Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual
Mestrado

DA TELA DE ALGODÃO ÀS TELAS VIRTUAIS: O ARTISTA PLÁSTICO E AS POSSIBILIDADES DO DIGITAL

HÉLIO RENATO SILVA BRANTES

Goiânia/GO
2014

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação na (CIP)
GPT/BC/UFG

B821d

Brantes, Hélio Renato Silva.
Da tela de algodão às telas virtuais[manuscrito]: o artista plástico e as possibilidades do digital / Hélio Renato Silva Brantes. - 2014.
178 f. : figs. + 01 CD-ROM

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2014.
Bibliografia.
Inclui lista de figuras, CD com narrativa visual.
1. Pintura – Processos criativos 2. Pintura – Tela virtual 3. Pintura – Tela em algodão 4. Arte e tecnologia I. Título.

CDU: 75

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual

DA TELA DE ALGODÃO ÀS TELAS VIRTUAIS: O ARTISTA PLÁSTICO E AS POSSIBILIDADES DO DIGITAL

HÉLIO RENATO SILVA BRANTES

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE EM CULTURA VISUAL, sob a orientação do Prof. Doutor Edgar Silveira Franco

GOIÂNIA / 2014

sistema de bibliotecas ufg

UFG

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **[X] Dissertação** **[ ] Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor :	Hélio Renato Silva Brantes – CPF: 713714007-68					
E-mail:	héliobrantes@gmail.com					
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? [X]Sim [ ] Não						
Vínculo empregatício do autor						
Agência de fomento:		Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais		Sigla:	FAPEMIG	
País:	Brasil	UF:	MG	CNPJ:	21.949.888/0001-83	
Título:	Da tela de algodão às telas virtuais: o artista plástico e as possibilidades do digital.					
Palavras-chave:	Pintura. Arte e tecnologia. Processos criativos. Pós-humano.					
Título em outra língua:	From cotton canvas to virtual screen: the artist plastic and the possibilities of digital.					
Palavras-chave em outra língua:	painting, art & technology, creative process, posthuman.					
Área de concentração:	Arte Cultura e Visualidades					
Data defesa:	11/08/2014					
Programa de Pós-Graduação:	Arte e Cultura Visual					
Orientador (a):	Prof. Dr. Edgar Silveira Franco					
E-mail:	oidicius@gmail.com					
Co-orientador (a):*						
E-mail:						

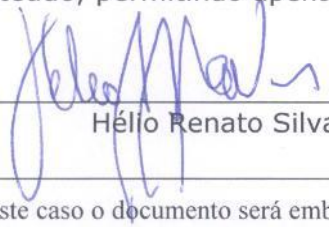
*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [ ] NÃO[1]

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.



Data: 11/08/2014

Hélio Renato Silva Brantes

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÂO EM ARTE E CULTURA VISUAL - MESTRADO

DA TELA DE ALGODÃO ÀS TELAS VIRTUAIS: O ARTISTA PLÁSTICO E AS POSSIBILIDADES DO DIGITAL

HÉLIO RENATO SILVA BRANTES

DISSERTAÇÃO DEFENDIDA EM 11 DE AGOSTO DE 2014

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV / UFG)
Orientador e Presidente da Banca

Prof. Dr. Gazy Andraus (FIG-UNIMESP)
Membro Externo

Prof. Dr. José Cesar Teatini de Souza Clímaco (FAV / UFG)
Membro Interno

Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva(UEG)
Suplente do Membro Externo

Profª. Drª. Rosa Berardo (UFG)
Suplente do Membro Interno

DEDICATÓRIA

Para minha companheira Cláudia, sempre
ao meu lado em nossa jornada

Aos meus Pais Homero e Nelly que nunca pouparam esforços
e afeto para minha formação e de meus irmãos

Aos meus filhos Sérgio e Bruna pela grande alegria que
proporcionam no nosso dia a dia

AGRADECIMENTOS

Ao professor Edgar Silveira Franco por acreditar nessa dissertação e gentilmente partilhar como sagaz pesquisador seu rico universo artístico e humano.

Aos irmãos Marília, Marisa, Homero, Humberto pelo apoio e enriquecedores debates.

Ao sobrinho Henrique Brantes pelas traduções.

A Jornalista Raquel Mendonça pela permanente divulgação de meus trabalhos.

Ao Professor Mateus Bertoni pelo apoio.

Aos meus colegas: Bete, Fátima, Eny, Suely, Heloisa, Nilza, Dilma, Juçara, Roberta, Andréa, Eduardo e, especialmente Elvira pela determinação e conquista deste Mestrado.

Aos professores, Raimundo Martins, Irene tourinho, Alice Fátima, Thiago Sant'Anna, Rosana Monteiro e Arão Nogueira, por ampliarem com seus conhecimentos nossos horizontes sobre a Cultura Visual e suas abrangências.

Aos professores Gazy Andraus e José Cesar Teatini de Souza Clímaco por gentilmente participarem da banca de defesa, doando seu tempo e conhecimento na análise do trabalho com ricas reflexões.

Com especial atenção aos funcionários da secretaria do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Alzira, Arlete e Fabrício, pelo fundamental apoio durante todo processo de mestrado.

Ao arquiteto Rodrigo Arlindo, Coordenador do Curso de Arquitetura, a Simarly e Tilde da Direção da Copex das Faculdades Santo Agostinho.

A Unimontes, FAV/UFG e Fapemig que tornaram possível a realização deste Mestrado.

“Como nos tornamos pós- humanos...”

Katherine Hayles

RESUMO

Esta dissertação de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG, na linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, parte de uma pesquisa exploratória teórico-prática que objetiva revelar as possibilidades de trabalhar poéticas artísticas tendo como viés condutor a trajetória dos meios de produção e criação da arte e as novas tecnologias no campo da ciberarte. Apresenta a trajetória artística do pesquisador pelo universo da pintura em suportes tradicionais e os caminhos técnicos e tecnológicos adotados pelos criadores de imagem ao longo da história da arte com destaque para o surgimento da chamada arte numérica, de base digital. Conceitualmente, detém-se nos embates do homem no uso das novas tecnologias e na abordagem do conceito de expansão do corpo através das máquinas, o corpo "pós-humano". Simultaneamente à investigação teórica, o trabalho envolveu o desenvolvimento de uma poética experimental através de um exercício de criação que incorpora ao trabalho artístico de pintura em tela de algodão o desdobramento em uma narrativa visual digital.

Palavras-chave: pintura, arte e tecnologia, processos criativos, pós-humano.

ABSTRACT

This Master dissertation developed in the Postgraduate Program in Art and Visual Culture at FAV / UFG , in Visual Poetics Research and Creative Processes line, part of an exploratory theoretical and practical research that aims to reveal the possibilities of working with artistic poetic having as a conductor bias the trajectory of the means of production and creation of art and new technologies in the field of cyber art. It introduces the artistic trajectory of the researcher through the universe of painting on traditional support and the technical and technological paths followed by image makers throughout art history with emphasis on the rise of the so-called numerical art of digital basis. Conceptually, holds up in the struggle of man in the use of new technologies and in the approach of the concept of expanding the body through the machines, the "posthuman" body. Simultaneously to the theoretical research, the work involved the development of experimental poetics through a creation exercise that incorporates to the artwork of painting on cotton canvas the unfolding in a digital visual narrative.

Keywords: painting, art and technology, creative process, posthuman.

IMAGEM RESUMO

Ciberpunk: Tiras e Quadrinho, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 120x80, 2014

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diálogos, Hélio Brantes, ... 22
Figura 2: Hélio Brantes, 5 anos, lendo Gibis. 28
Figura 3: “Quarup”, ... 31
Figura 4: Revista MAD com caricaturistas como Al Jaffee, Sérgio Aragonés, ... 32
Figura 5: “Deusa” 34
Figura 6: Mulher na Cozinha 36
Figura 7: Fogueira ou Marília e Marisa. 39
Figura 8: Orlando Teruz: Meninas pulando corda. 39
Figura 9: Rita e memórias, Hélio Brantes 40
Figura 10: Cama de Gato 44
Figura 11: Pega Varetas 45
Figura 12: Amarelina. 46
Figura 13: Jogo de Botão 47
Figura 14: Açougueiro 50
Figura 15: Cajus 51
Figura 16: Cubos 52
Figura 17: Skate. 53
Figura 18: Mesa 57
Figura 19: Diagonal 57
Figura 20: Imagem convite 58
Figura 21: Primaveral 59
Figura 22: Chá. 60
Figura 23: Chícaras. 60
Figura 24: Bule 61
Figura 25: Convite Exposição ano 2000. 62
Figura 26: Veredas. 62
Figura 27: A violinista 63
Figura 28: A Equilibrista 64
Figura 29: Ciclista I 66
Figura 30: Patins 66
Figura 31: “Egípcia, me encontra e me vira a cara” 67
Figura 32: “Confluência” 67
Figura 33: Mulheres jogando sinuca. 68

Figura 34: Sinuca 69
Figura 35: Carro Amarelo. 69
Figura 36: “Ninfeias” 70
Figura 37: Atleta saltando.. 71
Figura 38: Iphone. 72
Figura 39: Perspectiva realizada no quadro em aula de arquitetura. 74
Figura 40: Sphaere, representação esquemática de níveis/campos de visão 83
Figura 41: Afresco em Pompéia “ritos de iniciação de caráter dionisíaco”. 85
Figura 42: Sala do cervo, Palácio Papal ,Avignon. 86
Figura 43: Detalhe da porta do quarto, que leva à sala de Audiências do Duque 87
Figura 44: Sacro Monte di Varallo. Gaudenzio Ferrari. Estátua de Cristo para o Calvário, ... 88
Figura 45: Aleijadinho, A Crucificação, ... 89
Figura 46: Vista do santuário a partir do jardim dos Passos da Paixão. 89
Figura 47 :Nossa Senhora cercada de anjos músicos, de Mestre Ataíde, no teto da igreja. 90
Figura 48: Anton von WERNER e outros pintores, Batalha de Sedan, Berlin 1883. 91
Figura 49: Corte de um panorama. 91
Figura 50: A seção transversal do panorama. 91
Figura 51: Sensorama,1962 92
Figura 52: *Stereoscope*, 1850. 93
Figura 53: *Stereoscopic Television*,1960. 93
Figura 54: HMD, 1995. 94
Figura 55: Sem título, 40x50, óleo s/tela. Hélio Brantes, 1986. 95
Figura 56: Concurso das Misses, Rubens Gerchman, 1965. 98
Figura 57: INIMÁ DE PAULA (1918 - 1999) Duas Mulheres 98
Figura 58: Detalhe tela ”DIÁLOGOS”. 100
Figura 59: Detalhe tela “*IPHONE*”, ... 101
Figura 60: Gisele Budchen 119
Figura 61: Michael Jackson 119
Figura 62: A cantora funk Anita 120
Figura 63: Mark Pauline. 130
Figura 64: Eduardo Kac a coelha “Bunny” e “Edunia”. 131
Figura 65: O artista Tony Quanaka Temptone. 132
Figura 66: Stelarc exibindo “Extra Ear” 132
Figura 67: Prova de 100 m rasos, Mundial Paraolímpico de atletismo, em Lyon, França, 2013. 133
Figura 68: O artista Hélio Brantes em seu ateliê. 134
Figura 69:Croqui Selfie. 138

Figura 70: Croqui Video game 1 138
Figura 71: Croqui Video game 2. 138
Figura 72: Selfie 138
Figura 73: Croquis Redes 139
Figura 74: Croqui Espelho de Narciso. 139
Figura 75: Croqui 10 simulação 139
Figura 76: *Ciberpunk* 139
Figura 77: Simulação 140
Figura 78: Telepresença,. 141
Figura 79: Redes, ... 142
Figura 80: Ciberpunk: Tiras e Quadrinho, ... 143
Figura 81: Detalhe 1 tela simulação 146
Figura 82: Produção da tinta 146
Figura 83: Produção da tinta 146
Figura 84: Produção da tinta 147
Figura 85: Detalhe - Tela Simulação 147
Figura 86: Detalhe de croqui 147
Figura 87: Detalhe 3 - tela Simulação. 148
Figura 88: Foto celular para modelo. 148
Figura 89: Detalhe 4 Simulação. 148
Figura 90: Detalhe 5 Simulação. 149
Figura 91: Detalhe 6 Simulação. 149
Figura 92: Produção de tinta. 149
Figura 93 Produção de tinta. 150
Figura 94: Produção de tinta. 150
Figura 95 Produção de tinta 150
Figura 96: Uso de espátula de PVC. 151
Figura 97: Uso de espátula de PVC. 151
Figura 98: Uso de tira-linhas.. 151
Figura 99:Uso de tira-linhas. 152
Figura 100:Uso de tira-linhas. 152
Figura 101:Tela “Simulação” no atelier. 152
Figura 102: Superfície com textura. 154
Figura 103: Superfície com textura sendo pintada. 154
Figura 104: Superfície com textura após receber a pintura 154
Figura 105: Castiçal. 155

Figura 106: Pincelada seca. 155
Figura 107: Sobreposição de pinceladas. 155
Figura 108: Pincelada sobre textura. 156
Figura 109: Pintura de tela digital. 156
Figura 110: Tela digital. 156
Figura 111: Esboço tela “REDES”. 157
Figura 112: Pintura de Rosto. 158
Figura 113: Croqui rosto - Acervo do autor. 158
Figura 114: Início pintura rosto 158
Figura 115: Pintura de rosto 159
Figura 116: Mistura de tintas. 159
Figura 117: Mistura tintas. 159
Figura 118: Mistura de tintas 160
Figura 119: Pintura iniciando pelos dos recortes. 160
Figura 120: Pintura mulher a rede. 160
Figura 121: Detalhe ligas. 161
Figura 122: Detalhe *soutien.* 161
Figura 123: Detalhe peça íntima. 161
Figura 124: Pintura roupas. 162
Figura 125: Pintura da mão. 162
Figura 126: Pintura da mão e teclado. 162
Figura 127: Pintura dígitos. 163
Figura 128: Pintura em *degradê*. 163
Figura 129: Pintura em degradê. 163
Figura 130: Tela Tiras e quadrinhos. 164
Figura 131: Ciberpunk: Tela Tiras e quadrinhos. 164
Figura 132: Detalhe tela-*Selfies*. 165
Figura 133: *Games*. 165
Figura 134: Detalhes Chips. 165
Figura 135: Produção narrativa visual programa *Movie Maker.* 166
Figura 136: Cidade 169
Figura 137: Pixels 169
Figura 138: Sobreposição e transparência 170
Figura 139: O vídeo-game 170
Figura 140: O movimento das imagens 170
Figura 141: O Adobe *After* Effects. 170

Figura 142: Foco nos detalhes das telas. 170
Figura 143: Desfragmentação. 171
Figura 144: Desconstrução. 171
Figura 145: Referência à Pop Art. 171
Figura 146: Sobreposição. 171

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 14

1. O ARTISTA E O CONFRONTO: PINTURA SOBRE TELA E ARTE DIGITAL 24

1.1 Primeiras experiências do artista Hélio Brantes 24

1.2 A percepção pelo gosto do desenho 25

1.3 O início da formação artística 30

1.4 Os tempos de graduação 37

1.5 A mudança para Montes Claros e o desenvolvimento da pintura 41

1.6 As exposições individuais 48

1.7 O desenho na arquitetura 72

1.8 A docência na Universidade Estadual de Montes Claros 74

1.9 O mestrado em arte e cultura visual 76

1.10 Novas tecnologias ampliam o campo de criação 76

2. A ARTE DIGITAL E O PÓS-HUMANO 78

2.1 Ficção como projeção do futuro 78

2.2 Arte e ilusão 82

2.4 A cultura das mídias na contemporaneidade 101

2.5 A era digital 104

2.6 Culturas híbridas e hibridismo 105

2.7 A ciberarte 106

2.8 Arte na rede 108

2.9 O humanismo e o pós-humano 110

2.10 As artes, o ciborgue e o pós-humano 115

2.11 Arte, tecnologia e performances 128

3. PRODUÇÃO ARTÍSTICA: DIÁLOGOS ENTRE ARTE-HOMEM-MÁQUINA 134

3.1 Produção Poética 134

3.2 A produção das telas 140

3.3 Diário de atelier 143

3.4 A produção da narrativa visual 166

CONSIDERAÇÕES FINAIS 172

REFERÊNCIAS 175

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias reflete um significativo impacto na vida diária do homem comum. Seu alcance se estende desde os benefícios de seu uso, o embate, com suas adequações, assim como a consciência das consequências de seu consumo. Esses recursos vêm nos oferecendo facilidades, já banais, no nosso dia-a-dia, desde as câmeras de vídeo que auxiliam na segurança das moradias, tanto quanto possibilitam aos pais acompanharem, em tempo real, seus bebês em creches, como também proporcionam que se diminuam as distâncias entre pessoas nas interações *on line,* estando elas situadas em pontos extremos do país ou do planeta, conectando-se em dispositivos de telepresença. O consumo de produtos tecnológicos, que a indústria nos oferece em campanhas sedutoras, não torna claras as implicações de seu uso, e o consumidor enfrenta a contradição de se adequar a seus usos, muitas vezes desnecessários, por acreditar que irão facilitar seu dia-a-dia, com o alto custo agregado ao seu orçamento. A permanente atualização torna os produtos ainda em uso já obsoletos, o que deixa nossa sociedade numa condição contraditória e no limiar entre o conforto e o stress da obsolescência programada.

Nas ficções, como, por exemplo, na literatura, em livros como "20.000 Léguas Submarinas", de Júlio Verne[1] (1870); “Eu, robô”, de Isaac Asimov [2](1950) e no cinema, com “Tempos Modernos”, de Charles Chaplin[3] (1936) e “Matrix”, dos irmãos Wachowsk[4] (1999), a arte antecipa, com suas previsões, mesmo indiretamente, muitas conquistas proporcionadas pelas tecnologias. Dentro

---

1Júlio Verne, Nantes, França. 1828-1905 Escreveu obras de aventura e ficção científica que influenciaram gerações como "Viagem ao Centro da Terra" (1864) e "Vinte Mil Léguas Submarinas" (1869). Foi um dos primeiros escritores a praticar uma literatura na linha da moderna ficção científica URL:<http://www.www.portaldaliteratura.com/autores/autor=40>acesso em 15/103/2014

2 Isaac Asimov 1020-1992 Escritor e professor de bioquímica na Universidade de Boston, norte-americano, mais conhecido por suas obras de ficção científica um dos mais conhecidos autores de ficção científica do século 20, que em 1964 publicou um ensaio prevendo a realidade de hoje. URL:<http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2014/04/140422_isaac_asimov_previsoes_rb.shtml> Acesso em 15/103/2014

3 Charles Spencer Chaplin (1889 - 1977), ator e diretor inglês, também conhecido por Carlitos no Brasil, tendo filmes como Tempos Modernos, O Grande Ditador, Luzes da Ribalta entre outros . Disponível em: < URL: http//pensador.uol.com.br/autor/Charles Chaplin> acesso em 15/03/2014

[4] Lana Wachowski e Andy Wachowski Diretores de filmes como *Speed Racer(*2008)Matrix *Reloaded(*2003)Matrix e *Revolutions*(2003)Matrix(1999) entre outros . Disponível em <URL:http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade/ Acesso em15/03/2014

deste contexto, a presente pesquisa de mestrado em Arte e Cultura Visual “Da Tela de Algodão às Telas virtuais: O Artista Plástico e as Possibilidades do Digital” configura-se como uma investigação em poéticas visuais que objetiva identificar o avanço das novas tecnologias e seus impactos sobre a vida cotidiana, relacionando-os ao contexto das artes visuais com a descrição de momentos-chave em sua trajetória e das possibilidades de incorporação de técnicas, aplicabilidades e fundamentos. Partindo de uma investigação teórica que contextualiza o momento tecnológico que vivemos e simultaneamente serve como arcabouço conceitual para a criação artística, eu, o artista plástico Hélio Brantes, desenvolvi então um trabalho em poéticas visuais, que parte do suporte tradicional tela de algodão e chega à produção de uma narrativa visual digital crítica e reflexiva sobre a influência e o desenvolvimento das tecnologias sobre o homem contemporâneo e em que circunstâncias se instaura o conceito de pós-humano, refletindo os embates homem-máquina, e a sua presença em nosso cotidiano.

Vivemos cada vez mais dependentes de equipamentos e dispositivos eletrônicos/digitais como celulares, *Iphones*, *tablets e videogames,* e ainda outras extensões tecnológicos como lentes de contato, marcapassos e próteses que possibilitam tanto a modelagem do corpo como a capacidade de superar deficiências promovendo conforto e adaptabilidade, fazendo parte natural de nossa existência na atualidade. Neste ambiente o neologismo pós-humano se configura, através do hibridismo entre o orgânico e o maquínico, numa aproximação da condição impactante de um ciborgue, proveniente da fusão da tecnologia úmida do carbono de nossos corpos, o orgânico, e da tecnologia seca do silício das máquinas. Concomitante a esses fatos é fácil identificar, nessas mudanças sociais uma exacerbação da busca das identidades de uma significativa parcela da população, através de adornos, seus modos mutantes, suas invenções linguísticas na busca de uma participação impactante no mundo. Podemos considerar a formatação destas identidades, nesta sociedade hipertecnológica, uma criação um pouco confusa, denotando que um novo paradigma está em construção no imaginário de nossa época.

