

# O CORPO E AS NOVAS MÍDIAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA

---

*Data de aceite: 01/03/2024*

**Edson Rodrigo Borges**

**RESUMO:** O presente texto tenciona abordar a poética do corpo na arte contemporânea a partir da utilização de novas tecnologias. Utilizaremos, para tal, os teóricos Charles S. Peirce (2000) e Umberto Eco (1987) no que se refere à leitura dos signos do corpo na arte e, posteriormente, dos teóricos Julio Plaza (2000) e Arlindo Machado (2007) na inter-relação dos signos do corpo com a cultura e sociedade, bem como apontando através da fortuna crítica, uma nova possibilidade de leitura destes mesmos signos na contemporaneidade. Através do cotejo entre as artistas plásticas Lygia Clark (1970) e Diana Domingues (2005), indicaremos paradigmas da arte que perduram pela contemporaneidade e abrodamos relações antagônicas resultantes destes modelos, colocando em questão a intervenção tecnológica como instrumento na produção artística, ou mesmo a efetivação de tais tecnologias nesta produção, questionando se estas tecnologias estão presentes a ponto de tornarem-se, por fim, a intercessão entre arte e vida.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arte Contemporânea, Corpo e Novas Tecnologias.

## INTRODUÇÃO

O presente texto tenciona abordar a poética do corpo na arte contemporânea a partir da utilização de novas tecnologias. Tal abordagem dar-se-á com o cotejo entre Lygia Clark (século XX) e Diana Domingues (século XXI), artistas em períodos distintos, buscando assim, traçar um perfil representacional do corpo na arte.

No primeiro momento, a partir de uma análise histórica, estabeleceremos paradigmas dentro da proposta, abordando as artes plásticas como recorte cultural, e dentro desta, as representações sígnicas do corpo.

Após as leituras sígnicas, verificaremos as intervenções midiáticas na arte. O objetivo aqui não é criar teorias complexas com relação às mídias e a produção de arte, mas sim, identificar até que ponto tais mídias servem apenas como suporte técnico para novos signos do corpo, ou se configuram, elas próprias, como arte corporal, como se observa em *Arte e Interatividade: autor – obra – recepção*, de Julio Plaza (2000):

“[...] com os processos promovidos pela interatividade tecnológica, na relação homem-máquina, postura-se a ‘abertura de terceiro grau’. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprias da imagem de Terceira Geração.”

Os desdobramentos desta proposta apontarão para a análise da poética do corpo na arte contemporânea a partir da utilização de novos meios como representação sintomática de uma cultura. Tais representações referem-se às novas formações culturais na era digital da comunicação, sendo de certa forma, um fenômeno explicado em parte, pelas tecnologias virtuais e pelas simbioses emergentes entre corpo e máquina. Segundo Plaza (2000), *“pensar a arte interativa dentro do contexto das Novas Tecnologias da Comunicação, como uma nova categoria de arte, requer um mergulho na história recente, à vista da expansão das noções de arte, de criação e também de estética”*. Tal questão nos dá a possibilidade de abordar o corpo contemporâneo a partir da fortuna crítica indiciada por Plaza, ou seja, o repertório que engendra uma obra, bem como sua recepção ao longo do tempo.

Desta forma, indicaremos as tecnologias como atuantes no cotidiano, bem como nas produções artísticas contemporâneas, verificando por fim, se há uma intercessão da máxima “arte e vida”, ou se, tais inovações midiáticas são apenas instrumentos nas construções artísticas acerca do corpo na contemporaneidade.

## FORTUNA CRÍTICA E OS SIGNOS DO CORPO

“O corpo é para a alma o seu espaço natal e a matriz de qualquer outro espaço existente [...]”.

Maurice Merleau-Ponty

A fortuna crítica será aqui explicitada de modo sucinto, traçando um panorama de contexto histórico para elucidar as percepções, interpretações e expectativas acerca do corpo contemporâneo tecnológico. Segundo Ferrara, *apud* Plaza, *“a participação do receptor – desejada, repelida, solicitada, estimulada, exigida – é tônica que perpassa os manifestos da arte moderna em todos os seus momentos”* e desta forma, continua o autor, *“caracteriza a necessidade de justificar a sua especificidade”*. Plaza ainda alerta para a necessidade de se *“fazer um levantamento conceitual das interfaces, tendências e dispositivos que se situam na linha de raciocínio da inclusão do espectador na obra de arte”*, pois para ele, o percurso percorrido por esta linha é:

“[...] participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação, etc.), participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador) participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente”.

