como essas heroínas, as mulheres digitais, em sua maioria, são dotadas de beleza e apresentam uma aparência altamente realista. Desta maneira, podemos perceber que essa característica hiperrealística apresentada por esses simulacros, surge de um contexto artístico, mais precisamente da tendência de arte hiperrealista originária na década de 70. O pintar e o esculpir a realidade com a mesma particularidade de uma câmera fotográfica, princípio defendido pelos hiperrealistas, foi substituído pela simulação de pele, olhos, cabelos, veias e mãos, realizada em *softwares* específicos.

Quanto à beleza e a sensualidade destas mulheres, notamos que essas são oriundas de heroínas de outras épocas, tais como Betty Bopp e a italiana Drunna, dos quadrinhos. A partir de então, as mulheres digitais passaram a ter características

físicas que remetem diretamente às musas do cinema, da televisão e do mundo da moda atual, que são consideradas, na maior parte das vezes, exemplos de beleza. Esse aspecto se justifica pelo fato de a maior parte dos artistas gráficos serem homens e, desta maneira, projetarem, nesses simulacros, mulheres que considerariam perfeitas, até porque possuem diferentes recursos para tal.

Essa breve constatação também permitiu com que estabelecêssemos uma relação direta novamente com o contexto artístico, principalmente com a arte desenvolvida na Antiguidade Grega. Verificamos que essas mulheres digitais, que apresentam uma aparência física extremamente bela, refletem o mesmo espírito presente nos artistas gregos, mais precisamente no período neoclássico: o de realizar representações de seres humanos baseadas em um belo ideal. Desta maneira, diferentes partes do corpo eram modeladas, a fim de se ter, como a imagem final, homens e mulheres mais belos possíveis, de acordo com aquele contexto. Além disso, devemos lembrar que, durante este período, muitos jovens e velhos que possuíam imperfeições ficavam a parte de qualquer processo de representação, algo que pode ser identificado hoje nas mulheres digitais, que dificilmente apresentam defeitos estéticos.

Esses defeitos estéticos só são representados hoje quando o meio em que determinado simulacro irá ser utilizado influencia. Foi o caso da jornalista Eva Byte, em que, além de analisarmos como um programa de telejornalismo estava fazendo uso deste tipo de criação, percebemos uma influência direta na sua representação do contexto em que estava inserida. Uma das influências mais notáveis justamente foi o fato de Eva Byte apresentar uma aparência de um ser humano comum com pequenos defeitos, tanto para dar uma maior sensação de realismo, como também para simbolizar que, no jornalismo, a aparência da jornalista não precisa ser essencialmente bela, importando, basicamente, a informação que ela deseja transmitir.

Já diferentemente da apresentadora virtual, a modelo criada para o anúncio publicitário das sandálias Melissa precisava ser bonita. Isso ocorre pelo fato de que a beleza, neste contexto, contribui, mesmo que indiretamente, para a venda de um produto/serviço.

Logo, percebemos que, muitas vezes, para entendermos o *como* de um determinado problema, é necessário termos uma noção mais geral a respeito de nosso objeto de estudo. Entretanto, após realizarmos esta pesquisa, um questionamento ainda nos vem à tona: Será que esses simulacros femininos futuramente irão substituir definitivamente mulheres reais que tradicionalmente vem sendo utilizadas pela comunicação visual?

Nosso objetivo aqui não é o de respondermos a essa questão, mas sim levantarmos algumas opiniões a respeito da mesma, partindo da posição de um artista gráfico e de um teórico sobre o tema. Em uma pós-modernidade caracterizada pelo fim das metanarrativas, em que as relações entre falso e verdadeiro tornam-se cada vez mais tênues, esses simulacros femininos refletem diretamente o espírito presente neste contexto, que busca experimentar novas sensações e possibilidades.