O pesquisador francês Michel Maffesoli [5](2010) aponta indícios que sugerem mudanças de comportamento. O autor identifica nas variadas tribos pós-modernas, o interesse por novos valores voltados à vida no presente, refutando valores progressistas ainda em vigor, estabelecidos desde o século 18, já desgastados e incompatíveis com as atuais configurações sociais. Nesse sentido, "criação, aventura, sede de infinito, integralidade da pessoa, coisas que evocam mais aos sentimentos do que a simples razão. Mas coisas que estão de acordo com o ambiente geral" (MAFFESOLI, 2010, 74-75).

Após milênios de confortável adaptação às experiências humanas conhecidas, é hora de experimentar novas identidades pós-humanas. A busca e a efetivação deste trabalho se aproxima do conceito que demonstra os novos caminhos trilhados no campo das artes visuais, afinal, na explanação de Arlindo Machado [6](2010, p.8), a arte sempre foi criada com as técnicas de seu tempo, constatando-se, neste contexto, como a arte de nosso tempo expande seu domínio sobre as novas mídias, buscando novas possibilidades expressivas.

A abrangência das novas mídias digitais e a conexão em rede telemática proporcionaram uma maior visibilidade da produção artística. A hibridação natural deflagrada por esse processo aproxima os campos da arte tradicional e digital, gerando novas reflexões no espectro de pesquisa em cultura visual.

As novas conformações que a sociedade adquire em seu desenvolvimento, que identificamos refletidas na cultura visual, propiciam a valorização das identidades individuais e coletivas. Neste panorama, a imagem de nosso tempo é contextualizada como reflexo da expressão social, as visualidades são retratadas nas ideologias, no consumo, na persuasão que, por sua vez, demonstra como os estudos em cultura visual requerem um novo entendimento, uma nova alfabetização visual, referente às mudanças recentes no campo da criação e consumo das imagens.

---

5 Michel Maffesoli, sociólogo francês, explica que o prazer contemporâneo pela imagem é uma reação à modernidade extremamente racional. A imagem seria um retorno à magia, à fantasia, uma reimagificação da vida. Disponível em <: https://www.youtube.com/watch?v=lcuKuXLyZNU>. Acesso em15/03/2014.

6 Arlindo Machado é doutor em comunicações, artista multimídia e professor do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC/SP e pesquisador do campo das imagens técnicas Disponível em <https:// www.cibercultura.org.br>. Acesso em15/03/2014

É pertinente conjecturar sobre o conceito de Cultura Visual que, em reflexão de Raimundo Martins[7] (2007), volta seu olhar sobre a imagem, não apenas por seu valor estético, porém, como complementa Kevin Tavin[8] (2009), na busca por compreender sua função na atualidade como um processo de construção de identidades individuais e coletivas dentro e através de um mundo visualmente mediado.

A criação artística contemporânea é também um reflexo da sociedade que se modifica e se traduz fortemente na relação entre arte, ciência e tecnologia. Os meios eletrônicos e digitais, como destaca Cláudia Giannetti[9] (2006), proporcionam uma nova gama de estudos dos processos criativos voltados às poéticas digitais, em seus conceitos e reflexões estéticas, tendo na pesquisa artística sobre interatividade um campo em expansão, ao se registrarem seus fenômenos característicos de forma inovadora, traduzindo mudanças radicais de percepção, e reflexões novas sobre tais processos (GIANNETTI, 2006).

As tecnologias eletrônicas, digitais e/ou de telecomunicação, em sua expressão artística contemporânea, denominadas como *media art*, clamam por mudanças radicais nas conceituações e reflexões estéticas, relacionando-se como uma trama rizomática interdisciplinar, na qual eventos e teorias da ciência, da tecnologia, e da pesquisa artística se entrecruzam apontando fenômenos característicos da arte e tecnologia (GIANNETTI, 2006).

Neste campo de investigação, Julio Plaza[10](1998) destaca as ocorrências dos caminhos traçados pela arte mídia que configuram conceitos científicos próprios e estruturadores das linguagens eletrônicas, voltando o estudo também às relações

---

7 Raimundo Martins - Professor Titular da Faculdade de Artes Visuais (UFG) e docente do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual. Disponível em:<culturavisual.fav.ufg.br/ > Acesso em15/03/2014.

[8]Kevin Tavin é Doutor em Filosofia da Arte-educação pela Universidade da Pensilvânia, atualmente é professor de arte-educação da Universidade de Ohio (Estados Unidos da América). Pesquisa a cultura visual na atualidade. Disponível em https://br.groups.yahoo.com/neo/groups/cineclubesdf/conversations/. Acesso em:10/10/2012

9 Claudia Giannetti é especialista na arte de mídia, um teórico e um escritor, um exposições e eventos culturais curador. PhD em História da Arte pela Universidade de Barcelona no campo da estética digital. Disponível em:<https:// http://elmcip.net/person/claudia-giannetti> Acesso em:10/10/2012.

10 Julio Plaza: Artista intermídia e pesquisador. Professor de Multimeios de Artes da Unicamp e do Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP. Doutor em comunicação e semiótica pela PUC/SP, dedica-se à pesquisa de multimeios. Nome associado a eventos relacionados com arte e tecnologia no Brasil, como artista/criador, organizador e curador. Disponível em:<http:// www.cibercultura.org.br> . Acesso em 10/10/2012

interdisciplinares que se estendem sobre seu entorno, suas fronteiras e interesses, assinalando as transformações que fizeram praticamente saltar a produção de imagens artesanais e industriais para a iconografia digital (PLAZA, 1998).

A história da arte e a história da mídia, como destaca Oliver Grau (2005,), mantêm uma coexistência simultânea e a crítica de arte tem registrado, e até incentivado, as imagens digitais como parte da história desse relacionamento que abarca o pensamento de arte digital como arte da ilusão. Nos fins do século XIX e princípio do século XX surgem, nos diversos campos do saber, novas teorias que propiciam a estruturação dos conceitos que marcaram profundamente a ciência e a cultura ocidental (GIANNETTI, 2006). No panorama das cidades industriais, como novo e incontestável termo de instauração artística, o acesso à máquina suscitou uma crise dos modos de representação. Esses meios se caracterizam por uma renovação à criação audiovisual, reestruturando a visão de mundo, promovendo novos perfis de imaginários em que certos ícones foram impostos, ao mesmo tempo em que recodificam a leitura das imagens dos períodos anteriores (PLAZA, 1998).

As primeiras vanguardas, segundo Gianetti (2006), põem à prova, questionam posturas tradicionalistas, propondo novas formas de fazer e entender a arte em ações, o que possibilita criar relações entre os campos artísticos, por meio das obras. Rico em movimentos artísticos, o início do século XX foi marcado por artistas líderes das vanguardas européias que propunham novos caminhos à cultura, lançando manifestos, como o “O Manifesto Futurista[11]”, de autoria do poeta italiano Filipo Tommaso Marinetti de 1909, publicado pelo jornal francês *Le Fígaro*, e o “Manifesto Suprematista de 1922[12]”, de Kasimir Malevich. As vanguardas acreditavam na quebra das barreiras entre as expressões artísticas, como artes plásticas, arquitetura, literatura, música, cinema etc.

Como enfatiza Plaza (1998), os sistemas de representação em crise incorporam novas iconografias e promovem a quebra de modelos de representação com as imagens virtuais, a arte interativa e o impactante surgimento de novos

---

11"Manifesto futurista" publicado por Marinetti em 1909, um movimento de vanguarda de âmbito Mundial no qual rejeitava os conceitos de tradição histórica, defendia a paixão pela velocidade e pelas máquinas, colabora em 1910, com Humberto Boccione, para escrever o “Manifesto dos Pintores Futuristas” de ideias mais concretas (DEMPSEY, 2003, p. 88).

12 “Suprematismo” Movimento artístico russo, centrado em formas geométricas básicas - particularmente o quadrado e o círculo, primeira escola sistemática de pintura abstrata do movimento moderno o objetivo da arte seria a expressão da emoção e da sensibilidade iniciado por volta de 1915 pelo pintor Kazimir Malevich (DEMPSEY, 2003, p.105).

padrões estéticos digitais que, anteriormente, não existiam, resultado da implementação da máquina como novo e decisivo agente de instauração artística. Indicando transformações iniciadas na década de 50, produto dessas adaptações, identificam-se novos sistemas de representação que lançaram as imagens artesanais e industriais para uma nova forma icônica, a "Arte Tecnológica ou Numérica" (PLAZA, 1998, p. 15). Como enfatiza Edmond Couchot[13] (2003), o diálogo homem/máquina passa a ser reconhecido por sua propriedade multimodal, fomentando outras percepções. Formas atualizadas de comunicação, certamente vivenciadas pela população, vão suprimindo os modelos já estabilizados de modo inquestionável.

Uma condição do predomínio da técnica é tornar o pré-existente obsoleto, além da extraordinária variedade dos novíssimos "objetos" em circulação e a amplitude específica do que se resume como numérico. A particularidade tecnológica desta arte proveniente da aproximação com a tecnologia vem do cálculo automático que anuncia certa tendência estética, chamada desde os anos 80 de *hibridação*. Assim, a arte numérica, em seus princípios, já antevê uma grande longevidade (COUCHOT, 2003).

Os principais autores e suas respectivas contribuições teóricas, que estruturam os pressupostos desta pesquisa, são: Arlindo Machado e a artemídia; Cláudia Giannetti e a estética digital; Diana Domingues[14] e a ciberarte; Edmond Couchot e a imagem numérica; Edgar Franco e a arte transmídia; Júlio Plaza, Mônica Tavares[15] e os processos criativos nos meios eletrônicos; Oliver Grau[16] e a

---

[13] Edmond Couchot: Artista francês, cientista e professor, é criador do Departamento de Arte e Tecnologia na Universidade de Paris, tendo iniciado suas pesquisas sobre o tema nos anos 60. Estudioso das relações entre arte e tecnologia, artes imagéticas e processamento de dados. Disponível em:<http://edcouchot.tumblr.com>. Acesso em 15/10/2014.

[14] Diana Domingues: Professora de Artes da Universidade de Caxias do Sul. Pesquisa sobre Arte, Tecnologia e Comunicação. Doutorada pela PUC/SP, Mestrado pela ECA/USP. Artista multimídia e multimídia, instalações interativas em ambientes sensórias e redes neurais. Participou de importantes eventos como Isea, Artmedia, Ars Electronica, etc. Em 1995, organizou, no Memorial da América Latina e no MAC/USP, a importante conferência-evento Arte no Século XXI: a Humanização das Tecnologias. Disponível em: <http:// www.cibercultura.org.br/>. Acesso em 06/12/2014

[15] Monica Tavares: Professora da USP (2012), Pós-doutora pela Pensilvânia *State University*, doutora pela USP (2001), mestra pela Unicamp (1995) e Arquiteta pela UF BA (1982). Coordenadora da Pós-graduação, Artes Visuais, ECA-USP. Pesquisa estética, semiótica, intertextualidade e design. Disponível em:<http:/ ://uspdigital.usp.br>. Acesso em 10/10/2013.

[16] Oliver Grau, pesquisa de produção contemporânea em sistemas de imersão e arte interativa entre ciência, arte e tecnologia e imersão no século XIX. Reflete sobre a cultura da telepresença, da arte

arte virtual; Pierre Levy[17] e a cibercultura; Cecília Salles[18] e os processos de pesquisa em poéticas visuais; Raimundo Martins e a Cultura Visual; Vilém Flusser[19] e a imagem, entre outros que figuraram mais pontualmente. Também alguns artistas e suas propostas conceituais no contexto das práticas artísticas nos interessaram e serviram de base para as reflexões aqui apresentadas, sendo eles: Eduardo Kac[20], Mark Pauline[21] e Stelarc[22].

A pesquisa em questão pretende discutir as possíveis implicações e contribuições estéticas e narrativas que as novas tecnologias podem proporcionar a um trabalho originalmente em pintura sobre tela no campo das artes visuais. Essas percepções foram traduzidas a partir da pintura em suporte tradicional, e chegando

---

genética, da inteligência artificial e “fantasmagoria”, o contato entre a psique e formas de vida artificiais, a "manipulação dos sentidos", do ilusionismo na arte que parece imaterial. Disponível em:<http:// www.sp.senac.br/jsp.org.br>. Acesso em 10/10/2013

[17] Pierre Lévy: Filósofo e especialista da teoria da inteligência coletiva e precursor da Cibercultura. No seu livro, “As Tecnologias da Inteligência” lançado em 1992, Lévy disserta sobre conceitos como o surgimento de um novo formato textual, o Hipertexto, sua definição e como é empregado, além do impacto social que as tecnologias inteligentes causaram na sociedade, assim como a Ecologia Cognitiva e o Coletivo Inteligente. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/site>. Acesso em 10/10/2013.

[18]Cecília Salles:Graduada em Língua e Literatura inglesas pela PUC-SP, é mestre e doutora em Linguística Aplicada e Estudos de Línguas pela mesma instituição. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Universidade, é coordenadora do Centro de Estudos de Crítica Genética. Disponível em:< http://perfilliterario.wordpress.com /2009/07/14/cecilia-almeida-salles-o-processo-da-criacao/> acesso em 12/08/2013.

[19] Vilém Flusser (1920-1991) Filósofo nascido em Praga, República Tcheca, passou no Brasil durante 30 anos, contribuindo com escritos para a imprensa. Sua obra desvenda a tentativa milenar da humanidade de superar suas limitações físicas por meio da tecnologia Disponível em:<http//editora.cosacnaify.com.br/ObraSinopse/10104/O-mundo-codificado.aspx/>. Acesso em 10/05/2013.

[20] Eduardo Kac Pesquisa e experiências em telepresença e bioarte. Um pioneiro da arte das telecomunicações na década de 80 pré-Web. Visionário da robótica, biologia e redes relaciona o sujeito no mundo pós-digital. O impacto cultural da biotecnologia (Edúnia); a partir da de memória na era digital (Time Capsule), o "exótico" (Rara Avis) criação da vida e evolução (GFP Bunny). Disponível em:<http://www.ekac.org/index.html?>. Acesso em 10/05/2013.

[21] Mark Pauline Pós-graduado da Eckerd College em St. Petersburg Flórida. É artista americano performático e fundador/diretor da Survival Research Labs. CA. Praticante de "artes do espetáculo industrial". Promove concursos populares opondo robôs e máquinas de controle remoto uns contra os outros, em abordagem anárquica. Disponível em:< http://srl.org/mark.html/>. Acesso em 7/07/2013**.**

[22] Stelarc, Stelios Arcadiou, É um artista performático australiano cujas obras concentram-se no futurismo e nas extensões do corpo humano obsoleto e na sua mutação tecnológica e sintética.. O artista trabalhou na junção entre corpo e tecnologia, com próteses robóticas e sistemas eletrônicos diversos. Considera que o corpo é obsoleto, e que trabalha-lo é a maior das realizações humanas. Em sua obra Extra Ear de 2007, Stelarc implantou uma terceira orelha no seu braço. Disponível em:< http://comunicacaoeartes20122.wordpress.com>. Acesso em 10/05/2013.

às investigações de alternativas tecnológicas para expandir a poética, com a utilização de recursos e programas digitais, uma produção hibrida. O emprego inicial de tinta látex sobre tela é justificado pelo fato de advir de uma rica experiência pessoal que será tratada nesta dissertação.

A opção por partir das pinturas e desenvolver também, como produto artístico desta dissertação, uma narrativa visual criada em programas digitais como *Movie maker* [23],*Vegas*[24] e mesclagens somando a programas como Picture Manager office 2010[25], *PaintBrush*[26], e *Corel* [27] , propiciou a oportunidade de experimentar a criação de base digital e perceber o potencial do digital em minha produção plástica, reconfigurando-a e ressignificando-a através das postagens em redes sociais e veiculação em blogs e sites.

Conceitualmente, serão enfocadas as personagens, (Fig.1) em suas vidas diárias, voltadas ao consumo e uso das tecnologias em confronto com o tempo exíguo para cumprir suas agendas, num mundo de conflitos que sugere novos confrontos e, na ampliação de suas possibilidades. Vencer o tempo e o espaço com este confronto que sugerem as facilidades dos dispositivos como celulares e *Iphones*, conectados todo o tempo, denotando a mudança de sua percepção ordinária, como elementos de ampliação cognitiva. O homem passa a desenvolver novas formas de dependência dessas tecnologias que prometem em um futuro breve vencer os limites do corpo, desde a superação de deficiências à substituição de seus membros. É interessante observar como o acesso democrático às novas

---

23 O Windows Movie Maker permite criar montagens com vídeo, áudio e imagens estáticas de forma descomplicada. O programa oferece opções de efeitos de transição para colocar em cada passagem. Também está disponível uma grande variedade de efeitos para usar com vídeos e imagens. Disponível em:<http://windows.microsoft.com/>. Acesso em 12/13/2014.

24 Sony Vegas Pro, conhecido como Vegas, é um software de edição não linear que combina edição de vídeo em tempo real de alta qualidade e fidelidade com manipulação de áudio.. É muito utilizado pela TV e no Cinema e também é popular entre os produtores audiovisuais independentes que utilizam filmes e, com isso, cresce a comunidade de internautas usuários do software. É possível encontrar diversos tutoriais online feitos por usuários independentes para ajudar outros com menos experiência.

25 *Microsoft Office Picture Manager* é um programa que gerencia e edita imagens digitais. Ele inclui as configurações para obter uma aparência da imagem personalizada. Disponível em:<microsoft-office-picture-manager.apponic.com/>. Acesso em 12/13/2014.

26 Paint, software utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. O programa é incluso, no sistema operacional Windows, da Microsoft, conhecido como Paintbrush. Seu arquivo no sistema operacional é o mspaint.exe. Disponível em:<http://windows.microsoft.com />. Acesso em 12/13/2014.

27 *Corel Draw* é um programa com um pacote de ferramentas focadas em design gráfico que permite realizar: ilustração vetorial, layout de projeto e edição de imagem. Disponível em:< http://www.superdownloads.com.br/>. Acesso em 12/13/2014.

tecnologias proporciona hoje a muitos deficientes físicos, como cadeirantes, amputados e paratletas, uma intensiva participação e integração na sociedade, participando do mundo do trabalho, assim como tendo a possibilidade das glórias ao conquistar medalhas paraolímpicas.

Figura 1: Diálogos, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 2010
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Esta dissertação está organizada em três capítulos, sendo eles: Capítulo I – O Artista e o confronto pintura sobre tela e arte digital; Capítulo II – Arte Digital e Pós-humano; Capítulo III – Produção artística: O Embate Homem-Arte-Máquina.

O primeiro capítulo corresponde à contextualização geral e análise, o capítulo detalha a trajetória do artista plástico Hélio Brantes e suas motivações estéticas e poéticas.

O segundo capítulo traz minha síntese conceitual do fenômeno pós-humano e seus desdobramentos estéticos, resultado da pesquisa teórica. Ele inicia traçando um breve panorama das relações entre arte, ciência e tecnologia, contemplando historicamente expressões pontuais de ilusão, da arte na Grécia antiga, chegando ao século XXI, no qual abordamos as condicionantes, o impacto das máquinas na representação das imagens, a crise das representações e os trabalhos em arte digital. Além disso, destacamos os reflexos de novas tecnologias

na arte contemporânea para, finalmente, conceituar ciberarte e então contextualizar o tema da expansão do corpo, o corpo pós-humano e sua importância conceitual para o desenvolvimento da criação artística que integra esta pesquisa.

Finalmente, o terceiro capítulo apresenta o processo de criação de uma poética que hibridiza a pintura a e imagem numérica, contextualizando o pós-humano em uma narrativa visual híbrida de base digital. A partir da produção artística “Diálogos: O Embate Homem Máquina”, constituída por telas pintadas na técnica vinil, foi desenvolvido um trabalho em imagens híbridas mesclando pintura e fotomontagens, percorrendo vários suportes e mídias, incidindo sobre uma produção de narrativa visual, uma crônica do embate homem-máquina no cotidiano e na ampliação do corpo.

1. O ARTISTA E O CONFRONTO: PINTURA SOBRE TELA E ARTE DIGITAL

1.1 Primeiras experiências do artista Hélio Brantes

A pintura sempre foi algo marcante e importante para mim. A oportunidade de desenvolver um trabalho profissional nesta área surgiu do fato de ter vindo do Rio de Janeiro, minha cidade natal, para Montes Claros, em dois de abril de 1986, com a finalidade de trabalhar como arquiteto, e onde, integrando à Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros, passei a participar de exposições coletivas por ela promovidas. Iniciei a realização de exposições individuais em 1989, na galeria da Caixa Econômica Federal, na agência central da cidade, e a comercializar, consequentemente, meus trabalhos em galerias, participando também de leilões. Se, durante o amadurecimento de meu trabalho com pintura, busquei, inicialmente, desenvolver desenhos realistas, posteriormente, na concepção da pintura dos anos 1980, em contato com o trabalho dos artistas da Geração 80, no Parque Lage (RJ), percebi a possibilidade de exprimir meu trabalho usando a emoção do traço gestual, algo que dava identidade ao trabalho e valorizava a pincelada, a minha marca, minhas memórias como artista, na tela ou no fazer artístico.

Desde criança, a tela eletrônica sempre me pareceu fascinante, o que fazia com que me encantasse cada vez mais das produções na tela da TV, dos deslumbrantes trabalhos de Hans Donner, e das aberturas dos programas da rede Globo de televisão.