Desta forma, Plaza propõe a fortuna crítica como “*fundamental, visto que a história reaparece sob o formato virtual*”. Assim, contextualizaremos relações sógnicas do corpo a partir das representações anteriores até as que se apresentam hoje, diante de nossa proposta.

Antes de aprofundar o que se entende por *arte e signos do corpo*, identificaremos o que são estes signos e o que têm em relação ao corpo. Quando falamos de signos, é importante encontrar definições para tal; aqui os signos tratados são aqueles abordados por Peirce. De modo que o signo é aquilo que

“[...] substitui algo, para alguém, em certa medida e para certos efeitos; define-se como ‘qualquer coisa que conduz alguma outra coisa (seu interpretante) a referir-se a um objeto ao qual ela mesma se refere (seu objeto), de modo idêntico, transformando-se o interpretante, por sua vez, em signo, e assim sucessivamente, *ad infinitum*’. É de se notar que o termo ‘interpretante’ refere, na nomenclatura semiótica peirceana, o signo equivalente que se cria na mente da pessoa a quem o signo se dirige. A cadeia infinita de signos revela, então, o traço que permite caracterizar o ser humano como um incansável produtor de signos, presentes em todas as civilizações e culturas, até porque, ocorrendo no seio de um grupo social, o signo é um fato culturalizado. Não terá fim a capacidade semiótica do *homo significans*. Por conseguinte, o significado de um signo é um outro signo.” (MUCCI, 2008).

A partir daí, vale apontar também que a escolha pelas questões sógnicas do corpo dentro da arte deu-se pelas sugestões culturais que estas oferecem, pois, na arte, é possível encontrar fatores sócio-culturais implícitos de um determinado período e contexto histórico. Umberto Eco em *Retórica e Ideologia* aponta tais questões como o “*universo do saber do destinatário e do grupo a que pertence, os seus sistemas de expectativas psicológicas, suas atitudes mentais, a experiência por ele adquirida, os seus princípios morais*”.

Portanto, Eco conclui apontando o aparato sógnico como remissivo ao aparato ideológico, e vice-versa, e complementa dizendo que “*a Semiologia, como ciência da relação entre códigos e mensagens, transforma-se concomitantemente na atividade de identificação contínua das ideologias que se ocultam sob as retóricas*”. Por fim, ele acrescenta que a “*Semiologia mostra-nos no universo dos signos, sistematizado em códigos e léxicos, o universo das ideologias, que se refletem nos modos pré-constituídos da linguagem*”.

Analisando assim, por exemplo, representações sógnicas dos corpos nas artes da Idade Média, e retomando certo grau de contextualização histórica, perceberemos as questões referentes aos cânones religiosos que nos apontam uma representação sempre simbólica do corpo, e não uma representação buscando veracidade ou mimese, numa espécie de realidade. Isto nos evidencia o caráter religioso, o corpo ou sujeito não são importantes, mas sim o que estas imagens simbolizam. Já no período que se entende por Renascimento, a idealização das formas do corpo a partir de ideais estéticos gregos, ou seja, os corpos perfeitos e ideais, as simetrias das imagens e formas muito bem definidas,

mostram um racionalismo generalizado nas representações; enriquecido pelo surgimento dos retratos, caracterizando o indivíduo e sua classe social. Estas questões indicam uma forma representacional, como também a tendência de uma sociedade em interpretar seus signos culturais a partir do homem, criando aí a contraposição à Idade Média.

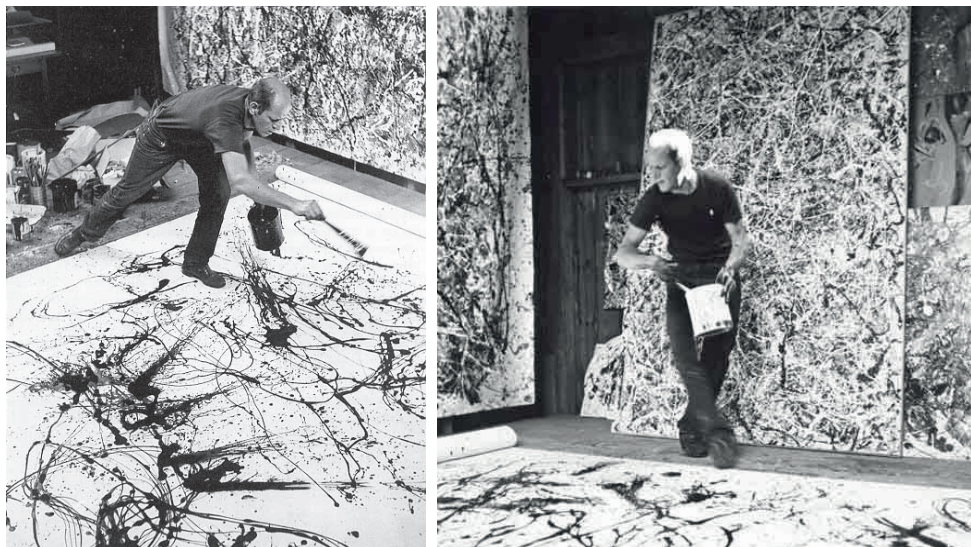
Esta pequena apresentação histórica serve apenas para justificar a afirmativa de que o corpo durante toda a tradição das artes até o século XIX, foi utilizado como objeto da arte, ou seja, uma espécie de conteúdo na representação visual. A partir do século XX, mudanças significativas operaram no que se refere ao tipo de abordagem que muitos artistas começavam a dar ao corpo, assim, de objeto representado, o corpo passa a ser sujeito e objeto da arte.