Essas mulheres digitais apresentam, como grande vantagem, o fato de serem altamente manipuladas pelos seus criadores. Características físicas e de comportamento, este último no caso mais específico de agentes comunicativos, podem ser modificadas com um simples “click” do *mouse*. Além disso, essas mulheres não se cansam de ficar esperando em um estúdio por muitas horas, ou ainda de serem mal remuneradas, como poderia acontecer com uma mulher comum.

Até o atual momento, percebemos que os recursos digitais estão conseguindo, quase que completamente, realizar representações cada vez mais verossímeis. Seguindo uma tendência de uma busca por um realismo cada vez maior na representação, futuramente poderemos identificar em uma revista uma modelo que seja tão similar a um ser humano de verdade que não conseguiremos distinguir o falso do verdadeiro.

Alceu M. Baptistão, criador da modelo Kaya, apresentada no capítulo V, em entrevista¹², ao ser perguntado se atualmente podemos confundir algumas criações

¹² Entrevista produzida por Felipe Pinto, da redação iMasters. Disponível em: Acesso em 20/07/2006

virtuais com pessoas reais, considera que sim, pois isto pode ser observado claramente no contexto do cinema, mas raramente em primeiro plano. O artista exemplifica a sua posição ao falar do personagem *Dr Octopus* do filme *Homem Aranha 2*, que é digital e que, em muitos momentos, fica difícil até mesmo para os profissionais identificar o "clone". O autor complementa a sua opinião citando outro filme, *Matrix Revolutions*, em que há uma cena toda em *close* em que tanto o personagem Neo quanto o Mr Smith são inteiramente digitais. Mas o artista alerta que um ator digital em *close* na luz do dia, em uma cena comum, ainda não é uma coisa fácil de conseguir.

O artista reforça mais a sua defesa das criações de seres digitais em uma outra entrevista concedida à revista *About*¹³. Nesta, Baptistão considera que ainda há um preconceito em relação às animações gráficas, pois muitas pessoas consideram que o efeito é artificial. Entretanto, o artista se defende, afirmando que dá para fazer parecer real em tudo: personagens com carisma, fluidez e ação. Entretanto, o autor adverte que a animação de pêlos e fluídos ainda tem que ser mais amplamente desenvolvida.

Já o autor Arlindo Machado, na obra *Máquina e Imaginário* (1996), considera que um humanóide artificial será sempre uma estilização da figura humana, uma representação, como, aliás, é toda e qualquer simulação e, como tal, uma mensagem codificada e marcada pela arbitrariedade do signo. Desta maneira, como está definido pelo seu nível específico de realidade, o autor considera uma bobagem supor que a réplica um dia poderá fazer-se passar ontologicamente pelo vivente, até mesmo porque a vida será sempre mais complexa, contraditória e inesgotável do que a sua simulação digital (p.111).

Diante disso, devemos esperar mais alguns anos para respondermos com maior precisão a essa pergunta. Por enquanto, resta a nós ficarmos atentos às novidades da indústria digital, para verificarmos até que ponto a tecnologia está sendo aprimorada, para que, no futuro, seja capaz de simular com uma perfeição ainda maior a figura humana.

¹³ Revista About 698 – 21 de outubro de 2002

Entretanto, como a metodologia adotada, a Hermenêutica de Profundidade (Thompson, 1995) prevê reinterpretações de uma forma simbólica pré-interpretada, temos de antemão o aviso de que nossa interpretação/reinterpretação e, portanto, nossas conclusões, não serão definitivas. Apesar disto, acreditamos ter cumprido os objetivos propostos neste trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda. *Adolescência normal: um enfoque psicanalítico*. 10. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ABOUT. São Paulo: Versart Editoras Artes e Comunicação, ano XV, nº 698, p. 40-42, out. 2002.

ANANOVA. Disponível em: <<http://www.ananova.com>> Acesso em: 07 mai. 2004.

ARGAN, Giulio Carlo. *Guia de história da arte*. Lisboa: Estampa, 1994.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. 4 ed. Campinas: Papyrus, 2000.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Lisboa: Ed.70, 1982.