Já o acesso às telas digitais se deu em torno do ano de 1992, em função da profissão de arquiteto e urbanista, que me levou a aprender a trabalhar com os programas vetoriais como o *Auto Cad*. Se os amigos engenheiros civis recorreram aos programas digitais para cálculos estruturais, consecutivamente todos os escritórios de arquitetura passaram a se equipar para trabalhar com projetos no *Auto Cad*, programa voltado ao desenho projetivo e à impressão em plotagem, que torna concreto em papel o trabalho concebido no computador. Eu provinha de uma formação tradicional do desenho arquitetônico, que investia nos traços em espessuras diferenciadas - desenvolvidos “a duras *penas*” nos escritórios de arquitetura-, na busca das linhas perfeitas tecnicamente desenhadas a lápis,

objetivando o alcance da qualidade na representação da arquitetura em papel manteiga, para, em seguida, realizar a finalização em nanquim, com penas de espessuras variáveis. No ano de 2003, tive a chance de utilizar os programas *Corel Draw* e *Photoshop*, no entanto, as experiências ficaram restritas aos treinos com as ferramentas e algumas brincadeiras com seus usos, mas que não resultaram numa produção concreta, em virtude da atribulação da vida profissional, o que impediu um aprofundamento na área. Mesmo na perspectiva em 3D, com programas como *Arqui-Cad e o Scetch up*, não houve maior aprofundamento, conhecendo-os apenas superficialmente. Atualmente, já como aluno do Programa de Mestrado em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG, tive a oportunidade, além do âmbito que a cultura visual aborda, de trabalhar com os softwares *Movie Maker e Vegas*, criando narrativas visuais, uma forma de materializar ideias e uma possibilidade de trabalhar as imagens incluindo som e movimento.

1.2 A percepção pelo gosto do desenho

Sempre percebi o desenho, desde a mais tenra idade, como um meio de me divertir e me expressar, com resultados que se aproximavam dos meus objetivos iniciais, associados à satisfação que me causava a surpresa dos mais velhos ao verem meus primeiros “trabalhos artísticos”. Mas o interesse pela pintura se estabeleceu posteriormente, a partir de um presente que ganhei, aos quatorze anos de idade, no ano de 1973: uma malinha de tintas a óleo, pincéis e uma tela. Foi como uma indicação de novas possibilidades, uma janela que se abria para um novo horizonte!

Meus pais eram do interior do Rio de Janeiro. Morávamos numa casa simples, porém sólida, uma construção com dois pavimentos, ou dois apartamentos, localizada no subúrbio, bairro operário de Benfica, Zona Norte do Rio de Janeiro. No andar térreo, moravam meus avós maternos: o avô carinhoso, antigo fazendeiro, então cego, contava suas histórias e aventuras e “via”, com as mãos, a avó, da cozinha e dos crochês, bem como minhas tias. Nossa família morava no segundo andar. Meu pai era funcionário de uma construtora e, posteriormente, passou a trabalhar como corretor de imóveis, enquanto a minha mãe, formada em filosofia,

era professora. Éramos cinco filhos, eu o "caçula". Podemos estabelecer um paralelo dessa imagem da casa e da família que cultiva seus hábitos para se manter estruturada com o texto de Herman Hesse:

> O odor da cera do assoalho, em que há reminiscências de terebintina juntamente com o cheiro do mogno, as folhas das plantas irrigadas e tudo o mais, recorda um aroma de superlativo asseio burguês, de cuidado e precisão, de cumprimento das obrigações e fidelidade às mínimas coisas. Não sei quem mora naquele andar, mas por trás daquela porta de vidro deve existir um paraíso de limpeza e imaculada civilidade, de ordem e firme apego a pequenos hábitos e deveres. (HESSE, 1876, p.18)

Os brinquedos infantis a nós oferecidos quando crianças eram carrinhos de metal com corda, calhambeques, carros de corrida. Havia os de plástico, fuscas, caminhõezinhos de madeira e os jogos de montar, como "Montebrás" e o "Futuro Arquiteto", brinquedos que incentivavam diretamente o pensamento lógico, influenciando toda uma geração de construtores.

Além da educação familiar, a televisão foi uma grande companheira na minha formação. Via na "telinha" muitos desenhos animados e filmes de *Hollywood*, na seção da tarde, com todos os seus astros. Os filmes *noir* [28] norte americanos com suas histórias pesadas, como "Só se vive uma vez" de Fritz Lang com Henry Fonda, falando de dramas pessoais, me angustiavam, mas ao mesmo tempo, me instigavam. Os musicais[29] como "O Picolino", com Fred Astaire, Ginger Rogers e os seus cenários me eram significativos, principalmente os exóticos. Depois ficava eu montando maquetes de musicais, que pareciam de ópera. Assistíamos aos seriados do *"Rintimtim"* no Forte Apache, e "*Lessie"*, no quarto dos brinquedos, com uma coleção de soldadinhos misturando-se a personagens de *Walt Disney*[30]. André

---

28 Filme Noir: Nos Estados Unidos diretores como o austríaco Fritz Lang e o alemão Murnau entre outros realizaram algumas obras que tiveram muita influência dos aspectos expressionistas, o que fomentou produções bastante ligadas a reflexão europeia a uma influente estética Expressionista. Disponível em< http://www.rua.ufscar.br/site/?p=3728 > Acesso em 10/05/2014

29 Filme musical é um gênero de filme, no qual a narrativa se apoia sobre uma sequência de músicas e canções coreografadas predominante ou exclusivamente. Eles passavam, no contexto do pós-guerra, uma visão positiva do mundo através da exposição do *American way of life com atores como* Fred Asteire, Ginger Rogers. Disponível em< http://www.rua.ufscar.br/site/?p=3728 > Acesso em 10/05/2014

30 Walt Disney (1901-1966) foi empresário norte-americano. Fundou a Walt Disney Company. Criou o maior estúdio de animação de Hollywood, e parques temáticos da Disney, na Califórnia, Flórida, França, Japão. Criou uma série personagens como Mickey e Pato Donald. Disponível em: <http://www.e-biografias.net/walt_disney> Acesso em 10/05/2014.

Parente[31] (2008) faz um comentário crítico em relação ao cinema como veículo da sociedade de massa:

> [...] quando se indaga a respeito da pré-história do cinema muitos historiadores veem nele o aparelho mais aperfeiçoado da mais velha ilusão: a lanterna mágica, a câmara obscura, as sombras chinesas. Mas o cinema provocou uma conversão total na imagem, ao fazer do movimento não mais uma ilusão, mas uma possibilidade de produção do novo. É verdade que o cinema logo estabeleceu alianças variáveis com o estado disciplinar, e se reterritorializou fazendo de suas potencialidades estéticas um automatismo de massa, despertando ao coração do homem o robô hitleriano e o manequim hollywoodiano (PARENTE, 2008, p.15).

Nas noites dos fins dos anos 60, aos sábados, tínhamos os seriados como “Bonanza” e “Perdidos no Espaço”. Anteriormente, víamos o “Papai sabe tudo”. Meu pai era o companheiro assíduo, para assisti-los junto a mim e irmãos. Mais tarde, havia os festivais da canção e os desfiles das misses no “Maracanãzinho”, o que me levava a desenhá-los. Era um desafio desenhar as imagens vistas em movimento, nos cenários de geometria marcante. Neste relato podemos refletir sobre texto de William Gibson[32], 2008, sobre a aproximação da sociedade de massa em lugares diversos conectados pelo mesmo aparelho, uma televisão.

> Na verdade compus aquela primeira imagem com a estática preto e branca do vídeo de minha infância em mente, prateada de sódio e quase dolorosa- um tremendo anacronismo, bem no exato começo de minha carreira no futuro imaginário (GIBSON,2008, p.9).

A televisão, como babá eletrônica, propiciava-nos a experiência da aproximação e de vivência conjunta do ótico sonhador. Num direcionamento

---

[31] André Parente: Professor na Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ e da Escola de Comunicação da UFRJ. É pesquisador de arte e tecnologia da comunicação. Disponível em<www.itaucultural.org.br/impressao.cfmrel?release=6415 >acesso em 02/03/2014.

[32] William Gibson é o escritor que inaugura a chamada “Era Cyberpunk” na ficção científica que referencia até os dias de hoje. O livro “Neuromancer” (1984) foi um marco da ficção, antecipou tecnologias como a internet e criou conceitos como o de “cyberspaço” ainda na década de 70. Disponível em:<http://www.infoescola.com/escritores/william-gibson/> Acesso em 10/04/2014.

próximo, como reflete Walter Benjamim (1955), o cinema introduziu também essa ideia no inconsciente coletivo:

> O mundo dos homens acordados é comum, o dos que dormem é privado. E o fez menos pela descrição do mundo onírico que pela criação de personagens do sonho coletivo, como o camundongo Mickey, que hoje percorre o mundo inteiro (BENJAMIN[33], 1955, p.11).

Nos quadrinhos (Fig.2) era apaixonado pelas histórias dos heróis Pato Donald e Mickey. Queria desenhá-los, mas os bicos do pato, as bases do desenho de forma tão geométrica, faziam com que eu desistisse. Preferia tentar desenhar figuras humanas “do meu jeito”, sem atender a um padrão pré-concebido.

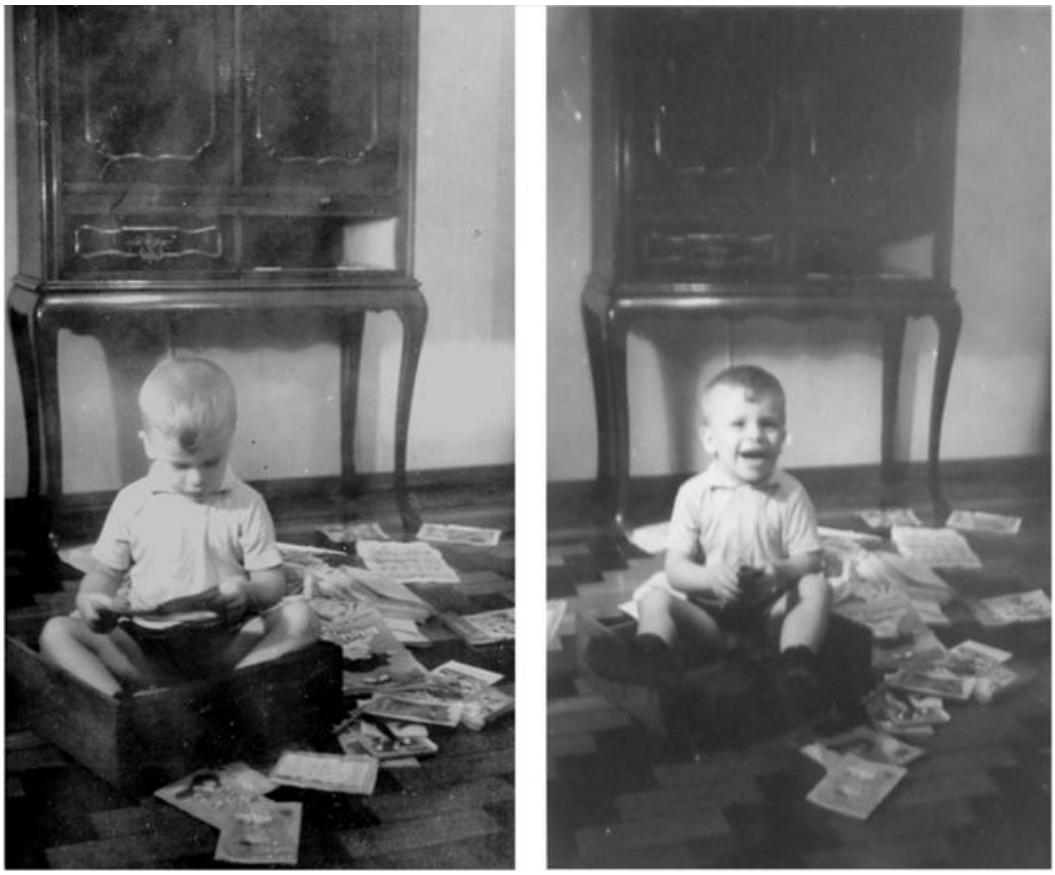


Figura 2: Hélio Brantes, 5 anos, lendo Gibis.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

[33] Walter Benjamin 1920-1940 Filósofo, crítico literário e ensaísta alemão de origem judaica. Combinou uma visão apocalíptica da História com uma preocupação pelo material, voltando-se à produção artística, em ensaios como "A Obra de Arte na Época da Reprodução", publicado em 1936. Disponível em:<http://www.knoow.net/ciencsociaishuman/filosofia/benjaminwalter.htm> Acesso em 10/105/2014.

A animação dos desenhos era uma provocação, assim como desenhar o personagem Pica-pau[34] representava outro desafio. Era mais fácil optar por criar os meus próprios personagens nos desenhos que fazia, e creio que isso determinou minha busca por representar a figura humana. O sofá da sala de TV, ainda muito guri, já era desenhado em perspectiva, para surpresa de todos, o que significou, para mim, uma experiência marcante. Nos anos sessenta, sempre caíam em nossas mãos aqueles livrinhos que, através das passagens rápidas das páginas, propiciavam na garotada a ilusão dos desenhos animados, o que era, para mim, no mínimo, intrigante. Muitos de nós tentamos fazer nossas experiências utilizando esses singelos modelos, até mesmo em sequência, no cantinho dos cadernos.

Os antigos desenhos animados, cheios de humor, de *Hanna & Barbera*[35], como "A tartaruga *touche*", "O crocodilo Wolly", "Maguila, o Gorila"; ou o passado vivenciado com os "Flintstones" e as histórias do futuro como os "Jetsons", trazia a fantasia do desenho em movimento.

Meu irmão Homero era "craque" no desenho, ao fazer, por exemplo, caricaturas perfeitas de todos os times de futebol, como Flamengo, Fluminense, Vasco, Grêmio e Cruzeiro, nos jogos de botão. Trabalhava a caricatura de cada jogador num botão. Depois fazia, ainda, a caricatura de todos nós e brincava com seus "autorretratos-caricaturas" nas capas de seus fichários, como "Hamlet"[36], com o "crânio", em suas divagações; "Ser ou não ser", entre outras igualmente criativas e engraçadas. Da Escola Técnica, no Rio de Janeiro, no ensino médio, Homero me

---

34 Pica-pau(The Woody Woodpecker): Personagem dos desenhos animados, criado por Walter Lantz na década de 1940. Seu criador começou a trabalhar profissionalmente como desenhista em 1929, e pouco tempo depois já estava empregado na Universal. Disponível em:< http://www.infantv.com.br/picapau.htm>. Acesso em 10/105/2014

35 Hanna-Barbera é uma dupla de cartunistas - William Hanna e Joseph Barbera que fundaram a companhia Hanna-Barbera um dos primeiros estúdios a fazer desenhos animados para a televisão.. No começo dos anos 1960, emplacaram também "Os Jetsons" e "Johnny Quest" no horário nobre. Disponível em:< http://www.hannabarbera.com.br/hb.php >Acesso em 10/105/2014

36 Hamlet, príncipe da Dinamarca, peça escrita provavelmente em 1600/2, é seguramente a tragédia de Shakespeare mais representada em todos os tempos e a que mais se prestou a interpretações de toda ordem .Disponível em:< http://educaterra.terra.com.br/voltaire/artigos/hamlet.htm >Acesso em 10/105/2014

apresentava as plantas que me instigavam e em mim despertavam a curiosidade e o interesse de tentar reproduzi-las, com os seus códigos de representação.

Meu outro irmão, Humberto, por seu lado, trazia para nossas brincadeiras a tecnologia. Desmontava os carrinhos velhos movidos à pilha e usava seus motores em “bondinhos do pão de açúcar”, que iam dos galhos das árvores “lá de baixo” do térreo à nossa varanda no 2° andar! Era pura diversão, até que, um dia, ligou numa tomada elétrica e um curto circuito queimou todos os passageiros!

Minhas irmãs, Marília e Marisa, mais velhas, faziam Escola Normal, e precisavam começar a trabalhar logo, para ajudar nossos pais. Traziam da escola as experiências com arte que eram ali aplicadas ou oferecidas, para mim, como tintas sopradas com canudinhos sobre papel ou um barbante com cola para desenhar um barquinho sobre o papel pintado a guache, em ricas possibilidades criativas. Se na escola a prática de arte-educação era reduzida, tive sorte com essas boas e belas experiências desenvolvidas em casa!

Tínhamos uma prima, Eliete Pinel, que morava conosco, também normalista, que era como uma irmã mais nova. Ela analisava meus desenhos, quando fazia observações do tipo “você nunca desenhou transparência nos seus desenhos, sua representação é mais amadurecida”, processo comum que consiste na criança desenhar uma casa vista por fora e também no seu interior, como se fosse transparente, mais lúdica. De acordo com minha prima, minha representação era “mais amadurecida”, uma vez que eu já desenhava em perspectiva.

1.3 O início da formação artística

Anos depois, tio Célio, irmão de minha mãe, ao ver meus desenhos com um olhar crítico, deu-me de presente livros que tinham sido utilizados por sua filha, estudante de arquitetura, da série denominada “Como desenhar a figura humana” do autor Renato Silva[37]. Fiz vários estudos de nus, estrutura do corpo, mãos, pés,

[37] Renato Silva : Nas décadas de 1940 e 1950, o ilustrador carioca produziu uma série de livros que ensina a desenhar, inédita em seu caráter didático, uma vez que antes, nunca houve no País publicações desse gênero, com exceção em 1939 do seu Manual Prático de Desenho. Disponível em:<http://comix.com.br/blog/?p=14319>. Acesso em 10/105/2014.

acabamento de luz e sombra. Esses manuais me serviram durante muitos anos no desenho.

Posteriormente, tendo em mãos lápis sanguíneos e papel canson, dediquei-me com afinco ao estudo da figura humana, com destaque para figuras de garimpeiros, influenciado por uma entrevista de Darcy Ribeiro[38] ao jornal "Hoje", em 1982, índios no trabalho e em comemorações (Fig.3).

Figura 3: "Quarup", sanguíneo sobre canson, Hélio Brantes.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Julgo necessário registrar também que, inicialmente, ao desenhar figuras humanas, buscava a aproximação da realidade. Isso começou a mudar depois do contato com a revista em quadrinhos americana "Mad[39]" (Fig. 4), nos anos setenta, rica na crítica de costumes e no exagero das caricaturas que se aproximavam da

[38] Darcy Ribeiro, 1922-1997, antropólogo, educador e romancista, nasceu em Montes Claros (MG). Exilado, escreveu Maíra e O mulo, Utopia selvagem e Migo. Foi anistiado em 1980. Foi vice-governador do Estado do Rio de Janeiro (1982) e Secretário de Estado da Cultura. Disponível em:< http://www.academia.org.br/>. Acesso em 10/105/2014.

[39] Mad: revista de humor norte-americana fundada pelo empresário William Gaines e pelo editor Harvey Kurtzman em 1952. Traz sátiras de aspectos da cultura americana. Disponível em:<http://www.madmania.com.br/materia1.htm>. Acesso em 10/105/2014.

Figura 4: Revista MAD com caricaturistas como Al Jaffee, Sérgio Aragonés, Drucker e Tom Vivian.
Fonte:<http://illustrationart.blogspot.com.br/2012/12/elegant-comics-from-bygone-era.html>. Acesso em 25/08/2012.

vida real, levando à reflexão e questionamento do conceito do belo impregnado nas mídias, propaganda, programas de televisão e em revistas a que tinha acesso.

Neste período, fiz alguns estudos com a experiência da mistura de cola com o guache sobre papel, criando imagens que remetiam às cenas lúdicas de cinema, aos balcões rococós e escadas quase metafísicas, à explosão de Hiroshima, na dor multiplicada e ampliada no grito de várias vozes e bocas. Eram desenhos vazios de personagens com conteúdo, pois trabalhava o sentimento, o onírico, um conceito, na verdade.

Como morávamos no subúrbio, a possibilidade de cursar escolas de arte era reduzida. Quando tinha entre quinze e dezesseis anos, conseguimos, através de anúncio de jornal, tomar conhecimento da realização de um curso de desenho artístico no “Liceu de Artes e Ofícios”, no centro do Rio de Janeiro. Fiz, então, o curso livre de desenho, estruturado em aulas de desenho a carvão e que exploravam o preto dos bastões de carvão e as possibilidades de vários “tons de

cinza"; o branco do papel, forma, luz, sombra e texturas; observação de moldes de gesso, folhagens e máscaras mortuárias; variedade de traços, desenhando com a borracha, apagando com miolo de pão amassado; uso de papel "Fabriano" e papel "Ingres". Uma rica experiência, que fez com que eu, em 1975, participasse de minha primeira exposição coletiva.

Antes disso, porém, considero acontecimentos significativos na construção artística, por exemplo, o primeiro estojo de pintura a óleo ganhado aos quatorze anos: uma maletinha de madeira cheia de significados, muitas cores, solventes, pincéis e paleta, uma verdadeira "caixa de pandora". Uma tia do sul, Celina, me orientou a começar por pintar azulejos, o que representou para mim uma boa experiência. Pintei alguns, desenhando com o pincel, e pude ter, então, uma experiência com as tintas e seus solventes.

A pintura da primeira tela foi um grande desafio. Ampliei, por sentimento pessoal, uma pequena gravura, foto de um casario, e a reproduzi. Percebi, nessa primeira experiência, as possibilidades da pintura com textura, proporcionada por pinceladas descontínuas, através de toques, utilizando a ponta do pincel e a tinta branca em pequenas impressões, o que dava a noção de volume na superfície de outra cor. Pude perceber também as combinações do claro e escuro, utilizando cores como o amarelo sobre o laranja, o vermelho e o verde. Hoje, penso que o desenho, assim como o processo de pintura, estavam até certo ponto bons, mas "comportados" demais, em razão da carência de informações, pois não tinha quem me dissesse se estava certo ou errado o caminho tomado. Não consegui terminar aquela pequena tela.