Weibel afirma que o momento crítico começou com a pressão representacional fiel, imposta pela fotografia, e assim, *“a pintura perdeu o interesse na representação da realidade visível e, em lugar disso, transformou os meios de representação no assunto mesmo da representação — da cor até o pincel, da tela até a moldura.”* Não só aponta este deslocamento na representação a partir dos pintores, como também coloca como desaparecido o objeto representado, *“sendo substituído pelo objeto real: o ready-made”*. A partir de então, *“as telas mesmas podiam ser rasgadas; por fim, só as molduras vazias ou as costas dos quadros foram apresentadas até a substituição da superfície da tela pela superfície da pele”*.

Profícuo influenciador, Duchamp, deu abertura a todas as manifestações da arte que buscam fusão com a vida. Pollock, nessa esteira da intercessão entre arte e vida, fez mais do que pintar sobre grandes superfícies, a *action painting* tornou-se um ato corporal implícito na tela, feito do corpo resultante na pintura, que por vezes, terminou na pintura do próprio corpo, numa obra sem tela, como prelúdio a se transformar em arte.



Marcel Duchamp e Eve Babitz, *Jogando Xadrez*, 1963.



Fotografia de Hans Namuth. Pollock trabalhando em *Ritmo de outono*, de 1950.

Já a partir dos anos cinqüenta, dentro das artes, constituem-se tendências que traduzem e em certa medida antecipam as mudanças produzidas pelas tecnologias. Segundo Plaza, isto pode ser verificado por um lado pelo fato do artista se interessar *“por uma nova forma de comunicação em ruptura com o contexto mass-mediático e unidirecional, uma tendência que procura a participação do espectador para a elaboração da obra de arte, modificando, assim, o estatuto desta e do autor”*. Plaza ainda complementa tal relação apontando que *“por outro lado, há tendência que insiste mais na produção que no produto e tenta, portanto, desconstruir o processo criativo”*.

Todas as manifestações no início dos anos sessenta reverberavam o sentido de fazer a arte emergir da vida, proposta pelo Dadaísmo, centrando-se nos gestos da existência humana. Concomitantemente, em meados dos anos sessenta, no Brasil, as manifestações artísticas tinham dois ícones principais, Lygia Clark e Hélio Oiticica. Iniciados no movimento neoconcreto, estes artistas visavam à arte como um “quase-corpo”, ou seja, não viam a obra de arte como uma máquina ou mesmo como um objeto.

“Onde Malevitch utilizava ainda, em 1913, a intermediação do quadro para exprimir, através do *Quadrado negro em fundo branco*, a ‘sensibilidade da ausência do objeto’, Lygia Clark ataca a própria intermediação; ela afasta o quadro, coloca-nos face a face com o mundo e nos pede que mergulhemos nele. É o que ela chama de ‘vivência’”. (Clay, 1968, p. 13).





Lygia Clark – Naruna de Andrade e Carlos

Lygia Clark e Hélio Oiticica criaram obras que incitavam uma gestualidade performática por parte de um público participante e que repensavam, assim, ações corporais e psíquicas através de sua encenação artística. Com o desaparecimento do objeto em Lygia Clark, a obra se direcionava para o sujeito há tanto esquecido. Buscando a participação ativa do público, suas obras tencionavam o estado psíquico. Isto se dava através de ambientações próprias e sessões realizadas através de objetos “sem valor”.



Hélio Oiticica - *Parangolé P4 capa 1* - 1964 - Acrílica sobre tecido-plástico-filô de algodão-tela de nylon e cordão - Projeto Hélio Oiticica - Rio de Janeiro



Lygia Clark – Máscaras sensoriais 1967.