_____. *Mitologias*. 2. ed. São Paulo: DIFEL, 1975.

BAUDRILLARD, Jean. *Das Sedução*. 2.ed. Campinas: Papyrus, 1992.

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

_____. *A sociedade do consumo*. São Paulo: 70, 1981.

BENDALA, Manuel. *Saber ver a arte grega*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BERLO, David K. *O processo da comunicação*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CAMPANHA DA MELISSA. Disponível em:

<http://www.biranet.com.br/recall/archives/2003_01.php> Acesso em: 07 mai. 2004.

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

CHAMPINGNEULE, Bernard. *L'Art Nouveau*. São Paulo: AG&S, 1976.

CARVALHO, Nely de. *Publicidade: a linguagem da sedução*. 3. ed. São Paulo: Ática, 2000.

CASSEL, J. *et al. Gesture and Narrative Language Group*. MIT Media Lab. Disponível em: <[http:// gn.www.media.mit.edu/groups/gn/](http://gn.www.media.mit.edu/groups/gn/) > Acesso em: 17 abr. 2006.

CARNEIRO, C. *A insustentável plenitude da beleza: um estudo psicanalítico sobre a mulher e o consumo*. 1997. Dissertação de Mestrado, Departamento de Psicologia, PUC-Rio, 1997.

CAUDURO, Flávio Vinícius. & RAHDE, M.B. Algumas características das imagens contemporâneas. *Revista Fronteira: Unisinos*, 2005.

COELHO NETO, José Teixeira: A revolução silenciosa. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 02 nov.2003.

COLLODI, Carlo. *Pinóquio*. São Paulo: Hemus, 1990.

CONTI, Flavio. *Como reconhecer a arte barroca*. Lisboa:Edições 70, 1978.

COSTA, J.F. *Violência e psicanálise*. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1985.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DOMINGUES, Diana. *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: EDUCS, 2005.

DONDIS, Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DUCHER, Robert. *Características dos estilos*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

EAGLETON, Terry. *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

ELÍADE, Mircea. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ESCOBAR, Arturo. Welcome to Cyberia: Notes on the Anthtopology of Cyberculture. *Current Anthropology*, v.35, nº.3, junho de 1994.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

FEIST, Hildegard. *Pequena viagem pelo mundo da arte*. São Paulo: Moderna, 1996.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Minidicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

FILHO, Ciro Marcondes. *Televisão: a vida pelo vídeo*. São Paulo: Moderna, 1995.
_____. *Moderno Dicionário Enciclopédico Brasileiro*. 29 ed. Curitiba: Educacional Brasileira S.A., 1989.

_____. *Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da lingual portuguesa*. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

- FERRÉS, Joan. *Televisão subliminar: socializando através de comunicações despercebidas*. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- FUSCO, Renato de. *História da arte contemporânea*. Lisboa: Presença, 1988.
- GADE, Christiane. *Psicologia do consumidor e da propaganda*. São Paulo: EPU, 1998.
- GAIARSA, José A. Desde a pré-história até Mc Luhan. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1980. p.115-120.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. S.e., 1984
- GOMBRICH, Ernest Hans. *A história da arte*. São Paulo: Círculo do Livro, 1972.
- _____. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- GOLDENBERG, Miriam. *Nu & vestido: dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca*. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- HABERMAS, Jurgen. *O discurso filosófico da modernidade*. Lisboa: Dom Quixote, 1990.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. 6 ed. São Paulo: Loyola, 1996.
- HELLER, Steven. *Graphic style: from Victorian to post-modern*. New York: s.e., 1988.
- HOHLFELDT, Antonio. As origens antigas: a comunicação e as civilizações. In: HOLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (Orgs.). *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2001. p.61-98.

JAMESON, Frederic. *Pós-Modernismo - a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2002.

JANSON, H. W. *História da arte*. 5^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JIMENÉZ, Martín Alfonso. *Saber ver a arte etrusca e romana*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JOLY, Martine: *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus. 1999.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1980. p.103-113.