Hoje posso dizer que ela, a minha pintura inicial, já apresentava boa qualidade técnica: a cor estava interessante, assim como a textura. Neste período, fim dos anos 70, trabalhava com arte em meu "quarto/atelier". Meus irmãos, casando, foram esvaziando a casa e, enfim, contava com mais um espaço meu, onde pude começar a pintar outras telas. Já tinha mais autonomia, eu mesmo comprava minhas telas e, quando terminava o trabalho, colocava as molduras. Era ótimo! A "viagem" ou o sonho era pintar até tarde da noite e dormir num quarto cheirando à tinta a óleo ainda fresca e óleo de linhaça, sem a consciência do odor tóxico. Quarto de artista!

Numa das minhas primeiras telas a óleo media 30x40 cm, eu pintara uma deusa. Tinha a "deusa" (Fig. 5) uma aparência oriental, um ícone primitivo, em tons de amarelo e um fundo verde escuro, dividido em quatro, na forma de cruz, e a luminosidade variava do claro ao escuro, em cada superfície. A imagem apresentava um afastamento da vida cotidiana, romântica e ingênua. O mais importante para mim, a realização! E a percepção de como a pintura no atelier me afastava da vida social, ou como ela ocupava o meu tempo.

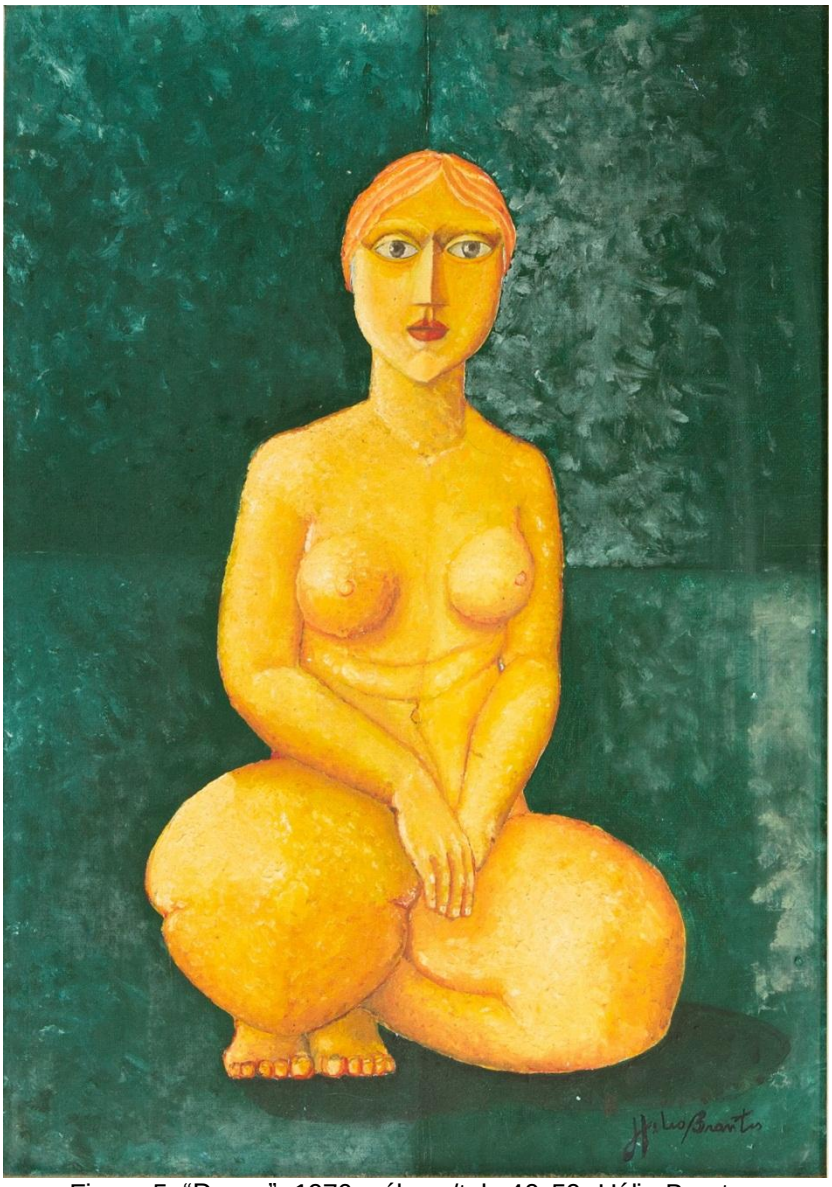


Figura 5: "Deusa", 1976, óleo s/tela,40x50, Hélio Brantes.
Fonte: Arquivo pessoal do artista

.

Nessa época, fui presenteado com o livro da Coleção Primeiros Passos, "O que é Socialismo", de Arnaldo Spindel, Editora Brasiliense, ideias que sugestivamente agregaram ao meu coração de estudante um caráter, um

pensamento que se tornou recorrente e compatível com as imagens produzidas, retratadas, principalmente, pelos artistas modernos brasileiros, desde Almeida Júnior com o Caipira Picando o Fumo, ao esplendor de Cândido Portinari e Edi Cavalcanti, no pensamento se concentrando a força da pintura engajada.

Período rico de formação de caráter e escolhas, sofri forte influência pela literatura naturalista do vestibular, com os livros “O Cortiço” de Aluísio Azevedo e “Os Capitães de Areia” de Jorge Amado, e pela coleção de pintores “Os Impressionistas”, comprada em fascículos nas bancas de jornal. O meu trabalho em tela referenciava-se, desde os desenhos de Monet e Degas, à pintura do cotidiano, com mulheres trabalhando na vida doméstica do nosso tempo. Quando pintava funcionárias da nossa casa na área de serviço, na cozinha (Fig. 6), ou mulheres dentro de ônibus, o meu desenho e colorido buscavam inspiração nas telas de Edi Cavalcanti. Esse fator de formação da personalidade, ou da consciência pode ser ressaltado na comparação da influência que essa literatura pré-universitária exercia de forma direta sobre a produção pictórica diferentemente dos livros que passei a ler posteriormente, já na faculdade, dos autores latinos como Gabriel Garcia Marques[40], Mario Vargas Llossa[41], Isabel Allende [42]ou do poeta Pablo Neruda [43]ou mesmo de outros autores de outra nacionalidade como Milan Kundera [44], tinha plena consciência de que se afastavam da cultura que queria retratar, embora a literatura com sua idealização descritiva de imagens, quase cinematográficas, sempre exerça

---

40 Gabriel García Márquez - Jornalista e escritor colombiano, criador do realismo mágico na literatura latino-americana, Aracataca, Colômbia, (1927)Disponível em< URL:http://pensador.uol.com.br/autor/gabriel_garcia_marques/biografia >acesso em 20/04/2014

41 Mario Vargas Llosa (1936) Piura, Bolívia, Prêmio Nobel de Literatura em 2010. Professor universitário em Londres, onde vivia em exílio voluntário. Foi jornalista da revista France Presse. Publicou entre outros o livro “Batismo de Fogo” (1962) “A cidade e os cachorros” (1963) e “A Guerra do Fim do Mundo” (1981). Disponível em< URL: http://www.e-biografias.net/mario_vargas_llosa/ >acesso em 28/03/201

42 Isabel Allende, Peru, de 1942, é o autor de oito romances, incluindo, Zorro, Retrato em Sépia, e Filha da Fortuna. Em 2004, foi empossado na Academia Americana de Artes e Letras. Isabel Allende vive na Califórnia. Disponível em< URL: http://www.amazon.com/Isabel-Allende/e/B000APY7B8 >acesso em 28/03/2014

43 Pablo Neruda foi um poeta chileno, bem como um dos mais importantes poetas da língua castelhana do século XX e cônsul do Chile na Espanha e no México. Disponível em< URL: http:// www.neruda.uchile.cl/ >acesso em 28/03/2014

44 Milan Kundera é um dos maiores escritores do pós-guerra. Nascido em Brno, (hoje República Tcheca), ele conquistou fama internacional com o romance "A Brincadeira" (1967), publicou "Risíveis

uma influência sobre o imaginário na prática artística como foco irradiador ou fio condutor, propiciando ricos hibridismos.

Figura 6: Mulher na Cozinha. Óleo/tela Hélio Brantes, 1976.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

A questão social na arte moderna brasileira apresenta-se, conforme destaca Angela Ancora da Luz, como uma grande preocupação de seus representantes na pintura optando por soluções plásticas influenciadas por Cezanne, Gauguin, Dufy, Picasso e Matisse, sobretudo nas obras de Di Cavalcanti e Portinari (LUZ, 2008, p. 117-118).

Uma exposição denominada “Do Moderno ao Contemporâneo” da Coleção Gilberto Chateaubriand, no Museu de Arte Moderna (MAM) do Rio de Janeiro, em 1981, é registrada pela historiadora Vanessa Biazioli Siqueira[45] no artigo “A dimensão pública da Coleção Gilberto Chateaubriand”, que cita o texto do

---

Amores"(1970) e Com "A Insustentável Leveza do Ser" (1984). Disponível em< URL: http:// www. http://educacao.uol.com.br/biografias/milan-kundera.jhtm / >acesso em 28/03/2014

[45] Vanessa Biazioli Siqueira: Mestra pela ECA USP, Bacharel em História pela Unesp. Disponível em:< www.unicamp.br/chaa/.../atas-IEHA-v3-208-216-vera%20pugliese.pdf> Acesso em 23/03/2014.

Jornalista Wilson Coutinho o texto de apresentação no Caderno B do Jornal do Brasil, Rio de Janeiro,

> [...] a exposição foi organizada no sentido de colher historicamente, através de décadas, a produção da arte brasileira. Abrindo cada uma, foram escolhidos trechos de textos significativos para exprimir a atmosfera de cada período como o edital da revista Klaxon, de 22; o Manifesto da Poesia Pau-Brasil, de 24; O Antropófago, de 28; um breve comentário, retirado de uma carta escrita por Portinari, em 29, quando estava em Paris como bolsista [...]; e uma parte do famoso e crítico discurso pronunciado no Itamarati, em 1942, por Mário de Andrade [...]. Haverá também o Manifesto Ruptura, da década de 50, escrito pelos concretistas paulistas e o neoconcretismo propondo, em oposição à elaboração estritamente geométrica e matemática [...]. Dois bichos de Lygia Clark, modelo exemplar das preocupações dos neoconcretos cariocas, estarão expostos. Para explicitar o clima da década de 60, com presença da Nova Figuração, foram escolhidos trechos do catálogo Nova Objetividade, redigido por Hélio Oiticica [...].

Essa exposição proporcionou-me uma importante leitura sobre o panorama da arte, do modernismo à época, no Brasil, materializada no contato ao vivo com as 411 obras. Uma rica vivência, construção de conceitos e quebra de paradigmas, numa montagem didática.

1.4 Os tempos de graduação

Durante os cinco anos de minha graduação em Arquitetura e Urbanismo, nas Faculdades Integradas Silva e Souza, onde me diplomei em 1984, no Rio de Janeiro, além da formação direcionada ao arquiteto, com disciplinas voltadas à projetação, construção e estética, travei contato com questões sobre o homem na sociedade. Nas aulas de desenho de observação, perspectiva, história da arte e disciplinas de plástica, vislumbrei a introdução das composições em três dimensões e a abstração das formas. A escola de arquitetura foi uma oportunidade de, no início da vida adulta, fazer boas e construtivas amizades, desde a escolha dos companheiros ao compartilhamento de ideias estéticas, sociais e políticas. Quanta briga! Conforme o tempo foi passando a vocação para o desenho serviu de catapulta para os relacionamentos, bem como “cartão de visitas”. Desde os grupos de trabalho mais afinados com o desenho ao fator afirmativo na indicação dos amigos e escolha dos estágios. Assim, além dos estágios que promoveram uma aproximação com a

vida profissional, formamos um forte grupo que nos animou à participação de trabalhos acadêmicos, e fomos escolhidos pela faculdade para representá-la, em 1983, no concurso da União Internacional dos Arquitetos - UIA, em Paris, sobre as condições futuras dos desabrigados no mundo.

Posteriormente, em minhas telas, passei a trabalhar uma geometrização das figuras, sem conceitos pré-definidos, talvez pensando no cubismo, mais na própria geometria que a forma humana pode sugerir, com a proposta dos trabalhos de Picasso e das telas quase concretistas de Milton da Costa, nas quais os braços, os seios, o cabelo, o queixo e o nariz aparecem como uma caricatura da figura padrão de beleza feminina, que remetem as máscaras africanas, na maior parte das vezes sugerindo reflexões sobre a existência.

As imagens das telas de Orlando Teruz (1902-1984), que traziam um calendário, impregnaram minha memória, com a linha onírica dos desenhos, talvez, se aproximando da personalidade ingênua do aspirante a pintor em busca de seu caminho. Essa aproximação foi tão significativa que me levou a pintar uma tela noturna, “Noite de São João”, que, em seu conteúdo, mostrava um horizonte baixo, uma fogueira num terreiro verde azulado, quase limão, e um varal de bandeirinhas. Posteriormente, num consultório médico, me deparei com uma reprodução de um quadro de Teruz (Fig.7) e ocorreu a constatação inacreditável da aproximação de minha tela com essa obra de grande significado.

Figura 7: Fogueira ou Marília e Marisa, Hélio Brantes, óleo s/tela, 1988.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 8: Orlando Teruz: Meninas pulando corda, óleo s/tela,54x64,1997.
Disponível em < URL http://centurysarteeleiloes.com.br/catalogo.asp>acesso em 05/11/2013

.

Nesse período, houve um maior aprimoramento no meu trabalho de pintura a óleo. Dediquei-me à possibilidade de trabalhar as transparências, requisitos adequados às telas de inspiração surrealista (Fig. 9). Era uma oportunidade de aperfeiçoar o desenho, a pintura e a representação da ilusão. O desenho apoiado nos grandes planos de solo de cor neutra e um imenso céu com o trabalho da luz evidenciando o plano do solo e as nuances do firmamento. Nesse sentido, podemos refletir como o céu azul sempre foi uma inspiração para os homens, presente em grande parte das telas da Renascença, passando pelas pinturas surrealistas e chegando às telas do sistema operacional Windows.

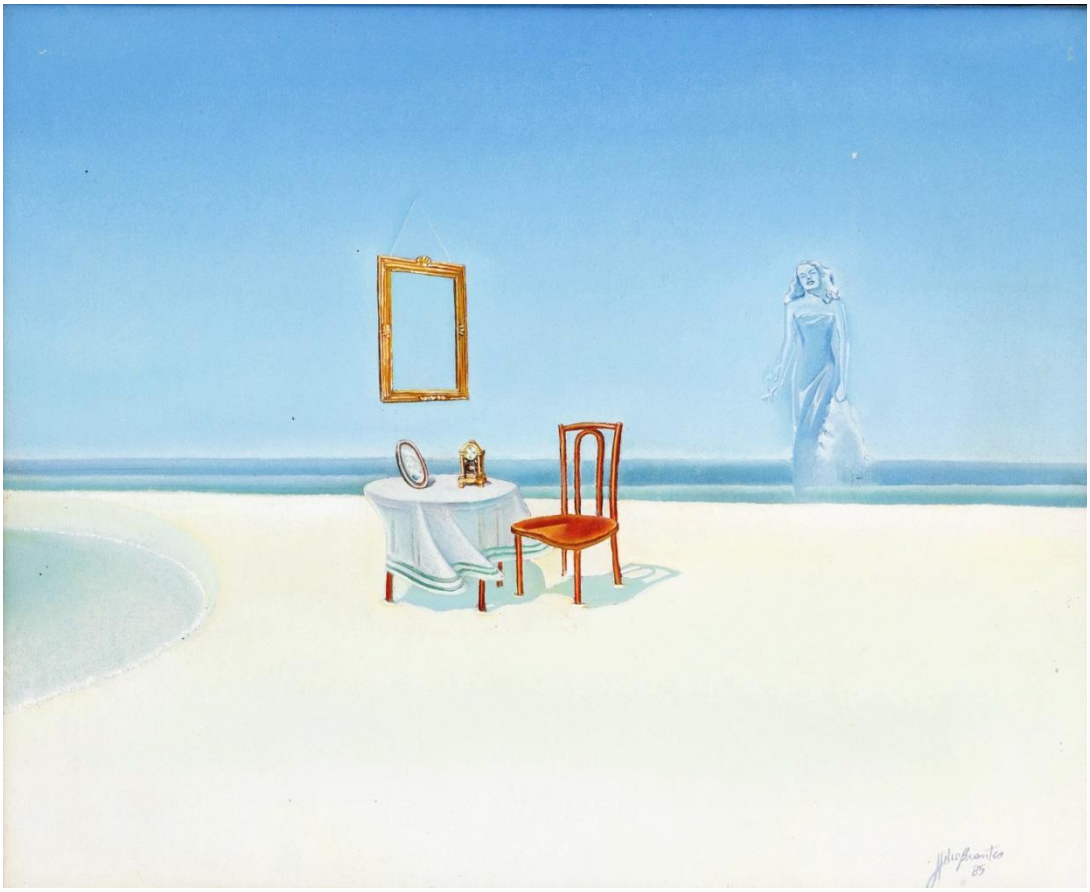


Figura 9**:** Rita e memórias, Hélio Brantes, óleo s/tela, 1973
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Neste momento, a busca do trabalho artístico me direcionava, ingenuamente, às questões metafísicas, um ‘surrealismo tupiniquim’. Trabalhava as imagens predominantemente com uma grande superfície de céu azul, em vários tons gradientes, evocando imagens como as das mãos de amantes que nascem nas areias de uma praia; uma mulher gigante num deserto de areia e, ao fundo, os edifícios de uma cidade; móveis como uma mesa e uma cadeira numa praia; uma

moldura pendurada no ar e a imagem de Rita Hayworth como um véu transparente, etérea, na direção do observador (Fig.9).

Depois de graduado em arquitetura e urbanismo em 1984, antes de mudar-me para Montes Claros, ainda no Rio de Janeiro, procurei matricular na Escola de Artes Visuais do Parque Lage, escola efervescente e referência na arte dos anos 80, isso não se efetivou devido à minha mudança para Minas Gerais.

> A Escola de Artes Visuais do Parque Lage (EAV) foi criada em 1975, sendo seu primeiro diretor Rubens Gerchman - o que equivale dizer que nasceu moderna, inserida na contemporaneidade graças à visão sensível de uns dos nossos mais significativos neofigurativistas (LUZ, 2008, p.157).

Era um período em que a grande expressão das artes plásticas no Brasil tinha como forte referência o Parque Laje, como destaca Luz, após a negação da representação pelos concretistas e neoconcretistas, nos anos 70, ocorreu o retorno da pintura. Essa retomada tinha seu ponto de partida na produção livre e libertadora dos artistas desta escola, “A Geração 80”.

> A década de 1980 confirma esse desejo de liberdade. Depois de anos de repressão, o que se percebe é que a nova geração queria gritar ao mundo suas conquistas, proclamar a superação do modernismo, buscar o contato mais direto com o povo, com as ruas, com o homem autêntico e capaz de superar a proclamação de que “o sonho acabou”, conforme anos antes John Lennon havia declarado [...] Os anistiados estavam voltando a ocupar seus cargos, o movimento pelas “Diretas já”, entre fins dos anos 1983 e início de 1984, trazia de volta as passeatas e o calor do povo. No dia 14 de julho de 1984, numa nova “Bastilha” das artes, realiza-se, na Escola de Artes Visuais do Parque Lage, a exposição “Como Vai Você Geração 80?”, que se tornaria uma referência para a arte contemporânea brasileira (LUZ, 2008, p.157).

O convite para seguir para Montes Claros, no entanto, acabou me impossibilitando de frequentar a Escola de Artes Visuais do Parque Lage.

1.5 A mudança para Montes Claros e o desenvolvimento da pintura

Dois de abril de 1986 foi a data de minha mudança para Montes Claros, norte de Minas Gerais, atendendo a convite de colega de graduação, o arquiteto Davidson Caldeira Rocha. Trabalhávamos na Prefeitura Municipal de Montes Claros

em projetos institucionais e, como autônomos, projetávamos residências e casas comerciais.

O fato de estar longe de minha família e sempre próximo ao trabalho me propiciou o tempo e a oportunidade de desenvolver um trabalho mais substancial no campo das artes plásticas. Aos poucos, fui sendo apresentado e me aproximando dos artistas plásticos de Montes Claros.

Por volta de 1988, conheci o artista plástico Mário Magno Cardoso Filho, de nome artístico Mário Boy, que respirava e transpirava liberdade e criatividade, e com quem pude estabelecer laços de amizade e identidade inesquecíveis. Mário tinha como princípio de seu fazer artístico a total independência. Viajou durante muito tempo e chegou a viver no Rio de Janeiro, acampado em barracas de nylon, onde fazia a revelação de suas telas de serigrafia, com a exposição ao sol, preparadas no acolhimento de sua barraca. Era um artista predominantemente gráfico que usava, preferencialmente, tintas negras e um colorido de forma sutil. Nossos diálogos sobre representação tornavam, sem dúvida, clara a identificação mútua e fomentavam uma busca de representação pelo grafismo, as impressões gráficas das pinceladas, as possibilidades de somar monotipias à pintura. A opção por traços fortes e contrastantes unia nossas discussões acerca da busca de uma rica expressão plástica materializada posteriormente no resultado dos meus trabalhos. Mario Boy faleceu em 1992, em decorrência da rejeição de um rim transplantado. Em muitos momentos, ao pintar minhas telas, me deparo imaginado um diálogo com o velho amigo acerca das pinceladas de representação e resultados. Sobre Mário Boy, relata a escultora Felicidade Patrocínio[46]:

> Sobre o seu trabalho artístico destacaríamos a técnica, um grafismo modernista, figurativo, com ensaios abstracionistas, onde revela um discurso explosivo, livre de rótulos e convenções, em defesa do meio ambiente e da transformação social no país. Sua arte denunciava a queima do cerrado e das matas em geral, na produção do carvão vegetal. O Mário pregava insistentemente a liberdade de criação (PATROCÍNIO, 2008, s.p).