“Concomitantemente, o corpo posto em evidência, apropriado pelos diversos meios de comunicação, é utilizado como valor/signo dentro de uma economia política. [...] A dialética básica de Clark é a tensão entre o dentro e o fora, o eu e o outro, o intelectivo e o sensorio, o prazer e a realidade”. (MILLIET, 1992, p. 109 - 178).

Vale apontar aqui, no que diz respeito às manifestações artísticas deflagradas nas outras abordagens do corpo, que estes artistas brasileiros se enquadravam nas correntes internacionais; mas, em certa medida, destacavam-se por preconizar em suas ações, a participação ativa do público, ou seja, estavam voltadas muito mais para a ação corpórea do espectador do que para o corpo do próprio artista, com isso, abriram caminho para a linha mais forte e fundamental presente na arte tecnológica recente, a interatividade.

De modo bastante interessante e interpenetrado, vemos a relação que Plaza estabelece entre este momento artístico com a teoria da estética da Recepção:

“No final dos anos sessenta e no campo da literatura, os estudos de alguns teóricos da escola de Konstantz (Jauss, Iser, entre outros), criam a Estética da Recepção onde concluem que os atos de leitura e recepção pressupõem interpretações diferenciadas e atos criativos que convertem a figura do receptor em co-criador. Na Teoria da Recepção ‘nenhum texto diz apenas aquilo que deseja dizer’ e ‘o sujeito da produção e o sujeito da recepção não são pensáveis como sujeitos isolados, mas apenas como social e culturalmente mediados, como sujeitos *transubjetivos*’.”

Como tentamos demonstrar até aqui, a arte é produzida a partir dos signos reconhecidos dentro de sua cultura e transposta com as mídias disponíveis, ou seja, os artistas valem-se de todos os artifícios possíveis para a criação de seus signos, e segundo Arlindo Machado, “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo”, e por isso, “as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio”.

Pudemos verificar ainda as relações estabelecidas entre as representações do corpo e sua relação sócio cultural. Até aqui a abordagem acerca das representações do corpo apontaram para as teorias receptivas e em certa medida indicativas do que pressupõe corpo e tecnologia na arte. Vimos o corpo simbólico – participação passiva –, o corpo fenomenológico – participação ativa – e partimos efetivamente para a tecnologia e interatividade.

Em meados dos anos oitenta, uma onda capitalista assola o mundo, abertura de novos mercados e políticas de globalização começam a se enunciar. Tais questões refletem-se nos discursos artísticos e segundo Jones, *“frente à mercantilização dos corpos e dos egos, própria do pancapitalismo, a estratégia de muitos artistas foi a de exagerar, de maneira parodística e potencialmente crítica, os simulacros do eu e do corpo em um mundo artístico reificado”*.

À luz deste novo paradigma na arte, a comercialização exagerada, os meios de reprodução de imagem, no que se entendem as mídias de massa, foram extremamente exploradas, agregadas às poéticas satíricas, irônicas, abordando a fugacidade efêmera dos corpos, estas mídias de massa assumem forma nos trabalhos de Cindy Sherman e Jeff Koons.



Cindy Sherman, *Film Still*, 1978.

Sem título, fotografias sobre papel.

Sherman trabalha a fotografia, explorando a si própria, como signo para o universo feminino. Em 1978, realizou uma série de fotografias em preto e branco que evocavam um universo feminino semelhante aos desdobrados no cinema. Em cada uma das fotografias, a artista explorava as várias facetas da mulher, desde a fatal até a inocente e pura. Em Heartney (2002, p. 57), *“os Stills Films de Sherman foram aprovados por teóricas*



*feministas que os consideraram uma exposição brilhante da idéia de feminilidade como mascaramento” e ressalta ainda dentro deste universo crítico sobre a mulher, a desenvoltura com que a artista explorava de uma pose à outra “nunca traindo a noção da individualidade essencial”, e que por isto, “aclamaram seu trabalho como uma análise das operações do olhar masculino que tornam a mulher um objeto”.*



Jeff Koons, *New Hoover Convertibles/New Shelton Wet Drys 5 Gallon Doubledecker*, 1981-87.

Jeff Koons, por sua vez, explora a potencialidade mercadológica, numa espécie nova de significação do *pop*. Segundo Heartney (2002, p.47–48), “*utensílios e mercadorias glamourizadas ressurgiram na obra de Jeff Koons. Ele colocou aspiradores de pó novos, sem uso, em caixas de acrílico, de estilo minimalista*”. Heartney prossegue, apontando que estas máquinas, “*protegidas do ambiente corruptor*”, pretendiam evidenciar “*o estado do objeto, sempre novo e imutável, com o observador sempre envelhecendo, mortal*”. A partir destas práticas — reproduzidas em outras obras —, Koons demonstra que as mercadorias são “*os nossos egos mais perfeitos e que o nosso desejo delas é o desejo de estados imutáveis do ser*”.