KRÜGER, Fernando L.; CRUZ, Dulce M. *Os jogos eletrônicos de simulação e a criança*. In: INTERCOM. Anais Campo Grande, MS, setembro de 2001. p.1-16.

LANGTON, Chris G. *What is Artificial Life?. Artificial Life*. Addison-Wesley, Redwood City, California, USA. Disponível em: <<http://www.biota.org/papers/cglalife.html>> Acesso em: 17 abr. 2006.

LEMOS, A.. A cultura *cyberpunk*. *Texto em Cultura e Comunicação*, n.29, Facom/Ufba, 1993., pp..25-39.

_____. *Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.

LEMME, Arie Van de. *Guia de Arte Deco*. Lisboa: Estampa, 1996.

LEVACOV, Marília. Et al. *Tendências na comunicação*. Porto Alegre: L&PM, 1998.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. *O que é o virtual*. São Paulo: Ed.34, 1999.

LIPOVÉTSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaio sobre o individualismo contemporâneo*. Lisboa: Relógio d'Água, 1983.

_____. *Do pós-moderno ao hipermoderno: mídia, mulher e moda*. in VIII Seminário Internacional de Comunicação, PUCRS, 2005..

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. 7 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

_____. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MAFFESOLI, Michel: *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. *A transfiguração do político: a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

MALRIEU, Philippe. *A construção do imaginário*. Lisboa: Piaget, 1996.

MARIE CLAIRE. São Paulo: Editora Globo, n 188, p. 66-72, nov. 2006.

MC. LUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 5 ed. São Paulo: Cultrix, 1979

MISS DIGITAL WORLD. Disponível em: <<http://www.missdigitalworld.com>>
Acesso em: 24 nov. 2006.

MODELOS VIRTUAIS. Disponível em: <<http://www.botme.com/antm/>> Acesso em: 24 nov. 2006.

MOLES, A. Abraham. *Arte e computador*. Porto: Afrontamento, 1990.

MONTEIRO, Elis. A garota do “Fantástico”. *O Globo*. Rio de Janeiro, 24/05/04. Disponível em: <<http://oglobo.com/jornal/suplementos/informaticaetc/capa.asp>> Acesso em: 24 nov. 2006.

MORAIS, Frederico. *Arte Pós-Moderna*. Rio de Janeiro, 1977.

MORIN, Edgard. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.

MORIN, Edgard; KERN, Anne Brigitte. *Terra-Pátria*. Porto Alegre: Sulina, 1995.

MOYA, Álvaro de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.

NAMORADA VIRTUAL. Disponível em: <www.v-girl.com/vg3/> Acesso em: 24 nov. 2006.

NAMORADO VIRTUAL. Disponível em: <www.virtual-boy.com> Acesso em: 24 nov. 2006.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*, 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *A gaia ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001

- PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.
- POZENATO, Kenia. *Introdução à história da arte*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2001.
- PRADEL, Jean-Louis. *A arte contemporânea*. Lisboa: Edições 70, 1999.
- PROENÇA, Graça. *A história da arte*. Ática: São Paulo, 1995.
- RAHDE, Maria Beatriz Furtado. *Imagem – estética moderna & pós-moderna*. Porto Alegre: Edipucrs. 2000.
- RAMOS, José Mario Ortiz. *Televisão, publicidade e cultura de massa*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.
- REIS, Sandra Loureiro de Freitas. *Educação Artística: introdução à história da arte*. Belo Horizonte: UFMG, 1990.
- RÜDIGUER, Francisco. *Introdução à teoria da comunicação*. São Paulo: Edicon, 1998.
- RODRIGUES, J.C. *Tabu do corpo*. 4ª ed., Rio de Janeiro: Dois Pontos, 1986.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Razão Social, 1992.
- SANT'ANNA, Armando. *Propaganda: teoria, técnica e prática*. 8 ed. Austrália: Pioneira, 2000.
- SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. *História da arte*. 16ª ed. São Paulo: Ática, 2000.
- SCHENBERG, Mario. *Arte e corpo*. São Paulo: ECA/USP, 1998.