Boy, conforme o chamávamos, depois de algumas visitas à minha casa, e ao conhecer mais meu trabalho, convidou-me a participar de reunião que visava a

[46] Disponível em: <http://www.ihgmc.art.br/revista_vol3.htm> Acesso em10/09/2013.

criação de uma associação de artistas plásticos da cidade, junto a um grupo de amigos do setor cultural.

> A Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros foi fundada no dia 3 de Fevereiro de 1989 pelo artista plástico Mário Magno Cardoso Filho (Mário Boy), juntamente com outros artistas da cidade, com a finalidade de reunir os profissionais das artes plásticas para a valorização, difusão e ampliação dos seus exercícios artísticos.[47]

Tendo como presidente o artista plástico Mário Filho (Mário Boy), a Associação realizou sua 1ª Exposição Coletiva de Artes Plásticas na Câmara Municipal de Vereadores de Montes Claros, no período de 1º a 15 de Junho de 1989, da qual participaram sócios fundadores e convidados, entre eles: Adriano Almeida, André Luiz Aguiar, Argentino Sidônio, Áurea Teixeira, Felicidade Patrocínio, Gemma Fonseca, Geny Tupinambá, Hélio Brantes, Hotildes Sacramento, João Rodrigues, Márcia Almeida, Mário Filho, Maristela Teixeira, Nelson Evangelista e Walmir Alexandre.

Sobre essa exposição, a jornalista e promotora cultural Raquel Mendonça, grande incentivadora das artes na cidade, 1989, escreve: “Artistas descobrem fórmula aqui”:[48]

> Não uma norma, mas um caminho. Associarem-se livremente e buscarem juntos melhores condições de produção e expressão de sua arte. Arte sem regras, por isso mesmo surpreendente. Expressão de ideais de beleza diversos, nas artes plásticas, cujo ponto comum é exatamente a presença indiscutível da beleza... (MENDONÇA, 2008, s.p).

Conheci, em 1989, a jornalista e escritora Raquel Mendonça, que escrevia a coluna cultural semanal Artes & Outras, depois “Cultura & Cia”, em página dominical do extinto Jornal do Norte e, posteriormente, no Jornal de Notícias, publicou, no Caderno de Fim de Semana a página “Arte & Fatos”, hoje virtual, no www.patrimonioculturalmoc.blogspot.com. Raquel desenvolve um trabalho de grande importância para a arte, atuando na Secretaria Municipal de Cultura da Prefeitura de Montes Claros. Ela sempre divulgou incondicionalmente o trabalho de todos os artistas da cidade e foi muito importante seu apoio na divulgação de meu

---

[47] Disponível em:< <http://www.ihgmc.art.br/revista_vol3.htm> Acesso em10/09/2013.

[48] Disponível em:<URL:http://www.ihgmc.art.br /revista_vol.3.htm> Acesso em10/09/2013.

trabalho e de minhas exposições em suas páginas culturais, em seus textos, assim como junto a imprensa da cidade.

Com o passar do tempo, a Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros foi crescendo e se fortalecendo. Realizou, com brilho e sucesso, exposições coletivas no salão de entrada do Automóvel Clube de Montes Claros; na Galeria de Artes da AMAMS - Associação dos Municípios da Área Mineira da Sudene, que recebeu o nome de Mário Filho; na Galeria de Artes Godofredo Guedes do Centro Cultural Hermes de Paula; na Galeria de Artes da Caixa Econômica Federal de Montes Claros, entre muitas outras.

Na primeira exposição realizada pela Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros, participei com três telas a óleo, impregnadas pela busca da energia em pinceladas livres e, muitas vezes, com o uso do próprio tubo de tinta espremido sobre a tela, como uma barra de tinta a óleo, proporcionando a ideia de movimento. Como tema, usava os jogos infantis, adotados pelos seus coloridos proporcionados pela tinta a óleo: Pega Varetas, Cama de Gato e Amarelinha (Fig. 10, 11 e 12).

Figura 10**:** Cama de Gato, Hélio Brantes, óleo s/tela, 50x60, 1989.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 11: Pega Varetas, Hélio Brantes, óleo s/tela, 50x60, 1989.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 12**:** Amarelina, Hélio Brantes, óleo s/tela, 50x60, 1989.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

A seguir, essa pintura agressiva e inquieta ganha nova roupagem e intensidade, mesclada com superfícies em degradês em telas como: Bolas de Gude, Jogos de Pelada, Jogo de Botão (Fig.13). Posteriormente, povoaram intensamente meu universo de pintura as pipas da memória dos céus da minha infância. Acredito que a série de “jogos infantis”, no entanto, fortaleceu em mim o sentido de conjunto, com um consequente amadurecimento em termos de temática e estilo.

Figura 13: **Jogo de Botão**, Hélio Brantes, óleo s/tela, 40x50, 1989
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Participei de exposições coletivas promovidas pela Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros na Galeria de Artes da Câmara Municipal de Montes Claros (Fig. 4, 5 e 6); na Galeria do Automóvel Clube de Montes Claros; na SUDENE, durante reunião do órgão; na Galeria de Artes Mário Filho da AMAMS - Associação dos Municípios da Área Mineira da SUDENE e, finalmente, na Galeria do Banco Mundial, em Brasília, no ano de 2006. Também em Brasília, integrei a Exposição “Artes aos Montes”, na Galeria do Supremo Tribunal de Justiça, em 2006. Anteriormente, no ano 2000, participei de Exposição Coletiva na Galeria do Centro Cultural da FIEMG/MG, em Belo Horizonte, entre outras.

Ainda no ano de 1989, a Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros, com apoio da Prefeitura Municipal e da agência de publicidade Publiarte, de Alexandre Assis Martins, promove, nas principais ruas e avenidas da cidade, uma Exposição Coletiva de Artes Plásticas em Outdoors. O objetivo era aproximar o trabalho de cada artista do público, integrando suas obras aos espaços urbanos. O espaço das propagandas era vinculado aos clientes da Publiarte, aos quais

pertenciam os outdoors. Fora uma experiência antes realizada com êxito pelo artista plástico Carlos Muniz, artista minimalista de carreira já então consolidada. O grande desafio inicial do trabalho para o artista era ter que elaborar o projeto da imagem na dimensão e escala do outdoor em sua horizontalidade e, depois de resolvido e aprovado, ampliá-lo e executá-lo, pintando-o em cada módulo de papel que compõe o outdoor. Em seguida, junto à equipe de montadores de outdoor, montar as próprias composições e fazer a arte final, se necessário. Eu mesmo tive que subir em escadas que se apoiavam na estrutura do outdoor e, com pincéis e rolinhos de espuma, fazer o acabamento, adequando as distorções da tinta de base látex, PVA e corantes da marca xadrez.

Na galeria da Caixa Econômica Federal, agência Montes Claros, participei da primeira exposição coletiva independente da Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros, juntamente com os artistas Onofre Santos e Amélia Rúbia, cada um de nós com quatro telas. Foi nessa época que passei a ter consciência da importância de ir atrás de patrocinadores, para viabilizar esses eventos, lembrando que, ao realizar uma exposição, o artista já investiu previamente na compra de materiais para montar e/ou compor as telas.

1.6 As exposições individuais

Posteriormente à experiência de participar apenas de exposições coletivas, quase como uma imposição da carreira de artista plástico, passei a realizar exposições individuais, como as relatadas a seguir, com suas características particulares e seus objetivos.

A 1ª Exposição Individual aconteceu na Galeria da Caixa Econômica Federal de Montes Claros, em 1989, tendo como curadora Petronilha Alquimim, com cerca de vinte e cinco telas. Nunca havia pintado um número tão expressivo de telas continuamente; era um desafio que se impunha diante da intenção de querer atuar mais efetivamente como artista plástico. Na composição dos trabalhos para tal exposição, aconteceu, definitivamente, a mudança da tinta a óleo para a tinta látex. Como intencionava me aproximar do público da cidade, escolhi como tema o Mercado Municipal e suas personagens (Fig. 14 e fig. 15). Foi uma ótima oportunidade de entrar em contato, durante a pesquisa, com a cultura local: seus

vendedores ou vendedoras, seus produtos ou especiarias, suas flores, os consumidores.

O contato com os ateliês de artistas em Montes Claros constitui-se em uma importante fonte de referência, de troca de ideias e de experiências com as técnicas por eles usadas. Passei a conhecer mais profundamente os artistas plásticos da cidade frequentando as exposições organizadas na Galeria de Artes Godofredo Guedes do Centro Cultural Hermes de Paula e participando de Salões de Arte promovidos pela Secretaria Municipal de Cultura, quando funcionava naquela casa de cultura, sendo esses contatos acentuados após a criação da Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros. Pude me aproximar cada vez mais dos artistas frequentando a casa de André Luiz, os Ateliês de Arte de Carlos Muniz, Felicidade Patrocínio, Márcia Prates, Sérgio Ferreira, Walmir Alexandre, bem como mantendo constantes contatos com Gemma Fonseca, João Rodrigues, Konstantin Christoff, Mário Boy, entre muitos outros.

As conversas com o artista plástico João Rodrigues[49] aconteceram inicialmente informalmente. Quando o conheci, me chamou a atenção a arquitetura da loja de sua família, a tradicional “Feira das Louças”. O contato com o artista tornou-se, então, frequente e passamos a trocar ideias sobre a arte e suas múltiplas representações. João trazia em seu discurso a rica experiência como aluno da Escola Guignard, o profícuo contato com os professores dessa grande e renomada escola de arte. Ele não se esquivava de tratar de noções fundamentais da pintura, sobre a sua dessacralização e as novas diretrizes promovidas pela “Geração 80”, do Rio de Janeiro, e da própria Escola Guignard, em Belo Horizonte, como geradora de tendências que é. João sempre que conversávamos revelava muito do seu conhecimento e experiências pessoais na pintura.

---

49 João Rodrigues: Artista Plástico Nasceu em Montes Claros em 1954. Estudou na “Escola Guignard” em Belo Horizonte – MG Exposições: Brasil, Estados, Unidos, Inglaterra, Itália, Espanha, Portugal, Alemanha Em 2005/2008 foi Secretário de Cultura da Prefeitura Municipal de Montes Claros Montes Claros – MG. Disponível em: <http://www.joaorodrigues.art.br/>. Acesso em 10/03/2014.

Figura 14: Açougueiro, Hélio Brantes, Vinílica s/ tela, 40x50, 1989.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 15: Cajus, Hélio Brantes, Vinílica s/ tela,50x70, 1989
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

O emprego da tinta látex em pintura sobre tela, além de uma grande gama de cores existentes no mercado, pelo seu baixo custo permite ao artista realizar as combinações desejadas, obtendo resultados bastante satisfatórios, podendo ser acrescentados à tinta corantes líquidos ou em pó. Os corantes em pó podem causar alergia e, muitas vezes, o resultado fica comprometido devido à dificuldade existente na mistura do pó com a tinta. Já os corantes líquidos proporcionam bons resultados de cores, além de apresentarem facilidade na mistura.

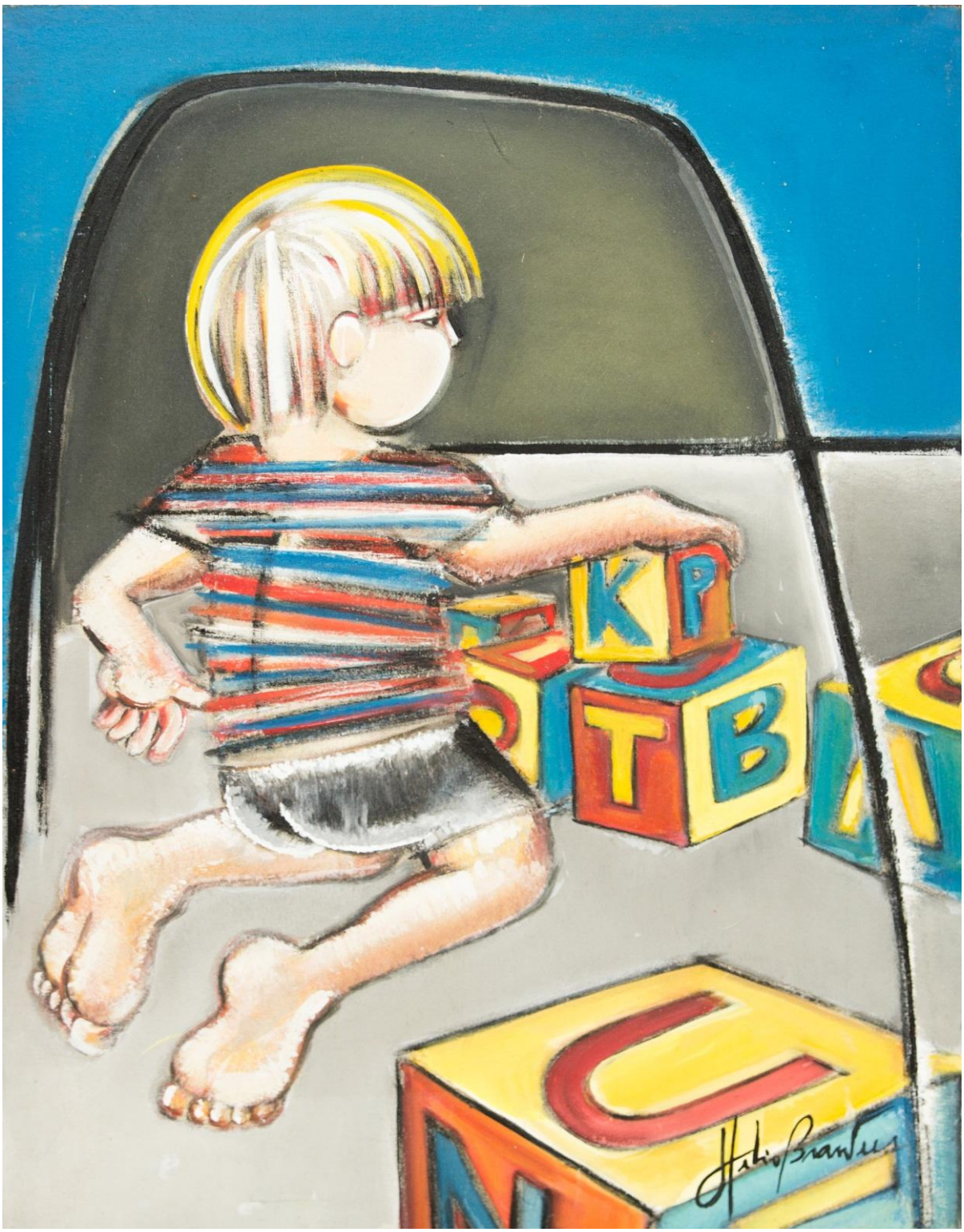


Figura 16**:** Cubos, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 50x70-1990.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 17**:** Skate. Hélio Brantes, Vinílica s/tela 90x70, 1990.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

As telas de grandes dimensões vieram como influência da escola minimalista dos pintores norte-americanos e de seus reflexos nos trabalhos da geração 80 e, de modo particular, dos alunos da escola Guignard de Belo Horizonte. Eu buscava as maiores dimensões possíveis, adequando-me ao embate para pintar telas em grandes dimensões assim como questões de viabilidade de transporte, preço e espaços destinados em caso de comercialização dos trabalhos. Era comum a troca de ideias nos anos 80; artistas mais experientes sugeriram que eu pintasse telas de grandes dimensões. Pintar telas com dimensões superiores a 100 centímetros era um grande desafio, pois, anteriormente, as telas tinham dimensões em torno de 40x60 centímetros. No início desses trabalhos, minha temática era, preferencialmente, de trabalhos que lembravam de forma marcante a minha infância, sempre às voltas com jogos infantis, série denominada, pois, “Jogos Infantis” que lembrava minha infância e a projetava para meu primeiro filho (Figuras 16 e 17).

A vida como artista na cidade de Montes Claros me proporcionou também contatos importantes, como com o exponencial e talentoso artista plástico

Konstantin Christoff[50], referência na cidade e além fronteiras, de longa e bem sucedida trajetória e história nas artes plásticas mineiras, com quem tive muitas vezes oportunidade de conversar e outras vezes que ele se propôs a analisar trabalhos meus, para sua sempre pertinente avaliação. Nascido na Bulgária, o artista modernista, com alma vanguardista, tinha toda uma visão própria, ampla e, muitas vezes, desconcertante de mundo. De sentido crítico apurado, afiado, era capaz de refletir seriamente sobre meus trabalhos, indicando possibilidades novas e para o que eu deveria atentar em cada um deles. Um verdadeiro mestre da pintura, que tinha muito a me ensinar em cada contato, a cada visita em seu ateliê, e em cada obra por ele criada e vista, a cada série concluída. Dos seus Florais às Freiras da Santa Casa; os Autorretratos associados a inúmeros personagens ou personalidades do mundo real ou imaginário; Viagem à América e a Via Sacra. Sempre um conteúdo crítico e um colorido encantador, em suas pinceladas mágicas, colagens incomuns, impressões.

Konstantin era um artista que, dentro de seu múltiplo universo profissional - era também cirurgião plástico dos mais requisitados e respeitados - estava sempre interessado em acompanhar os caminhos, desenvolvimento e desdobramentos da arte em Montes Claros. Lembro-me como me sentia prestigiado com a sua presença frequente em minhas exposições, assim como com o seu importante apoio, ao levar telas minhas em suas viagens, apresentando-as em galerias em que expunha suas obras. E este não era um fato comum ao grande artista de críticas ácidas.

No trabalho de Konstantin Christoff, como observa Maristela Tristão, com frequência ele mesmo, entre outros personagens, se insere como tema de suas obras, ação recorrente em sua pintura, sugerindo situações críticas e bem humoradas ou fazendo referências ao barroco mineiro.

> Tal como ocorre com Humberto Espíndola ou Siron Franco, que insistem em permanecer em Mato Grosso ou Goiás, seu isolamento em Montes Claros não torna menos atual sua pintura. Nem menos interessante. Sua pincelada é ágil e moderna, e ele não resvala para regionalismo ou folclorismo. Sua pintura é tão atraente quanto à de outros pintores mais jovens dos grandes

[50]Konstantin Christoff: nasceu na Bulgária em 1923. Viveu em Montes Claros até 2011. O artista e cirurgião plástico, além de ter-se dedicado à pintura, foi também fotógrafo e escultor sua obra tem alcance universal. Disponível em: < http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rcvisual/article/viewFile/5095/3920>. Acesso em 20/03/2014.

> centros brasileiros. Eis aí um pintor para ser observado com atenção pelo público brasileiro (TRISTÃO, 1986, s.p).[51]

O meu contato com outro importante artista, Sérgio Ferreira[52], se deu primeiramente através de suas obras em leilões e galerias da cidade e, posteriormente, através de visitas a seu ateliê. Ao mostrar suas telas ao artista espanhol Jordá Poblet, radicado em Belo Horizonte, este apontou os trabalhos de Sérgio Ferreira e João Rodrigues como de dois mestres. Seus trabalhos eram sempre deslumbrantes, desenvolvidos em técnica requintada. Sérgio sempre foi um artista generoso e amigo, sendo que, numa oportunidade, chegou a levar gentilmente meus trabalhos para serem expostos em galerias de Belo Horizonte, junto aos seus.

Os leilões de arte em Montes Claros foram muito importantes e estimulantes para o meu trabalho como artista. O acesso de minhas obras aos leilões foi possibilitado através da Marchand e Galerista, Ivana Tupinambá, cujo contato detalharei posteriormente. Participei de leilões no Hotel Monte Rey, no Automóvel Clube de Montes Claros e no Clube dos Fazendeiros, entre outros. À frente desses leilões nomes como Vitor Braga, Galerista da Galeria de Arte Rugendas; Rubinho, Galerista da Galeria Rembrant, ambos de Belo Horizonte e, posteriormente, enquanto presidente da Associação de Artistas Plásticos de Montes Claros, recebemos Erol Flint, Galerista da Galeria Michelangelo, também de Belo Horizonte. Os leiloeiros, para realizarem seus leilões, chegavam na cidade e localizavam os artistas plásticos montes-clarenses com relativa facilidade, principalmente após a fundação da Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros, reafirmando, assim, a importância de sua existência. Convidavam-nos, então, a participar com trabalhos nossos dos leilões, assim como passavam a vinculá-los e a veiculá-los em suas galerias.

Ivana Tupinambá é a marchand que, nos anos 80, realizou um trabalho incansável e de grande importância para as artes plásticas na cidade. Além dos

---

[51] Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=artista>

[52] Sérgio Ferreira é pintor. Nasceu em Patrocínio e vive em Montes Claros, Mg. Uma grande diversidade em seus temas é sua principal característica. Variam de florais com vida própria até os figurativos que se mesclam com os abstratos, relatando o ser humano em sua total plenitude. Participou de exposições individuais e coletivas no Brasil e no exterior. Disponível em <http://www.catalogodasartes.com.br/Detalhar Biografia Artista>. Acesso em 10/02/2013.

leilões já citados, com sua forte personalidade e espírito empreendedor, implantou a Galeria Mit, na Rua Doutor Veloso, depois a galeria Espaço Decorações, com a decoradora Marília Lustosa, na Avenida Mestra Fininha e, posteriormente, a Galeria Atrium, na Avenida Coronel Prates, em sociedade com a artista plástica Márcia Almeida.