Jeff Koons, *Wolfman (Close-Up)*, 1991

No final dos anos 80, a fotografia tomou o corpo humano como seu objeto central. Existem uma série de motivos para isso, mas como ilustração, podemos entender que esta fascinação pelo corpo está ligada ao advento de novas tecnologias e conhecimentos técnicos — produção, reprodução e distribuição de imagem —, sem contar as questões científicas envolvendo genética e outras áreas, capazes de criar rápidas modificações no corpo.

Apostando nos movimentos do corpo do observador, as videoinstalações<sup>1</sup> criam interações coreográficas destes corpos que se configuram eletrônicos, em contraponto com os presenciais dos observadores. Mas só a partir dos anos 90 é que estas videoinstalações tornar-se-iam mais complexas, principalmente pelo advento dos computadores baseados em redes ou nas ciber-instalações contemporâneas.

O que se percebe na entrada dos anos noventa, é que com o advento destas mídias, o corpo torna-se novamente o foco do artista, não seu corpo, como nas décadas de cinquenta a setenta, mas o corpo que busca deslindar novas possibilidades de existir em um ambiente urbano e tecnológico.

1 “[...] o vídeo, seja qual for o assunto que visa referenciar, é eminentemente uma arte do corpo, pois nele, o corpo humano é, via de regra, usado como seu instrumento central. [...] o vídeo é capaz de gravar e retransmitir ao mesmo tempo, produzindo efeito instantâneo de *feedback*. Desse modo, o corpo fica que interposto entre duas máquinas, como abertura e fechamento de um parêntesis. O primeiro deles é a câmera; o segundo, o monitor que reprojeta a imagem do *performer* com a imediatividade de um espelho. [...] Se o vídeo, por si mesmo, é uma problematização implícita ou explícita do corpo, nas videoinstalações que adentraram as décadas de 80, 90, perdurando até hoje, é o corpo do observador que é chamado ao diálogo com as dimensões de corporeidade com que as imagens videográficas lidam”. (SANTAELLA, 2004, p.70).

Estas experimentações e disseminações do corpo em imagens-foto e videográficas eram apenas o prenúncio das transformações que o corpo físico sofreria para o corpo tecnológico a partir dos anos 90. Com o advento das tecnologias computacionais, nanotecnologias e engenharia molecular, os anos 90 assistiram a uma nova transformação da relação do artista com o corpo.

## A ARTE E O CORPO CONTEMPORÂNEO

Atualmente uma artista brasileira vem destacando-se de modo significativo dentro das artes por utilizar o que há de mais avançado em tecnologia. Diana Domingues, artista do sul do Brasil, tem explorado as relações entre homem e máquina em suas mais amplas potencialidades. Segundo a artista, *“as tecnologias numéricas, as interfaces e as redes oferecem novas formas de vida expandidas pelas tecnologias ao que se denomina pós-biológico”*<sup>2</sup>, e com isso, há abertura para que os artistas explorem uma nova possibilidade de arte, *“surge a Ciberarte que se caracteriza por ser uma arte totalmente comportamental que envolve o corpo em ação.”* Diferindo das artes performáticas citadas, neste momento, a arte interativa oferece ao participante *“tipos de comunicação onde o comportamento do corpo conectado a tecnologias provoca comportamentos do sistema artificial”*, criando desta forma, comunicações nas áreas que unem níveis *“viscerais e vitais, o natural, o artificial e o virtual tecnológico”*.