SILVEIRA, Ricardo Azambuja. *Modelagem orientada a agentes aplicada a ambientes inteligentes distribuídos de ensino: JADE- Java Agente framework for Distance learning Environments*. (Tese de Doutorado). Instituto de Informática. UFRGS. Porto Alegre, RS. 2001.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Porto Alegre: L&PM, 1985.

STRICKLAND, Carol. *Arte comentada: da pré-história ao pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

UPJOHN, Everard M. *História mundial da arte*. Lisboa: Bertrand, 1983.

TERCEIRO, José B. *Socied@de digital: do homo sapiens ao homo digitalis*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

TIRAPELI, Percival. *O corpo na estética Barroca*. 2 ed. São Paulo: Metalivros, 1998.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social e crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 1995.

VELHO, Luiz. Visualização e computação gráfica. In: DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. p.113-117.

VERNANT, Jean Pierre. *Mito e pensamento entre os Gregos: estudo de psicologia histórica*. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

VILLAÇA, Nízia e GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

WIEDEMANN, Julius. *Digital Beauties: 2D and 3D CG Digital Models*. London, Taschen, 2004.

WOLF, Naomi. *O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco, 1990.

WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e barroco: estudo sobre a essência do estilo barroco e a sua origem na Itália*. São Paulo: Perspectiva, 1989.

ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagem*. Madri: Ed. Cátedra, 1989.

ANEXOS

OS HOMENS DESEJAM AS MULHERES QUE NÃO EXISTEM

Arnaldo Jabor

Está na moda - muitas mulheres ficam em acrobáticas posições ginecológicas para raspar os pêlos pubianos nos salões de beleza. Ficam penduradas em paus-de-arara e, depois, saem felizes com apenas um canteirinho de cabelos, como um jardinzinho estreito, a vereda indicativa de um desejo inofensivo e não mais as agressivas florestas que podem nos assustar. Parecem uns bigodinhos verticais que (oh, céus!...) me fazem pensar em... Hitler.

Silicone, pêlos dourados, bumbuns malhados, tudo para agradar aos consumidores do mercado sexual. Olho as revistas povoadas de mulheres lindas... e sinto uma leve depressão, me sinto mais só, diante de tanta oferta impossível. Vejo que no Brasil o feminismo se vulgarizou numa liberdade de "objetos", produziu mulheres livres como coisas, livres como produtos perfeitos para o prazer. A concorrência é grande para um mercado com poucos consumidores, pois há muito mais mulher que homens na praça (e-mails indignados virão...) Talvez este artigo seja moralista, talvez as uvas da inveja estejam verdes, mas eu olho as revistas de mulher nua e só vejo paisagens; não vejo pessoas com defeitos, medos. Só vejo meninas oferecendo a doçura total, todas competindo no mercado, em contorções eróticas desesperadas porque não têm mais o que mostrar. Nunca as mulheres foram tão nuas no Brasil; já expuseram o corpo todo, mucosas, vagina, ânus.

O que falta? Órgãos internos? Que querem essas mulheres? Querem acabar com nossos lares? Querem nos humilhar com sua beleza inconquistável? Muitas têm boquinhas tímidas, algumas sugerem um susto de virgens, outras fazem cara de zangadas, ferozes gatas, mas todas nos olham dentro dos olhos como se dissessem: "Venham... eu estou sempre pronta, sempre alegre, sempre excitada, eu independo de carícias, de romance!..."

Sugerem uma mistura de menina com vampira, de doçura com loucura e todas ostentam uma falsa tesão devoradora. Elas querem dinheiro, claro, marido, lugar social, respeito, mas posam como imaginam que os homens as querem.

Ostentam um desejo que não têm e posam como se fossem apenas corpos sem vida interior, de modo a não incomodar com chateações os homens que as consomem.