Nunca foi meu objetivo criar telas tendo flores como tema (Fig. 18 e 19), pois nunca havia dado crédito a esse tipo de trabalho. Um certo preconceito, talvez. Por insistência de Ivana Tupinambá, experimentei fazer as primeiras telas nessa vertente, que ela considerou diferenciadas. O resultado agradou bastante à experiente *marchand*, considerando o fato de que os florais detêm, sim, como outros temas similares, preferência em vendas, o que refletiu, consequentemente, em um maior desenvolvimento de todo o meu trabalho pelo fato de pintar mais continuamente, fazendo que me incentivasse a pintar mais telas dentro do tema. Tudo isso resultou em um melhor resultado comercial, o que me proporcionou maior acesso às galerias. Busquei, sim, criar as pinturas de florais transgredindo os conceitos de um trabalho com padrões estéticos pré-estabelecidos, usando uma certa dose de rebeldia estética. Criava os quadros com flores buscando fugir de padrões previamente concebidos. Pintava as telas com coloridos fortes, traçados com linhas negras grosseiras de trinchas.

Era uma produção que ia se estabelecendo aos poucos, com várias camadas de pintura, pintura sobre pintura. As pinceladas com trinchas grosseiras, uma descoberta, possibilitavam antever o colorido das pinceladas anteriores, os brancos das pétalas de copos de leite nunca eram puro branco, tínhamos a memória das pinceladas anteriores, em tons negros azulados.

Eram sobrepostas camadas coloridas de verde turquesa, de amarelo, até chegar ao branco que, em seguida, era sobrepujado por pinceladas azuis e lilases nas áreas de sombra e por rosa e creme nas áreas iluminadas. A exemplo das pétalas, toda a tela recebia esta profusão de pinceladas, dos caules geométricos aos jarros de “murano” latinos. Em mesas e cadeiras com ângulos recortados, a velha brincadeira da geometrização, das formas que vinham de minha formação como arquiteto. Também o cenário de horizontes longínquos dos surrealistas, e até as mesas e janelas das cavernas dos “Flintstones”, referências da cultura pop televisiva.

Devido ao trabalho propiciado pelas várias camadas de tinta, um quadro, ao ser pintado, quando era visto à noite, na manhã seguinte se transformava com a adição de camadas de cores mais claras e variadas, deixando transparecer entre as falhas das pinceladas a pintura anterior, o que promovia uma rica expressão plástica, descoberta que me surpreendia. Acredito que a pintura desses quadros florais me proporcionou uma rica experiência, além do resultado final das obras.

Figura 18**:** Mesa. Hélio Brantes, Vinílica s/tela,1992.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 19**:** Diagonal. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1992.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

O floral possui uma característica de informalidade que promoveu para mim a pesquisa de formas e pinceladas sem, obrigatoriamente, se deter em ações preconcebidas, proporcionando liberdade e novas descobertas a cada tela. A obra acontecia e se configurava na ação da pintura. O artista regia e dialogava com os traçados e as massas de tinta, numa interação dinâmica.

Foi com a curadoria de Ivana Tupinambá que realizei importante exposição, em 1996, no Automóvel Clube da cidade. Essa *marchand* sempre teve um olhar crítico e perspicaz e, certamente, colaborou para que eu me empenhasse no sentido de profissionalizar o meu trabalho. Divulgou e levou minhas telas para seus leilões e galerias. Nessa exposição de 1996, as telas tinham, em sua maioria, as dimensões de 120x90 cm, na técnica de tinta látex PVA sobre tela, num total de vinte e sete telas, com o vernissage tendo sido extraordinariamente prestigiado. Foi certamente, até aquele momento, a exposição mais importante de minha carreira artística.

Figura 20**:** Imagem convite, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
. Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Na exposição ocorrida em novembro de 1996 (Fig.20), incluí três telas com o tema “mulheres”. Eram mulheres contemporâneas (Fig. 22, 23 e 24) em seus encontros, advindas do imaginário das “três graças” dos afrescos romanos às telas de Boticcelli (Fig.21). Uma tela com três meninas e telas florais, como já vinham sendo produzidas anteriormente, numa busca quase agressiva, em pinceladas livres e linha de desenho em confronto com as telas florais que se apresentavam usualmente.

Figura 21: Primaveral, de Botticelli.
Fonte: < http://www.uffizi.org/artworks/la-primavera-allegory-of-spring-by-sandro-botticelli/ >. Acesso em 08/12/2013.

Realizar uma exposição é um momento crucial no processo de criação da obra do artista, onde devem ser consideradas certas especificidades. A montagem da exposição está condicionada a uma fase de produção e requer um planejamento minucioso. O auxílio de especialistas em eventos deve ser visto como uma séria opção; galeristas e marchands são profissionais que, sistematicamente, produzem exposições e têm toda experiência nesta área. A exposição deve contar com uma produção artística, que deve proporcionar uma unidade conectada, traduzido em resultados visuais o pensamento do artista.

Figura 22**:** Chá, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
. Fonte: Arquivo pessoal do artista

Figura 23: Chícaras, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.

Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 24**:** Bule, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Tenho realizado seguidas exposições com uma média de vinte a trinta telas. Esses trabalhos devem estar concluídos a tempo de ser feita a necessária divulgação, após a escolha do espaço para a realização da exposição. A seguir, deve-se cuidar do início do trabalho de divulgação, escolhendo o que, preferencialmente, resume o conceito da obra a ser exposta, como um conjunto. Fotografias são usadas para divulgação do evento na imprensa, assim como no convite (Fig. 25).

Figura 25**:** Convite Exposição ano 2000.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Nos anos de 1998 e 2000 realizei, respectivamente, duas exposições no Montes Claros Shopping Center, com 21 telas em cada uma das mostras. Nessas exposições, não podendo contar com ajuda externa em sua montagem, a produção foi de minha autoria. Da pintura das telas à divulgação junto à Imprensa, elaboração da lista de convidados, confecção e encaminhamento dos convites, tornando-se claro como é difícil ao artista fazer “acontecer” o seu trabalho. Na exposição de 2000, a temática foi orientada a imagens circenses, desde equilibristas (Fig.28) aos músicos (Fig.27), assim como florais e paisagens (Fig. 26).

Figura 26: Veredas, Vinílica s/tela,150X40, ano 2008.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

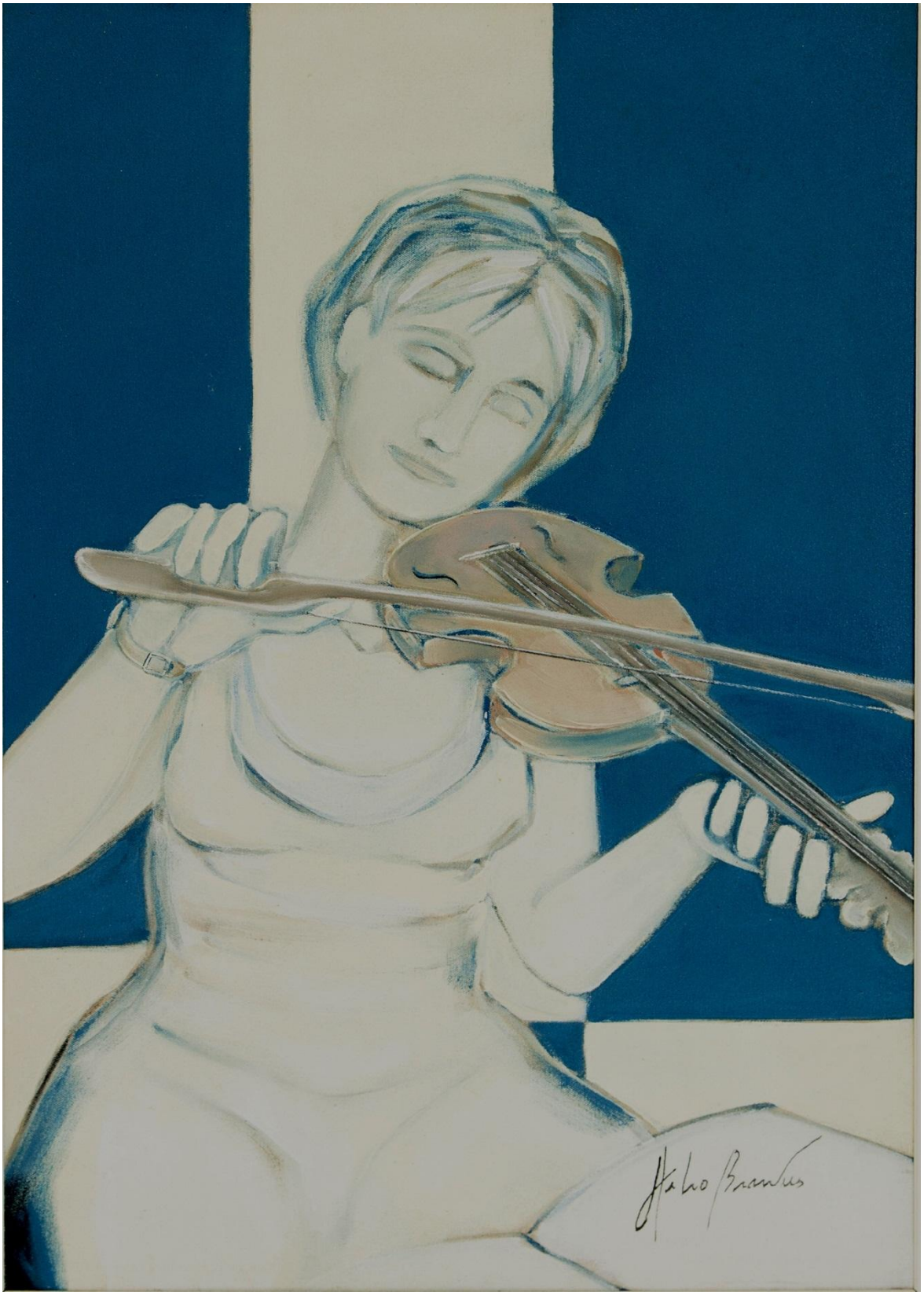


Figura 27: A violinista, Vinílica s/tela, ano 2000.
Fonte: Arquivo pessoal do artista

Figura 28: A Equilibrista, Vinílica s/tela, ano 2000.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

No ano de 2002, realizei uma exposição individual na Galeria “Konstantin Christoff”, organizada pela marchand Ivana Tupinambá, no Edifício Master Center, em Montes Claros. Nessa exposição, posso assinalar que a textura das telas se torna fator predominante, como forma de expressão vinculada à busca de quebra de padrão de formato das telas, assim como formas e contrastes da pintura plana e a busca por pinceladas mais expressivas.

Nas palavras de Raquel Mendonça,

> Hélio Brantes transforma em linguagem atualizada o diálogo entre a sua cidade natal (Rio de Janeiro) e o permanente contato com a cultura mineira, traduzindo-a em linguagem própria, percorrendo ricos e variados caminhos, em que expressa oportunamente o seu exercício de criatividade – do desenho do arquiteto ao atelier de pintura. Esse exercício contínuo de expressão de formas e composições se reflete claramente na arte de Hélio, no lirismo de frontões, portas, janelas e vitrôs góticos das igrejas de nossa memória. O grande centro urbano a que é ligado por origem se espelha em suas obras nas cenas diárias do passageiro urbano, nas estações de trem, no metrô e ampla visão de mundo em ônibus de bairros da cidade, com os seus elementos densamente criativos e construtivos, e, nos detalhes de portas e gradis, derrama-se vasto e belo o mundo cotidiano. (Mendonça, 2004, p.15)

No ano de 2004, realizei exposição na galeria do restaurante Confluência, então localizado na Avenida Camilo Prates, em Montes Claros. Nela apresentei a tela “Egípcia, me encontra e me vira a cara” (Fig. 31), menção crítica a música de Chico Buarque, quando as mulheres voltam seu rosto em outra direção, também como referência do músico à condição de ex-aluno de arquitetura, conhecedor de história da arte. Pintei também para a exposição as telas “Ciclistas” (Fig. 29) com figuras azuladas pela distância, uma brincadeira que remete à perspectiva atmosférica, e a tela “Patins” (Fig. 30), além de quadros florais.

Ainda de acordo com Raquel Mendonça,

> Um enfoque interessante na arte de Hélio Brantes são suas mulheres marcantes, exóticas, em diálogo e sensualidade abertos e sutis; egípcias, tatuadas, darks, as cores chapadas e quentes, no contraste da sua tez pálida e panejamentos graves (Fig. 28), além das naturezas mortas de estética exuberante (MENDONÇA, 2004, p. 20).

Figura 29**:** Ciclista I. Hélio Brantes, Vinílica /tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 30: Patins. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 31: “Egípcia, me encontra e me vira a cara”. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 2004.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 32: “Confluência”. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

No ano de 2006, fiz realizar nova exposição na galeria do restaurante Confluência, contando com telas como “Mulheres jogando sinuca” e “Sinuca” (Fig. 33 e 34), buscando nas telas atitudes inesperadas assumidas pelas mulheres, bem como a tela de um carro antigo (Fig. 35), um “Aero Willys” amarelo, carro ícone dos anos 60, além de telas com flores. Em 2007, realizei uma exposição na galeria da loja de decorações “Luz dos Anjos”, em Brasília, que, além de algumas telas expostas em Montes Claros, contava com novas obras

Figura 33: Mulheres jogando sinuca. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.

Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 34: Sinuca. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 35: Carro Amarelo. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Em 2008, a minha exposição individual aconteceu na Casa de Cultura Márcia Prates, com telas como “Ninfeias” (Fig. 36), que remetiam às sobreposições das grossas camadas de tinta, das pinceladas nas pinturas dos impressionistas vistas em Paris, no ano anterior, uma constatação das possibilidades da pintura ao nosso alcance. Nessa exposição, fiz diversas menções à série de Monet, “Ninféias”, e aos Nenúfares, além do “Atleta saltando” (Fig. 37), “A mergulhadora”, “A tenista,” esta em homenagem à minha avó, fã da tenista Maria Ester Bueno, nos anos 60.

Figura 36**:** “Ninfeias”. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 2008.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 37: Atleta saltando. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 2008.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Em 2010, realizei, com a curadoria de Andrea Prates, outra exposição individual, também na Casa de Cultura Márcia Prates. A Exposição “Diálogos”, em que apresentei as telas “Diálogos” (Fig. 1) e “Iphone” (Fig. 38), como crítica à sociedade contemporânea. Reflexões exaltadas nas mulheres tatuadas, com piercings nas orelhas e no nariz, vários anéis de serpentes nos dedos e os seus cabelos coloridos conforme já sinalizava no rock Renato Russo. Nossas personagens, com seus celulares e *Iphones*, estão como que isoladas no mundo das máquinas em suas ligações, alheias às companhias à sua volta. Além de atoras na escolha de seus caminhos e donas do próprio destino, refletem o nosso confronto diário, como vítimas, em conflito com as novas tecnologias e o tempo exíguo para tantas atividades, desestabilizando-nos, neste mundo contemporâneo que se apresenta cada dia mais trespassado pela interação tecnológica.

Figura 38**:** Iphone. Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 1996.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

1.7 O desenho na arquitetura

No trabalho de arquiteto, o desenho a lápis foi sempre uma marca. De 1980 até a formatura fui estagiário de arquitetura e tinha-se, obrigatoriamente, que desenhar a nanquim no papel vegetal, depois de realizar o desenho base a lápis no papel manteiga. Após a formatura no Rio de Janeiro, trabalhei com projetos em escritórios que usavam quase exclusivamente a lápis sobre vegetal. Vindo para Montes Claros, trabalhava, inicialmente, com desenho a lápis. Na Prefeitura de Montes Claros e junto ao arquiteto Davidson Caldeira Rocha, em seu escritório, assim como no escritório do também arquiteto Gilner Fernandes Rocha, busquei sempre a precisão do projeto em um desenho a lápis minucioso sobre o papel manteiga. Sem falar dos desenhos de perspectiva, que foram uma marca no meu trabalho, realizando-os para a apresentação dos projetos de meus clientes.

No ano de 1992, foi lançado o *Auto Cad 12*[53], e, em 1995, o *Auto Cad 13.* Nessa época relutântei em adotar este programa para projetar arquitetura, abdicando do desenho a lápis. A princípio, utilizei-o apenas para desenhar um projeto ao qual já havia dado início anteriormente em croqui, ou rascunho de desenho a lápis. Porém, posteriormente, passei a desenvolver projetos diretamente no software; como bem reflete Machado (2010) sobre o pensamento de Flusser no livro "Filosofia da Caixa Preta", em uma sociedade cada vez mais programada e centralizada pela tecnologia.

> Somos cada vez mais operadores de rótulos, apertadores de botões, funcionários das máquinas, lidamos com situações programadas sem nos darmos contas delas. Pensamos que podemos escolher e, como decorrência disso, nos imaginamos criativos e livres, mas nossa liberdade e nossa capacidade de invenção estão restritas a um software, a um conjunto de possibilidades dadas a priori e que não podemos dominar inteiramente (MACHADO, 2010, p. 26).

No ano de 2006, passei a dar aula de desenho artístico e a fazer apresentações de projeto de arquitetura e perspectiva (Fig.39) nas Faculdades Santo Agostinho/FASA, em Montes Claros. Nesta época, os alunos, além do *Autocad*, passaram também a desenhar com programas 3D, *Sketchup*[54], e outros. Anteriormente, já havia feito um curso de Arqui3d Studio[55],mas não cheguei a desenvolver a prática nesse software, em virtude de estar fazendo especialização e, posteriormente, ingressando no programa de mestrado. Hoje, trabalho quase que diariamente com o programa *Autocad* e, na Prefeitura de Montes Claros, trabalhamos com um similar, o programa *ZCad*[56].

---

[53] Autocad é um software para desenho, modelagem, desenho arquitetônico e engenharia.

[54] Sketchup é um software de modelagem, de desenho, sugerindo três dimensões

[55] Arqui3d Studio é um software de modelagem, desenho, sugerindo três dimensões

[56] Zcad é um programa para desenho, modelagem, desenho arquitetônico e engenharia

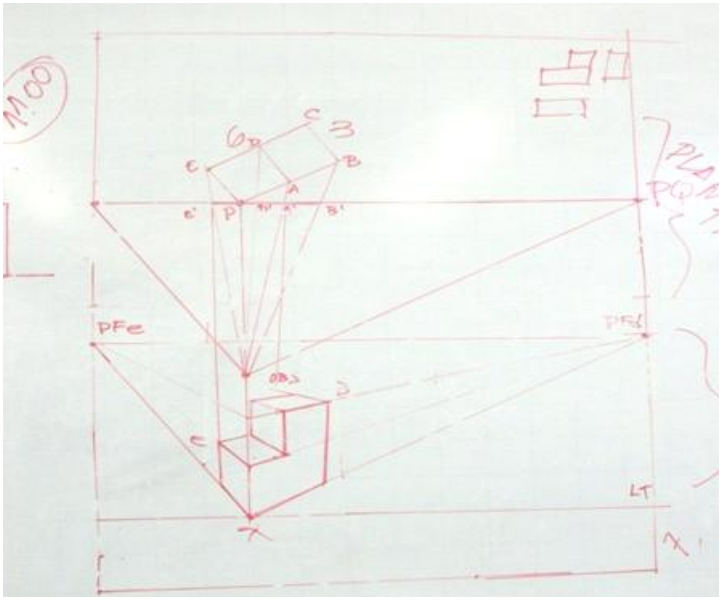


Figura 39: Perspectiva realizada no quadro em aula de arquitetura.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

1.8 A docência na Universidade Estadual de Montes Claros

Em 2002, vi a possibilidade de, matriculado em um curso de especialização em História da Arte na Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES, além de voltar a estudar, com consequente aprofundamento e atualização no campo da arte, ter acesso a novos caminhos, que eram também uma forma de me aproximar da escola de Artes Visuais e viver a universidade. Desde o curso de arquitetura, era intenção minha e de alguns colegas nos aprofundarmos no estudo da disciplina História da Arte. Nosso professor dessa matéria naquela época, Gustavo Schnoor, nos empolgava nesse sentido. A História da Arte se apresenta de forma atraente, abrangendo o desenvolvimento social e econômico da população; o registro dessas conquistas retratadas da arte rupestre aos períodos da arte grega; o renascimento e as contestações das vanguardas modernistas à atualidade, assim como a arquitetura. Foi um grande desafio, depois de dezoito anos, voltar a estudar numa Universidade, de acordo com as novas metodologias de ensino, a exigência das pesquisas e o desenvolvimento do trabalho final.

No ano de 2003, realizou-se na Unimontes um concurso para professores, e o curso de Artes Visuais oferecia uma vaga. Possuindo formação em

nível superior, com especialização em História da Arte, me inscrevi e passei no concurso. Ministrava, inicialmente, aulas de Desenho de Observação, Desenho Geométrico e Perspectiva. Desenho de Observação era uma disciplina também do curso de arquitetura, com o desenho de sólidos e o desenho de observação de casarios, na vizinhança do bairro da faculdade de arquitetura. Fiz também cursos e oficinas de desenho promovidos pela Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros, com professores como Jarbas Juarez e Orlando Castanho, ambos da Escola Guignard de Belo Horizonte. Tais cursos me ofereceram uma ótima experiência com desenho. A disciplina de Desenho Geométrico e Perspectiva fazia parte de meu currículo na arquitetura, assim, com a habilidade e o gosto sempre presente em trabalhar com desenho geométrico e perspectiva, elaborava trabalhos para outros profissionais de arquitetura na apresentação de seus projetos. Posteriormente, lecionei a disciplina Evolução das Artes Visuais, uma oportunidade de trabalhar com a história da arte refletindo e comparando diferentes períodos neste campo. Nesse período, lecionei também a disciplina Arte e Tecnologia, uma experiência prática, que refletíamos com os textos de Pierre Levy e Abraham Moles. Como exercícios, oferecia o trabalho com programas como "Corel Draw[57]", "Photoshop[58]", "Power Point[59]" e "Paint Brush[60]". A maioria dos alunos desconhecia os programas e, com isso, as aulas ficavam restritas a experimentações iniciais de cada *software*, através de desenhos e montagens de imagens. Chegamos também a fazer fotos com celulares e filmagens, criando narrativas visuais nos programas "Movie Maker[61]".