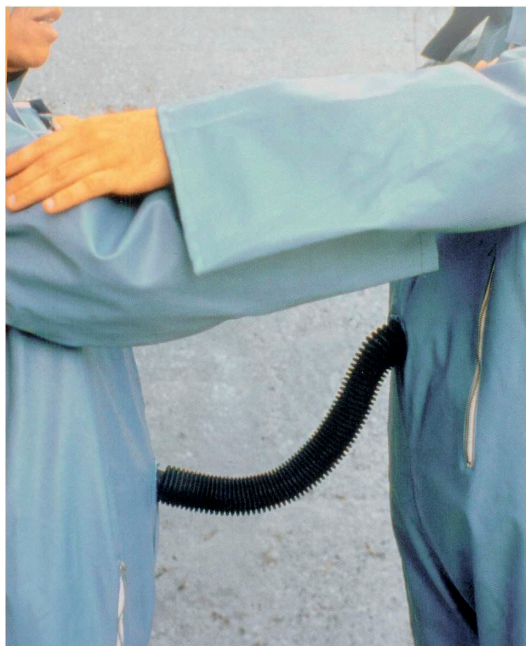
Tal questão é abordada por Plaza a partir dos *“ambientes artísticos acrescidos da participação do espectador”* que contribuem para *“o desaparecimento e desmaterialização da obra de arte substituída pela situação perceptiva: a percepção como re-criação”*. Numa clara remissão à arte dos anos sessenta, com as suas noções de *“ambiente”* e *“participação do espectador”*. Ao passo que os *Happenings, Body Art* e *Performances* discutiam o corpo do artista como elemento crítico de uma sociedade, as proposições de Lygia Clark convidam o público a participar – o que ocorre na *ciberarte* a ela se assemelha por também convidar o público à participação.

*“A Cibercultura propõe uma forte questão antropológica: repensar a dimensão do corpo. [...] Os sistemas interativos oferecem rituais antropológicos mediados por tecnologias que ampliam a comunicação humana e propiciam tipos de relação somente experimentadas quando estamos conectados ou, no caso da rede, hiperconectados, a tecnologias numéricas através de suas interfaces de acesso”.* (DOMINGUES, 2008)

Vale ainda apontar que em Lygia Clark o corpo do participante é estimulado de fora para dentro, numa espécie de resgate das percepções do corpo como um todo, com o externo do mundo. Observamos aí a influência fenomenológica de Merleau-Ponty, no que se refere ao corpo *“vidente e visível”*. Nas artes cibernéticas, a visualização do corpo é de dentro para fora, ou seja, os mecanismos advindos de outras áreas de conhecimento,

<sup>2</sup> Texto extraído do site <http://www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm> (em 10/05/08)

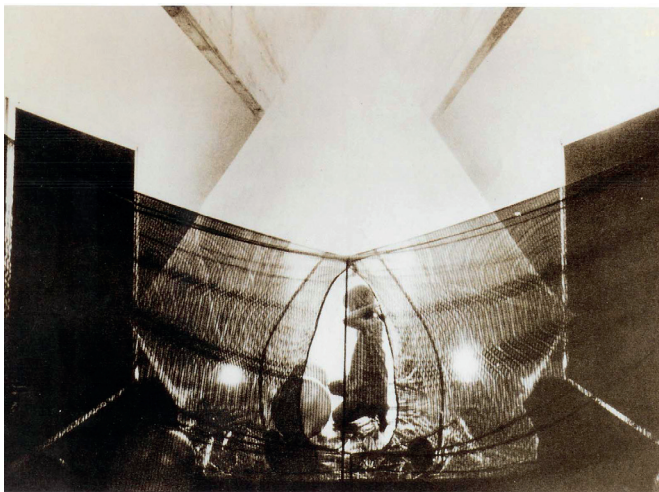
como a medicina, biologia, etc., são aplicados de modo articulado para criar no público as aproximações com o não visível do corpo. Estas relações internas, que se externalizam por meio dos mecanismos tecnológicos, estabelecem novos paradigmas de interpretação sensória sobre o corpo, reinventando nossa memória do mesmo.



Lygia Clark, *O eu e o tu*, série roupa-corpo-roupa, 1967.



Lygia Clark: *Estruturação do Self*, a partir de 1976.



Lygia Clark, *A casa é o corpo*, 1968.

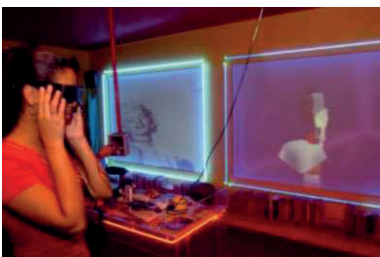
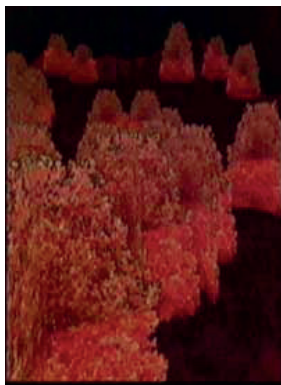
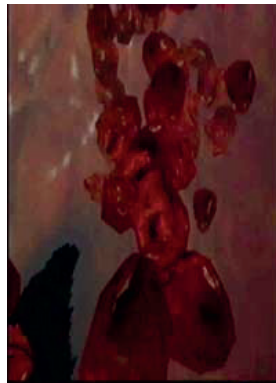
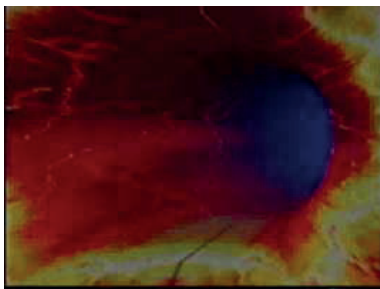
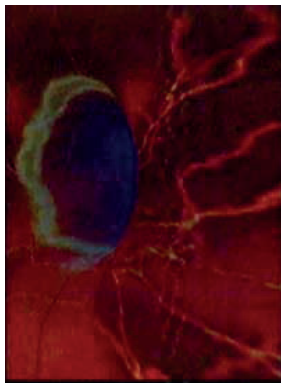
O que se propõe com a *ciberarte* é a mescla entre “*biofeedback*” e “*technofeedback*”, numa espécie de troca de informações entre o biológico e o tecnológico, por meio de interfaces que colocam em ligação sistemas distintos.