A pessoa delas não tem mais um corpo; o corpo é que tem uma pessoa, frágil, tênue, morando dentro dele.

Mas, que nos prometem essas mulheres virtuais? Um orgasmo infinito? Elas figuram ser odaliscas de um paraíso de mercado, último andar de uma torre que os homens atingiriam depois de suas Ferraris, seus Armanis, ouros e sucesso; elas são o coroamento de um narcisismo yuppie, são as 11 mil virgens de um paraíso para executivos. E o problema continua: como abordar mulheres que parecem paisagens?

Outro dia vi a modelo Daniela Cicarelli na TV. Vocês já viram essa moça? É a coisa mais linda do mundo, tem uma esfuziante simpatia, risonha, democrática, perfeita, a imensa boca rósea, os "olhos de esmeralda nadando em leite" (quem escreveu isso?), cabelos de ouro seco, seios bíblicos, como uma imensa flor de prazeres. Olho-a de minha solidão e me pergunto: "Onde está a Daniela no meio desses tesouros perfeitos? Onde está ela?" Ela deve ficar perplexa diante da própria beleza, aprisionada em seu destino de sedutora, talvez até com um vago ciúme de seu próprio corpo. Daniela é tão linda que tenho vontade de dizer: "Seja feia..."

Queremos percorrer as mulheres virtuais, visitá-las, mas, como conversar com elas? Com quem? Onde estão elas? Tanta oferta sexual me angustia, me dá a certeza de que nosso sexo é programado por outros, por indústrias masturbatórias, nos provocando desejo para me vender satisfação. É pela dificuldade de realizar esse sonho masculino que essas moças existem, realmente. Elas existem, para além do limbo gráfico das revistas. O contato com elas revela meninas inseguras, ou doces, espertas ou bobas mas, se elas pudessem expressar seus reais desejos, não estariam nas revistas sexy, pois não há mercado para mulheres amando maridos, cozinhando felizes, aspirando por namoros ternos. Nas revistas, são tão perfeitas que parecem dispensar parceiros, estão tão nuas que parecem namoradas de si mesmas. Mas, na verdade, elas querem amar e ser amadas, embora tenham de ralar nos haréns virtuais inventados pelos machos. Elas têm de fingir que não são reais, pois ninguém quer ser real hoje em dia - foi uma decepção quando a Tiazinha se revelou ótima dona de casa na Casa dos Artistas, limpando tudo numa faxina compulsiva.

Infelizmente, é impossível tê-las, porque, na tecnologia da gostosura, elas se artificializam cada vez mais, como carros de luxo se aperfeiçoando a cada ano. A cada mutação erótica, elas ficam mais inatingíveis no mundo real. Por isso, com a crise econômica, o grande sucesso são as meninas belas e saradas, enchendo os sites eróticos da internet ou nas saunas relax for men, essa réplica moderna dos haréns árabes. Essas lindas mulheres são pagas para não existir, pagas para serem um sonho impalpável, pagas para serem uma ilusão. Vi um anúncio de boneca inflável que

sintetizava o desejo impossível do homem de mercado: ter mulheres que não existam... O anúncio tinha o slogan em baixo: "She needs no food nor stupid conversation." Essa é a utopia masculina: satisfação plena sem sofrimento ou realidade.

A democracia de massas, mesclada ao subdesenvolvimento cultural, parece "libertar" as mulheres. Ilusão à toa. A "libertação da mulher" numa sociedade ignorante como a nossa deu nisso: superobjetos se pensando livres, mas aprisionadas numa exterioridade corporal que apenas esconde pobres meninas famintas de amor e dinheiro. A liberdade de mercado produziu um estranho e falso "mercado da liberdade". É isso aí. E ao fechar este texto, me assalta a dúvida: estou sendo hipócrita e com inveja do erotismo do século 21? Será que fui apenas barrado do baile?

Fonte: http://www.paralerepensar.com.br/a_jabor_mulheresquenaexistem.htm.
Acesso em: 20/07/2006