Atualmente, ministro aulas nas disciplinas Pintura II, Pintura III e Pintura IV, em que trabalhamos as técnicas de pintura a óleo sobre papel Paraná; pintura com tinta acrílica e pintura com tinta vinílica. Inicialmente sobre painel e, posteriormente, pintura sobre telas esticadas em chassis de madeira, promovendo experiências com superfícies diferenciadas. Sempre trabalhamos com um estudo inicial, até chegar ao desenvolvimento de uma obra referenciada, vinculada ao processo de evolução das artes visuais e, gradualmente, no oitavo período,

---

[57] Corel DRAW é um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico.
[58] Photoshop é um programa para trabalhar com fotos, imagens 3D e um editor de vídeos.
[59] Microsoft Power Point é um programa de criação e edição de apresentações de slides, para Windows.
[60] Paint Brush é um programa simples de desenho.
[61] Movie Maker é um software de montagem de vídeos feito para iniciantes.

procuramos fazer uma obra relacionada às características identitárias de cada aluno, como um trabalho de autoria própria, sugerindo o desenvolvimento de um trabalho autoral futuro. Mais importante que a harmonia dos trabalhos é desenvolver a segurança dos alunos em pintura. A experiência da aula de pintura é um momento de troca em que a interação com os alunos promove um crescimento natural, uma visão do olhar de cada um e treino da técnica de todos, o que é gratificante.

1.9 O mestrado em arte e cultura visual

Desde o ano de 2009, eu e os colegas do Curso de Artes da UNIMONTES, diante das exigências de qualificação do quadro geral de professores universitários, vendo as dificuldades de adequar as ofertas de especializações Stritu senso à nossa realidade, devido à restrição das ofertas e à incompatibilidade dos programas com a nossa agenda, resolvemos nos unir, fazendo as sondagens conjuntamente. O Departamento de Artes, tendo à frente a Dra. Profª Elvira Romero, já havia conseguido uma parceria com a UFBA, em que os professores de Artes Cênicas haviam participado conjuntamente do Mestrado, já em conclusão. Conseguimos, finalmente, no ano de 2012, efetivar a realização de um Minter, com apoio da Fapemig, entre a Universidade Federal de Goiás e a Universidade Estadual de Montes Claros.

1.10 Novas tecnologias ampliam o campo de criação

Exposições como as que têm ocorrido permanentemente no Itaú Cultural, na Fiesp, a Bienal Internacional de Arte e Tecnologia, em sua sexta edição, e na Exposição Emoção Artificial, em sua quinta edição; Arte Cibernética, do Itaú Cultural e, em 2009, no Museu Inimá de Paula, nos aproximam desse viés artístico. Ciberartistas têm se multiplicado e seus trabalhos se expressam em várias vertentes, como os trabalhos estimulantes de Walter Cordeiro, Couchot e Sterlac, entre tantos outros.

Essas exposições de arte e tecnologia são sempre uma provocação ao artista visual, para refletir sobre as possibilidades de expandir o campo de seus

trabalhos sobre novos suportes e as novas mídias. Convivemos, diariamente com os computadores, se podemos escrever com ele, comunicar através dele, jogar com ele, como poderemos trabalhar com programas, já citados anteriormente, como o “Autocad”, o “Corel Draw”, o “Movie maker”, o “Photoshop”, para realizar um trabalho artístico que supere o trabalho técnico, além da reprodução de imagens?

A entrada como aluno de mestrado do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG, vinculado à linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, abriu-me interessantes possibilidades, quando contemplou a análise das variadas formas de produção de imagens por nossa sociedade e propiciou ao artista voltar o olhar e o discurso à sua produção. O artista fala sobre a sua obra, descreve o processo de produção e a consolidação do trabalho se dá ao apresentar a sua poética ou o trabalho artístico. Diante da possibilidade de realizar o mestrado, lançei-me ao desafio de investigar técnicas e teorias relacionadas à arte e tecnologia.

2. A ARTE DIGITAL E O PÓS-HUMANO

2.1 Ficção como projeção do futuro

O filme “2001, Uma Odisseia no Espaço” (1968), com direção de Stanley Kubrick e baseado na obra homônima de Arthur C. Clarke, sintetiza em rápidas tomadas, o fato de sermos capazes de materializar imagens em nosso pensamento. Quando na ficção descreve, num mundo primitivo, os caminhos percorridos pela saga humana em que, numa sequência de imagens descritas, representa a luz da consciência das potencialidades da descoberta de uma ferramenta, quando uma “arma-osso”, artifício usado na vitória em uma luta na qual um homem primitivo, vibrando com o achado, atira-o para o alto.

O objeto rudimentar descreve uma trajetória em forma de uma parábola num movimento de rotação contínua, a série de imagens marca no filme a passagem do tempo, passado pré-histórico, para o futuro, na ficção científica, tendo como culminância a imagem de uma estação orbital no espaço, osso e estação orbital, ambos como extensão do homem, traduzindo o pensamento de Mcluhan[62]. Essa introdução da película de Kubrick nos faz refletir sobre as possibilidades vislumbradas nas ficções científicas e a capacidade de ver concretizadas suas previsões, numa passagem do romance *Neuromancer*, William Gibson ressalta:

> Lembro de ter feito justamente esse tipo de esforço pensando em ficções que haviam exagerado demais tecnicamente, ou cujos futuros imaginados haviam sido atropelados pela história subseqüente (GIBSON, 2008, p.9).

O desenvolvimento tecnocientífico da sociedade nos leva a vislumbrar novos horizontes, como já indicava Levy (1999) em texto no qual destaca que o novo espaço de comunicação digital nos oferece um momento oportuno de praticar as virtualidades, como espaço econômico, político, cultural e humano (LEVY, 1999, p. 9). A virtualização afeta a informação, a comunicação e toda a sociedade, no

---

[62] Mcluhan lecionou nas universidades de Toronto, Canadá, e de Wisconsin, Estados Unidos. Seus conceitos sobre os impactos das novas tecnologias e os efeitos dos meios de comunicação na sociedade e nos indivíduos ainda causam polêmica e têm sido revisitados por pesquisadores da atualidade. Disponível em: < http://www.histedbr.fae.unicamp.br/>. Acesso em 15/02/2014.

exercício da inteligência. Atinge as modalidades do estar junto, a constituição do nós; comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual. Sutilmente, uma presença que ultrapassa a informatização. O virtual, palavra proveniente do latim *virtualis* ou *virtus*, potência ou força, que não se opõe ao real, mas traduz uma possibilidade, pode ser definido como ausência de existência, uma visualização do que pode vir a ser, a representação do que está por vir.

Podemos voltar nossa percepção para a confluência entre arte, cultura e tecnologia, como fiadora de uma mudança de paradigmas; precisamente, uma revolução antropológica de amplitude mais significativa que a tecnológica (DOMINGUES, 2002).

A arte sempre traduziu, de certa forma, os meios de seu tempo, segundo Machado (2010), desde as rochas calcárias que conservam a arte rupestre na Gruta de Lascaux, na França, e no vale do Peruaçu, em Minas Gerais, como nos afrescos de Pompéia, já no século IV AC., registrada, também, na pintura a óleo dos holandeses. Posteriormente, Coubert e Delacroix passaram a fazer uso dos "daguerreótipos". Degás, assim como Manet, Monet, Pizzarro e Cézanne, encontraram na fotografia um meio para a composição e captar a perspectiva em suas imagens. Duchamp, em "Nu descendo a escada", faz, evidentemente, uso das imagens de cinema (PARRAMONT, 1998).

No início do século XX, rico em movimentos artísticos, os artistas líderes das vanguardas europeias, acreditando ser detentores de verdades e estar à frente de seu tempo, propunham novos caminhos à arte, lançando manifestos. Como bem indica Giannetti (2006, p. 11), círculos de artistas expunham novas propostas, a exemplo do Manifesto Suprematista de 1922, de Kasimir Malevich, transparecendo uma característica de subordinação ao Cubismo. Os futuristas atestavam que o modernismo e a técnica contaminavam a criação em todas as instâncias. Já em 1914, Vladimir Tatlin aclamava a conexão entre técnica, arte e vida.

Ao transgredir as posturas conservadoras da época, as manifestações da vanguarda, contestadoras em suas provocações, põem à prova, no campo da arte, às questões de representação, questionando os padrões impostos pelo academicismo. O que se manifesta sob vários aspectos, como a alteração absoluta sobre o entendimento, de modo especial, do processo de criação e a recepção da obra, ou melhor, as técnicas e as formas do fazer e entender os trabalhos artísticos.

Os primeiros artistas das vanguardas apostavam na quebra das barreiras entre as ênfases artísticas, como artes plásticas, arquitetura, literatura, música, cinema etc.

Edmond Couchot demonstra que, desde a metade do Século XIX, poucas tendências artísticas puderam ter a pretensão de escapar às influências da tecnologia (Couchot, 2003, p.308). Anteriormente, a arte já havia incorporado a fotografia e o cinema; posteriormente, o vídeo e o computador foram outros meios agregados pelo fazer artístico, tanto quanto sistemas de telecomunicação, a partir dos anos 1960, como o correio e o telefone e, consecutivamente, a televisão e, nos anos 90, a Internet e seu domínio (GIANNETTI, 2006).

Motivando um choque, que direciona para uma nova compreensão da arte, instaura-se um embate entre arte, ciência e tecnologia e as questões a serem abordadas, desde quando o impacto causado pelas diferenças dos meios promoveu a quebra entre a prática artística e a teoria. Noções aglutinadoras e complementares englobam arte, ciência e tecnologia, desde as origens da história do homem. Novas conceituações resultam em transformação dos paradigmas estéticos a partir da expansão da arte, pelo uso das novas tecnologias e seu vínculo com a ciência. “Uma nova relação entre ciência e arte implica reconhecer que ambas possuem caráter gerativo, na medida em que se caracterizam pela criação de mundos ou visões de mundo” (GIANNETTI, 2006, p.23).

Os sistemas de representação em crise, de acordo com observações de Plaza (1998, p.XV), incorporam novas iconografias e promovem a quebra de modelos de representação, sobre as imagens virtuais e a arte interativa, e o impactante ilusionismo, entre os padrões estéticos digitais que, anteriormente, não existiam, resultado da implementação da máquina como novo e decisivo agente de instauração artística quando esses padrões estéticos já são criados em novas concepções estéticas independentes de imposições acadêmicas, com a instauração de novas linguagens. Como resultado desses ajustes, pode-se identificar o surgimento de sistemas de representação, a partir dos anos de 1950, indicando transformações impactantes que catapultaram as imagens artesanais e industriais para a iconografia das realidades numéricas[63] (PLAZA, 1998).

---

[63] A arte numérica vem do processo de adaptar o analógico ao digital. Atualmente, é utilizada em muitos casos como sinônimo de arte digital, ou seja, criada ou manipulada a partir de máquinas digitais (computadores, principalmente).

Ainda de acordo com Plaza (1998),

> Para melhor compreensão do texto artístico na atualidade, é necessário interpretar a influência das novas tecnologias que reafirmam a necessidade de uma renovação dos modos como o homem procura dar significação aos seus pontos de vista através de sua produção poética (PLAZA, 1998, apud PARENTE, 1993, p.8).

Recentes observações acerca de textos sobre arte apresentam um questionamento para o termo mídia, na designação de "suporte ou meios dos trabalhos artísticos". Desta forma, o estadunidense William John Thomas Mitchell[64](2009), professor de História da Arte na Universidade de Chicago, apresenta reflexões segundo as quais "o conteúdo de uma mídia é sempre uma mídia anterior", e completa referenciando-se no pensamento do professor e pesquisador Mcluhan, autor da origem do termo Globalização e Aldeia Global, no qual sugere inclusive diferentes interpretações sensoriais para diferentes mídias, intermídias ou maxmídias, intervencionismos ou interdisciplinaridades, possibilitando criar relações por meio das obras e dos vários campos artísticos (MITCHELL, 2009).

Segundo Mitchell (2009), diante da mesclagem entre mídias quando uma mídia posterior é interfaceada com uma anterior, abrangendo também técnicas ainda inacessíveis dos dias de hoje, como o teletransporte ou a transferência de matéria, o autor diagnostica a vocação de novas posturas mais afinadas com a atualidade, sugerindo o conceito de hibridismo anexado á produção artística e surpreende ao afirmar: "Não há mídias puramente visuais porque, em primeiro lugar, não existe a percepção visual pura em si" (MITCHELL, 2009, p.176).

A artemídia em nosso país escreve uma história de cerca de "50 anos" no campo das poéticas tecnológicas. As primeiras experiências em arte e movimento no Brasil, como afirma Arlindo Machado[65], se vinculam à arte cinética de Abraham Palatnik, e se estabelecem na arte de Waldemar Cordeiro e sua importância enquanto artista contestador e promotor da arte mídia brasileira (MACHADO, 2010).

---

64 Willian J. Thomas Mitchell é teórico do estudos da imagem, professor da Universidade de Chicago < www.ufg.br/pages/58429-faculdade-de-artes-visuais-recebe-w-j-t-mitchell> Acesso em 15/02/2014.

65 Arlindo Machado é doutor em comunicações e professor do programa de pós-graduação da PUC/SP. e da ECA/USP. É pesquisador das chamadas "imagens técnicas" Organizou várias mostras de arte eletrônica brasileiras. Disponível em: <www .cibercultura.org.br>. Acesso em 15/02/2014.

No Brasil, multiplicam-se os eventos e exposições, como Emoção Artificial[66], evento bienal sediado em São Paulo, e que, em sua segunda edição, expôs o tema "Divergências Tecnológicas" tendo como abordagem o questionamento para o termo mídias visuais na designação de “suporte” ou meios dos trabalhos artísticos (MITCHELL, 2009).

Os embates entre as transformações resultantes de novas tecnologias e técnicas já estabilizadas pelo domínio artístico, certamente promoveram debates entre seus promotores, desde visões conservadoras a artistas motivados pelas tecnologias. O uso de uma nova tecnologia há de ser absorvido e gradualmente amadurecido pelo artista até que este ultrapasse todos os limites impostos pela técnica, subvertendo o objetivo para o qual hardware e software foram programados. Também é relevante o fato de que os artistas venham permanentemente renovando o caráter interdisciplinar artístico, dialogando e interagindo com os cientistas e tecnólogos na realização de seus trabalhos.

2.2 Arte e ilusão

As modernas mídias de arte têm exercido forte impacto sobre a teoria da arte e da imagem. Nesse contexto, como destaca Oliver Grau[67] (2007), na atualidade, ao analisar as metamorfoses dos conceitos de arte e imagem se configura uma nova arte visual que retoma os conceitos históricos de ilusão. Eles buscaram induzir o espectador à imersão, e a interatividade base de muitas das novas obras produzidas nas diversas modalidades da ciberarte, também busca essa imersão. A base do projeto de Grau e seu grupo de pesquisas em Berlim encontram-se na tese de que a ilusão no espaço de imagem virtual não é tão revolucionária quanto seus defensores afirmam. O mundo da Realidade Virtual, que aparentemente se desvincula de um processo histórico, provém de um desejo intrínseco de imersão pela ilusão que a perspectiva das imagens promove. O autor volta-se para a tradição

---

66 Emoção Artificial, Bienal Internacional de Arte e Tecnologia, evento que, desde 2002, apresenta temas ligados à presença de sistemas de informação e dispositivos tecnológicos na vida cotidiana das pessoas e percepções estéticas, possibilitadas pelas novas mídias interativas no campo das artes e que, no ano de 2012, teve apresentada a sua sexta edição.

67 Oliver Grau é pesquisador no projeto de Historia da Arte, Teoria da Mídia e Realidade Virtual na Universidade de Humboldt em Berlim. Grau publicou e promoveu palestras na Europa, Ásia e América sobre arte e mídia e história da arte.

de ilusão, identificando espaços que obtém essa imersão com o aporte da perspectiva, com seus pontos de fuga. A representação da ilusão, desde os primórdios na história da arte, sempre tem sido motivo de desafio e investigação por parte de artistas na produção de suas obras, na tentativa de proporcionar ao observador uma certa imersão nas imagens, uma virtualidade (GRAU, 2007).

Embora a história da arte e a história da mídia tenham mantido um relacionamento interdependente e a arte tenha comentado, acompanhado ou até mesmo promovido cada desenvolvimento da mídia, existe uma visão da história da arte como história da mídia. Essa relação comporta o papel das visões artísticas na ascensão da nova mídia da ilusão, se as novas mídias voltam a trazer consigo a ideia de ilusão, leva-nos à reflexão de como o homem procurou proporcionar espaços de ilusão que podemos reconhecer através da história em que a ideia de realidade virtual remonta ao mundo clássico e reaparece nas atuais estratégias de imersão da arte (GRAU, 2007).

O autor recorre a imagens que servem como referência aos pesquisadores e produtores de imagens e, na atualidade, especialmente os que se dedicam à interatividade na ciberarte, como pode ser visto na figura 40, que desvela a interpretação das formas do campo de visualização esférica da imagem pelo homem, através de sua visão estereoscópica, proporcionada pela visão frontal formada simultaneamente pelos dois olhos.

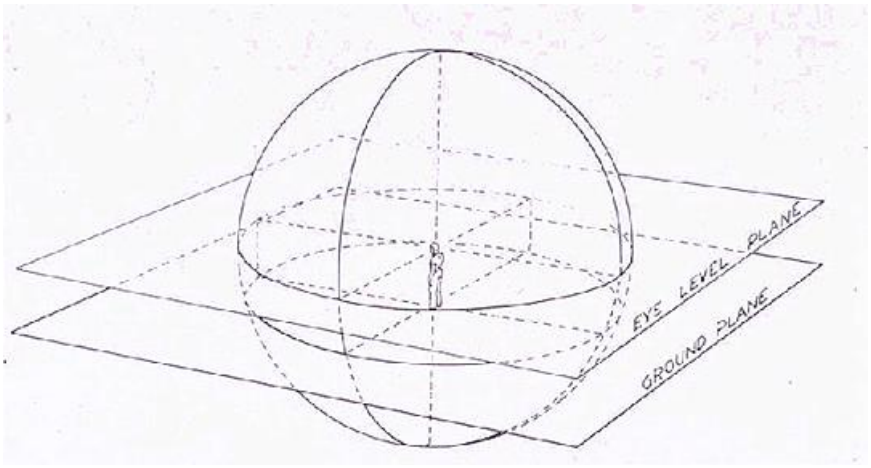


Figura 40**:** Sphaere, representação esquemática de níveis/campos de visão
Fonte: Disponível em <htp.//www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/.../Grau.html>. Acesso em 6/10/2013.

A imagem traduz a relação do campo de visão, os níveis de observação perpendiculares às direções vertical e horizontal, relacionado ao olhar, em que se demonstra, o alcance do ponto de vista, que favorece a ideia de linha de horizonte, representando um domínio do visualizador que se estende até 360° nos sentidos horizontal e vertical. Nesta imagem podemos refletir sobre o campo de visão do observador que é limitado pelo plano da terra, assim como o alcance da visão daquele que está num ponto de vista elevado ou em voo, e as possibilidades da faixa de domínio visual, quando o observador se movimenta, ou gira a cabeça, ou o corpo, e que promove no observador a ideia de inclusão numa paisagem ou imersão no ambiente virtual.

A interatividade envolve a relação entre a obra e o observador , como comenta Grau (2000), afirmando que a obra de arte interativa só se concretiza com a ação do público. Num ambiente de liberdade de interação e narrativa, o "interator" pode ser "dirigido" pelo artista que usa metas internas ditadas pelo sistema. Quando há organismos virtuais no espaço imagem, agentes que se comportam e reagem subjetivamente ao observador, a sua sensação de estar dentro da imagem é intensificada. Agentes autônomos são mostrados frequentemente como sistemas antropomórficos ou animais dentro do ambiente simulado, e a representação do próprio corpo físico, um avatar, no espaço imagem, faz a ilusão de imersão ainda mais persuasiva.

Em uma arte imersiva muitas vezes você encontra espaço ilusório envolvente ao redor do observador em 360°. Ele é definido utilizando-se perspectiva, o realismo (cor, luz e proporção), formando um momento em que tempo, espaço e imagem se unificam, fora do campo de visão do mundo real - uma convergência de mídias, emprestando totalidade para a imagem.

A imagem digital não está vinculada a qualquer meio particular, a arte virtual pode aparecer em vários formatos e tipos diferentes. Nas imagens virtuais projetadas se fundem com estímulos acústicos, favorecidos pela forma esférica, num campo de visão de 360 graus simulando um ambiente virtual (GRAU, 2000).

Ainda para Oliver Grau (2007), a busca de imersão e a ilusão de espaço nem sempre se vincularam com o pensamento revolucionário em que podemos diagnosticar uma história da arte imersiva. Nos trabalhos com imagem, a ilusão de espaço se apresenta de forma fragmentada e descontínua, onde se identificam, na

tradição de ilusão, os espaços de imagens virtuais relacionados à perspectiva e a pontos de fuga e a relação entre o observador, a imagem e o espaço envolvente (Fig.41).