Para a artista, esta relação híbrida faz com que o corpo desencadeie determinados rituais de comunicação, e nestas zonas de interação, não se pode mais separar o que é biológico do que é tecnológico. Com isso, segundo ela, “*o que se processa nas zonas de intervalo são realidades ‘úmidas’ onde a vida à base de carbono está amalgamada ao silício*”, em correntes de fluxos que permeiam a “*arquitetura das redes nervosas humanas e das redes nervosas artificiais*”. Ao descrever uma de suas obras, denominada *Our Heart*, a artista<sup>3</sup> aponta para as relações entre a instalação somada às tecnologias:

“*OUR HEART* é uma instalação interativa que oferece ecografias e simula paisagens do coração em realidade virtual gerando um ambiente imersivo onde os batimentos cardíacos de um coração em pleno funcionamento mudam o ambiente. O participante se desloca com uma interface sobre o corpo dentro de um ambiente transparente colocado no espaço físico de uma sala. A situação procura simular um órgão do interior do corpo. Imagens são projetadas sobre esta espécie de tenda. Somente um participante caminha dentro da sala com a interface. O funcionamento de seu coração muda o ambiente virtual. [...] A aquisição e comunicação dos dados é feita pelas ondas sonoras do coração traduzidas em sinais elétricos. Esses sinais são recebidos pelo computador, digitalizados e processados. A experiência imersiva está lincada aos inputs lidos pelo 3D tracker e apresentada no capacete de realidade virtual. Ao mesmo tempo a situação é projetada sobre a tenda e possibilita que as pessoas fora do ambiente visualizem as mutações nas paisagens cardíacas e o comportamento do ambiente”. (DOMINGUES, 2008)

3 Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artístico e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia. PLAZA, Julio. “Arte e interatividade: autor – obra – recepção”. In: Catálogo Eletronic Art Exhibition. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000.





Diana Domingues, *Our Heart*, instalação video interativa.  
Imagens de <http://www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaioantigos/diana.htm>

O que em Lygia Clark era uma experiência intimista de resgate do sensório é explorado, agora, por caminhos nunca antes possibilitados, tornando o “interno pessoal” em “externo coletivo”. Cria-se uma metáfora dicotômica entre o físico e o líquido. O que vai desde a inteireza da descoberta do corpo na obra de Clark até a sublimação não perceptiva de um corpo reconhecível, e por isso, fantasmático. Uma das questões acerca da metáfora do corpo físico / líquido é: em que medida este corpo pode potencializar o seu conhecimento do mundo — sobre o mundo — na interatividade com ambientes virtuais? Domingues acredita que seja esta a “condição [segundo a qual], pelas interações complexas entre o orgânico e o inorgânico, o real e o virtual, o natural e o artificial, não podemos pensar mais [em] nos limitar à vida como ela é ou era, mas recriar o mundo, pensando na vida”.

“[...]existe algo] entre o universo orgânico do corpo e o universo mecânico da tecnologia em prol de uma nova lógica da complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pelas máquinas”. (PALUMBO, 2003, p. 31).

Retomando ainda algumas de nossas abordagens que convergem com as proposições da artista, podemos comparar estas questões como sendo relações dialéticas entre o real e virtual, intelecto e sensação, corpo e mente, sujeito e objeto. Isto se deve ao fato de que, ao manipular sensações corpóreas de dentro para fora, o participante acaba por ser instaurador de um mundo sensível que se configura visível. Ao conectar-se por meio de interfaces, estes mecanismos propiciam uma capacidade expandida de comunicação, oferecendo ao indivíduo a possibilidade de interagir sensorialmente com o mundo circundante.

Vimos um desdobramento fenomenal das possibilidades do corpo dentro da arte: representação, apresentação, manifesto, questão, mercantilização, e por agora, virtualização.

## CONCLUSÃO

“... a História, em fim de contas, é a história do lugar fantástico por excelência, isto é, o corpo humano”.

R. Barthes.

Evidenciando um desfecho para as abordagens acerca do corpo na arte contemporânea, retomaremos alguns apontamentos. Pudemos perceber, num primeiro momento, a importância da cultura dentro da vida do indivíduo e da sociedade; desta forma, verificamos que a partir do século XX houve uma nova configuração do olhar humano sobre si mesmo, se não pelo advento das reproduções mecânicas de imagem, ao menos pela necessidade de inovação no campo das artes plásticas. Ao focar-se, o homem transferiu o olhar do divino para si, para a crueza de sua existência. Este mesmo corpo que outrora era símbolo da integridade humana sofre a divisão entre sujeito e objeto. Para Villaça e Góes (2001, p.132) esta *“instabilidade ou impossibilidade de representação corporal surge como efeito de fatores como o abandono da concepção divina dos corpos”*, e conseqüentemente, pelo *“crescimento do materialismo com as teorias do homem-máquina, base de uma relação mais técnica do que ética com o corpo e a crise do humanismo depois das grandes guerras”*.

O avanço tecnológico, bem como os novos meios para a produção e distribuição de imagens, criam um contato cada vez mais intenso do sujeito e seu corpo. Para Levy (1996, p.27) devido ao modo como o homem contemporâneo relaciona-se com o corpo, surge o processo de *“virtualização dos corpos”*.

Segundo Levy, dentre todas as afetações físicas sofridas pelo corpo neste processo de virtualização, a percepção é a mais atingida. A indistinção entre real/virtual, externaliza cada vez mais a percepção para fora do corpo do homem, o que se promove graças às novas tecnologias. Isto faz com que se reinvente permanentemente a percepção através

das experiências vivenciadas. De modo que, com as novas tecnologias, “o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica”. (LEVY, 1996, p.33). Ao se virtualizar, o corpo permite ao sujeito “uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênesse do humano” (LEVY, 1996, p.33).

É importante perceber que estes meios tecnológicos, como tantos outros, vieram para ficar, e por serem relativamente novos, tendem a abrilhantar o olhar dos artistas, mas até que as sociedades, como um todo, recebam estas tecnologias em seu cerne, muitas outras significações serão produzidas.

Percebemos, por fim, que as novas mídias são uma tendência artística que extrapolam a relação instrumental com a produção de arte, dando uma nova percepção ao que se entende por corpo, abrindo novas possibilidades de relacionar tais questões com a contemporaneidade cultural, numa busca por novos modelos artísticos e desdobramentos deste, que por tanto tempo, foi tema e objeto de arte, mas que nunca sofreu, diretamente, mutações significativas em seu ser – o corpo.

## REFERÊNCIAS

CLAY, Jean. *Revista Robho*. Fac-símilar, nº 4, 1968.

CLAY, Jean. *Revista Robho*. Fac-símilar, nº 5 e 6, 1971.

DOMINGUES, Diana. <http://www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm> (em 10/05/08).

ECO, Umberto. *A Estrutura Ausente: Retórica e Ideologia*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

HEARTNEY, Eleanor. *Movimentos da Arte Moderna: Pós-Modernismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

JONES, Amelia e WARR, Tracey. *The artist's body*. London, Phaidon Press, 2000.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual*. Trad. Paulo Neves, São Paulo. Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *O Olho e o Espírito*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

MILLIET, Maria Alice. *Lygia Clark: obra-trajeto*. São Paulo: Edusp, 1992.

MUCCI, Latuf Isaias, s.v. “Signo”, *E-Dicionário de Termos Literários*, coord. de Carlos Ceia,

NÖTH, Winfried. *Strukturen des happenings*. Hildesheim/New York, Georg Olms Verlag, 1972.

PALUMBO, Maria Luisa. Lucinda Byatt (trad.). *New wombs. Eletronic bodies and architectural disorders*, Basel, Birkhäuser, 2003.

PLAZA, Julio. "Arte e interatividade: autor – obra – recepção". In: Catálogo Eletronic Art Exhibition. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e Comunicação:sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

VILLAÇA, N. e GÓES, F. *A emancipação cultural do corpo*. In: VILLAÇA, N. e GÓES, F. (org.). *Nas fronteiras do contemporâneo: território, identidade, arte, moda, corpo e mídia*. Rio de Janeiro: Ed. Mauad/FUJB, 2001.