As pinturas de parede datadas do final da República Romana, produzidas em Pompéia[68], incluem elementos miméticos e também ilusórios [...] a cena pintada preenche quase todo o campo de visão do observador. [...] As técnicas de pintura ilusionista criam um espaço artificial no qual o observador se "integra"(GRAU, 2007, p. 49).

Figura 41**:** Afresco em Pompéia "ritos de iniciação de caráter dionisíaco"

Disponível em <URL:http://www.corsodireligione.it/digiland/religiosita_6.htm> acesso em 06/10/13

Posteriormente à Antiguidade na pintura ocidental, Grau (2000) sugere que pode-se considerar o primeiro exemplo de um espaço inteiro de ilusão nas cenas de caça de *Chambre Du Cerf* , sala do cervo, (Fig. 42) , datada de 1343.

---

[68] Os painéis que cobrem as ruinas das paredes das habitações e de edifícios públicos da antiga Pompéia se distinguem em quatro estilos, criados pela Escola Alemã, em 1882, por Augusto Mau, referindo-se até o ano de 79dc, época da erupção do Vesúvio: O I estilo (120 a 80 a.C.) , estilo estrutural ou mármore fingido, volta-se a pintura de interiores, utilizadas para imitar o mármore e madeira. O objetivo do II estilo (80 a 15 a.C.) estilo Arquitetônico para criar uma ilusão espacial que o prolongava o ambiente pelo uso da perspectiva O III estilo (15 a.C. a 63 d.C.) representava arabescos sobre fundos monocromáticos. O IV estilo (63 a 79 d.C.), os motivos de jardins e marítimos se tornam populares; mas dessa vez a perspectiva perde sua lógica original. Disponível em<URL:http://www.revistas.ufg.br/index.php/Opsis/ article/view/10921/8569#.U2pY -vn0An4-v.10, n. 2 (2010)> acesso em 15/12/2013

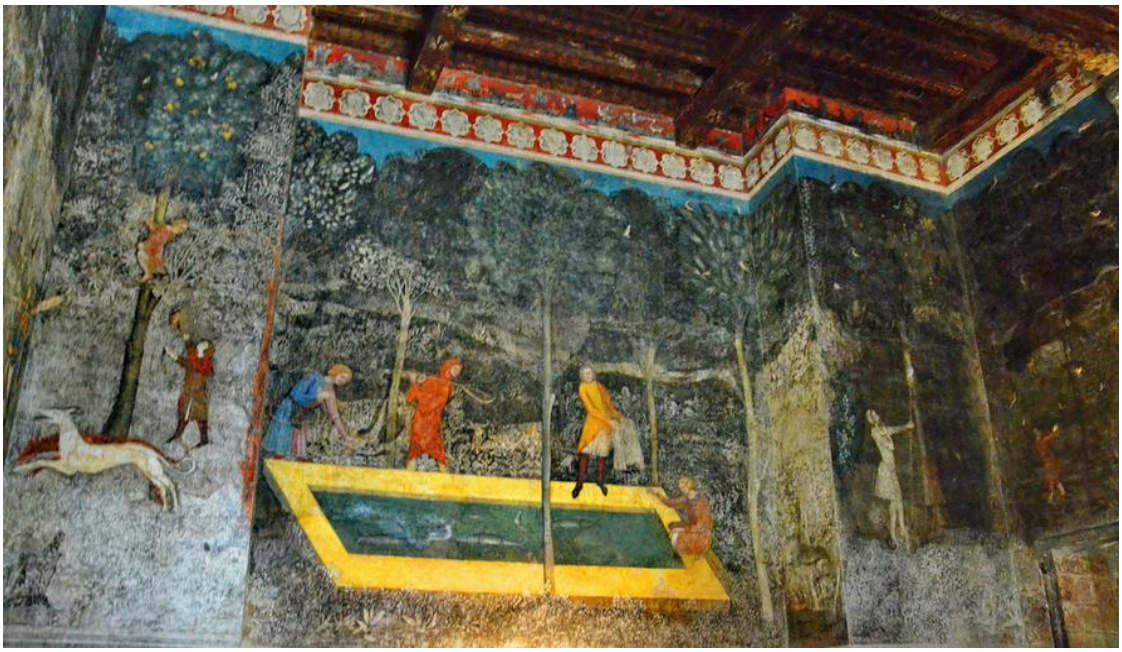


Figura 42: Sala do cervo, Palácio Papal ,Avignon. Yvon, Ottawa. Disponível em:<http://www.flickr.com/photos/19787482@N04/8445206639/lightbox/>. Acesso em 06/10/13.

No Renascimento, a perspectiva é uma contribuição que retrata a sociedade laica, revelando a influência e afinação com a matemática neste período na Itália, onde os espaços de ilusão também ganharam importância no domínio público com grandes nomes como Giovanni Santi e Raffaelo Sanzio, como retrata o exemplo da figura 43, pintura da porta do quarto do Duque de Urbino, que dá acesso a sala de audiências, de autoria anônima, a obra mostra ilustrações de objetos nobres e um castelo geometricamente perfeito, que identifica a influência e afinação matemática do Renascimento.

Figura 43: Detalhe da porta do quarto, que leva à sala de Audiências do Duque
Disponível em:<http://jornalismojunior.com.br/blog/exposicao-mestres-do-renascimento-no-ccbb/>
Acesso em 07/10/2013

Em 1486, com invasão na Palestina, a igreja católica promove uma instalação com o objetivo de propiciar aos fiéis, impedidos à peregrinação àquelas terras, uma visitação simulada com a montagem do Sacri Monti por Gaudenzio Ferrari (Fig. 44). Uma representação em várias pequenas capelas das passagens de Cristo à crucificação, com auxílio de estátuas e cenários montando as cenas religiosas. Criações feitas a serviço da semelhança, apoiadas pela técnica, espalham-se pelo mundo católico. Como estátuas em tamanho real, com roupas de tecido, perucas de cabelo natural e olhos de vidro (GRAU, 2007).

O observador, em contato direto com a imagem, estava imerso em uma situação, uma presença simulada, que o envolvia fisicamente e psicologicamente. É interessante fazer uma ponte entre esses preceitos de espaços de ilusão mencionando as estátuas dos santos usadas para procissões das cidades mineiras barrocas, assim como também as passagens da crucificação nos espaços de ilusão

de Santuário do Bom Jesus de Matosinhos, Congonhas do Campo (Fig. 45 e 46), à virtualidade dos tetos barrocos das igrejas mineiras setecentistas (Fig. 47).

Figura 44: Sacro Monte di Varallo. Gaudenzio Ferrari. Estátua de Cristo para o Calvário, madeira policromada, ca. 1510. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Sacri_Monti_of_Piedmont_and_Lombardy,>. Acesso em 06/10/2013.

Figura 45: Aleijadinho, A Crucificação, entre 1796 - 1799, policromia executada por Manuel da Costa Athaíde. Santuário do Bom Jesus de Matosinhos (Congonhas do Campo, MG) imagem Sérgio Guerini. Disponível em < http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_IC/Enc > acesso em 12/10/2013

Figura 46: Vista do santuário a partir do jardim dos Passos da Paixão.
Fonte: Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Congonhas>. Acesso em 13/10/2013.

Figura 47 :Nossa Senhora cercada de anjos músicos, de Mestre Ataíde, no teto da igreja. Disponível em:<http://pt.wikipedia.org/wiki/Igreja_S%C3%A3o Francisco de Assis (Ouro_Preto)>. Acesso em 13/10/2013.

Esta sondagem demonstra como, em cada época, esforços extraordinários foram reunidos para produzir o máximo de ilusão com os meios técnicos disponíveis.

Já em 1789, outra forma de arte que envolvia o espectador com uma ilusão de espaço contínuo eram os Panoramas (Fig. 48, 49 e 50), um formato pintado em 360º. Criado pelo inglês Robert Barker em 1787, identificado principalmente na Europa e nos Estados Unidos. O Panorama, assim como o Ciclorama, o Diorama, o Cosmorama e outras variações numerosas, eram locais destinados ao lazer, como em viagens imaginadas. Note-se que denominações semelhantes posteriormente foram adotadas pela indústria do cinema para designar o desenvolvimento dos modos de projeção de cinema (GRAU, 2007).

Figura 48: Anton von WERNER e outros pintores, Batalha de Sedan, Berlin 1883.
Disponível em:<http://www.panoramaonview.org/panorama_history.html>. Acesso em 13/10/2013

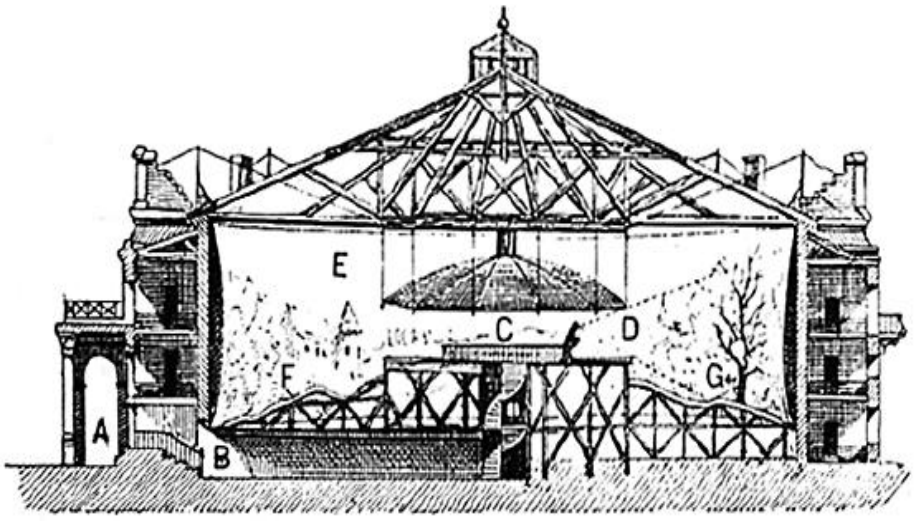


Figura 49: Corte de um panorama.
Disponível em:<http://www.panoramaonview.org/panorama_history.html>. Acesso em 13/10/2013

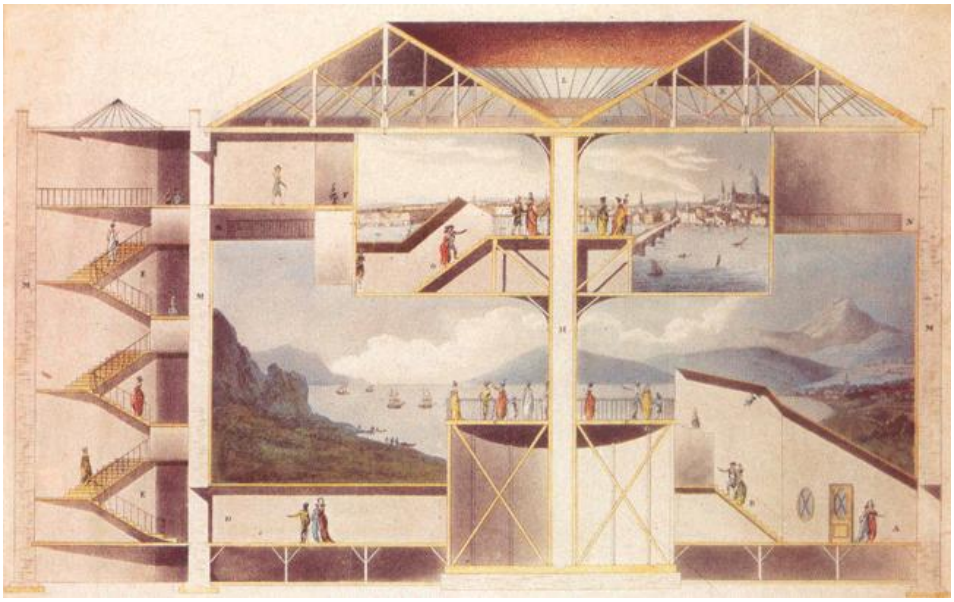


Figura 50: A seção transversal do panorama de dois níveis de Robert Barker em Leicester Square.
Disponível em:<http://www.panoramaonview.org/panorama_history.html>. Acesso em 13/10/2013

Muitas tentativas foram feitas para aperfeiçoar o uso da imagem em espaços de ilusão, algumas vezes, condicionada a equipamentos portáteis ou módulos de dimensões apropriadas à adaptação do homem para uso individual. Assim, podemos elencar uma série de buscas de proporcionar, através da ilusão, uma imersão, entre elas: o cinerama de Fred Waller, com sua tela de 180 graus; o Vitarama com três câmeras, na Exposição Mundial de 1939; o Cinerama, no cinema 3D dos anos 1950 e 1960; a televisão estereoscópica para uso individual de Morton Heillig, 1960; o simulador Sensorama (Fig. 51), além das imagens do Cinema Scope 3D e do som estereofônico, o *Stereoscopic Television*,1960(Fig. 53) oferecia experiência imagética multissensorial e era encontrado em parques de diversão na Califórnia. Numa reflexão, podemos considerar que todas essas experiências certamente foram precursoras do cinema 3D, como também dos videogames interativos em que a pessoa simula praticar o esporte ou jogo, como no *XBOX* 360 (GRAU, 2007).

Desde o final da década de 1980, modernas interfaces comunicam imagens tridimensionais usando o *Head mounted display*, HMD (Fig.54), ou a CAVE, ou caverna digital, de desenvolvimento mais recente . A impressão sugestiva é aquela em que alguém imerge no espaço da imagem, mete-se dentro dela e com ela interage em tempo real, intervindo de forma criativa (GRAU, 2007).

Figura 51: Sensorama,1962 .
Disponível em:<http://www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/Grau.html> Acesso em 06/10/2013.

Figura 52: *Stereoscope*, 1850.
Disponível em:<http://www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/Grau.html>. Acesso em 06/10/2013.

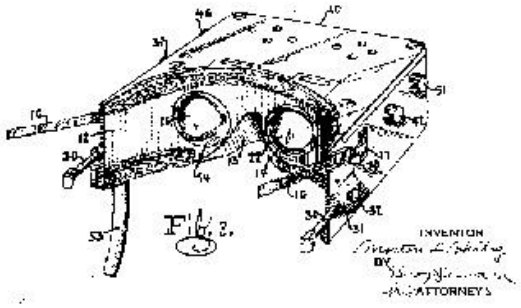


Figura 53**:** *Stereoscopic Television*,1960.

Disponível em:<http://www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/Grau.html> Acesso em 06/10/2013.

Figura 54: HMD, 1995. Disponível em:<http://www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/Grau.html> Acesso em 06/10/2013.

A realidade virtual foi, desde cedo, reverenciada pelos artistas, que dela fizeram uso com seus métodos e estratégias pela cooperação de vários representantes notáveis da cultura da imagem virtual e seus laboratórios de mídia internacionais, resultado de ideias, pesquisas, discussões, projetos que tiveram, através dos tempos, resultados inovadores (GRAU, 2007, p. 16).

2.3 Busca de ilusão de imagens na representação da arte e seus reflexos em minha produção

A busca da ilusão em meu trabalho parte da representação de imagens. Desde o uso da perspectiva nas primeiras telas até a representação sutil das figuras, através da sobreposição de figuras, e veladuras, sugerindo sombras e sobreposições de manchas e pinceladas que procuram surpreender e ao mesmo tempo passar a ideia de informalidade e ligeireza da concepção a finalização do trabalho. Nestas representações procuro sugerir as questões de profundidade,

mesmo o uso de massa acrílica e nas sobreposições de cores, das mais claras às mais brilhantes, proponho resultados que sugerem luzes, brilho e volume nas telas, ações que têm sido ajustadas na representação gráfica das obras e conectam-se diretamente ao sentido de ilusão no espaço pictórico (Fig. 55).

Essas questões artísticas não deixaram de reverberar nas questões relativas à representação na arte brasileira, a arte engajada de artistas, focados na identidade de representação do povo brasileiro através de obras comprometidas em desvelar o perfil de uma sociedade múltipla e de cultura variada.

Figura 55: Sem título, 40x50, óleo s/tela. Hélio Brantes, 1986.
Fonte: Imagem acervo do artista.

A informação do artista, sem dúvidas, promoveu a escolha de caminhos definidores de sua produção artística, o questionamento a respeito da representação pictórica, em abordagens controversas às imposições de uma arte acadêmica, aqueceram o discurso dos artistas modernistas. A arte europeia, depois da 2ª grande guerra caminhava para o abstracionismo de Mondrian, kandinsky, Tatlin e Malevich entre outros. Enquanto o poder russo abomina a arte abstrata considerando-a decadente, valorizando e impondo uma arte engajada aos conceitos de nação socialista através do realismo russo, os norte-americanos, como resposta, passam a enaltecer o abstracionismo como a arte do momento, elegendo como maior de seus artistas, o americano Pollock com sua *action painting*. O questionamento sobre a representação das imagens pictóricas que permearam o universo da arte no desenvolvimento do modernismo refletiu-se na arte brasileira povoando de novas identidades o campo da representação dos artistas.

Posteriormente, ao fim dos anos 1940, uma tendência ao abstracionismo é alavancada nos principais salões nacionais, culminando com a criação da Bienal de São Paulo, que promove uma arte referenciada no neoplasticismo holandês. A Premiação de Ivan Serpa como Jovem pintor e do suíço Max Bill, com sua obra *Unidade Tripartida* traduzem a liderança desse movimento em São Paulo. Nesse sentido, “o início da década reafirma as inclinações para tendências abstracionistas que, na verdade, constituíam a condição mais contundente da arte moderna, pois se voltavam a direções opostas ao exercício da mímesis” (OLIVEIRA, 2008, p.128).

Os artistas encontram em Mario Pedrosa, a referência, a partir de debates, que se firmaram na materialização da tendência construtivista, nos trabalhos de Ivan Serpa, Abrahan Palatnick, Almir Marvinger e posteriormente Waldemar Cordeiro, que lideram o movimento abstrato concreto, criando o Grupo Ruptura, em São Paulo. No Rio de Janeiro em 1954 a aproximação entre Ligia Clarck, Ligia Paper, Aluísio Carvão e Ivan Serpa, promove o surgimento do movimento Neoconcreto, do grupo Frente, mais flexível em seus princípios, e que mais tarde vieram a se associar a Franz Weismann, Hélio Oiticica e Ferreira Gullar. As forças do abstracionismo foram sendo esmaecidas possibilitando o retorno da figuração propiciando um discurso reflexivo nas questões sociopolíticas e de comportamento.

No fim dos anos 1950, a arte pop americana, como reafirma Andrade (2008), influenciou aos artistas brasileiros. Na representação as imagens da cultura pop são adotadas, além das soluções óticas propostas. “Livre de regra e de norma, a figura surge de modo autêntico e verdadeiro - o que seria muito bem recebido por artistas brasileiros tais como Antônio Dias, Carlos vergara, Ana Maria Maiolino e Rubens Gerchman” (OLIVEIRA, 2008, p.147-148).

Calcados nessas lideranças esse panorama fomenta posteriormente espaço para a edificação da produção artística da geração 80. A década de 80 concretizou a maturação das possibilidades da figuração, no período de abertura política no Brasil, uma aproximação do artista como o homem comum com a exposição “Como vai você geração 80”, mostrando uma grande liberdade artística que retratava as possibilidades de novas conquistas.

Nos anos 80 eram poucas as publicações a respeito de arte brasileira a que tínhamos acesso, sendo de grande importância a visita a exposições de artes visuais, como foi relatado anteriormente nesta dissertação, como as exposições na “Escola do Parque Lage”, no Rio de Janeiro e da “Coleção Gilberto Chateaubriand” no Museu de Arte Moderna, MAM, do Rio de Janeiro. Me impressionava o sentido crítico através do qual os artistas citados tratavam plasticamente e apresentavam seu discurso em suas obras. Foi enriquecedor pra mim estar em contato com as obras de Antônio Dias, Carlos Vergara e a representação gráfica de Rubens Gerchman em Concurso das Misses (Fig.56), 1965, Lindoneia, 1966, e Beijos, 1989, em que retrata na crônica urbana a identidade com um panorama pop que impregnou meu imaginário. Esses artistas foram fundamentais como promotores de novos sentidos de representar, que influenciaram as gerações posteriores.

Figura 56: Concurso das Misses, Rubens Gerchman, 1965.
Disponível em:<http://cascadabanana.blogspot.com.br/2011/10/exposicoes-rubens-gerchman.htm>
Acesso em 10/11/2013.

Na coleção de obras do artista plástico Inimá de Paula (Fig.57) em sua Fundação na cidade de Belo Horizonte, temos um rico campo de propostas em várias facetas que traduzem o universo do artista mineiro que teve no fauvismo sua maior influência.

Figura 57: INIMÁ DE PAULA (1918 - 1999) Duas Mulheres
Óleo s/ tela - 80 x 100 cm.
Disponível em <http://mariapaulaalvim.blogspot.com.br/2011/07/cordel-da-mulher-mineira.htm>
Disponível em 30/30/2014.

Foram muitas as influências de trabalhos de vários artistas na minha formação “autodidata“, não esquecendo o acesso às informações através de livros e da televisão. No período em que eu me concentrava num trabalho mais voltado às galerias, como as telas florais, registro ter se tratado de ótimo exercício de

desenvolvimento da pintura com suas formas inesperadas e quase abstratas , que se dobram na delicadeza, assim como nas formas humanas dessa fase, buscando uma identidade pictórica. Destaco ainda que as texturas conseguidas com o uso de massa acrílica passam a ser praticamente deixadas de lado no trabalho com as figuras humanas.

No início dos anos 1990, após o exercício da pintura em uma série intitulada “jogos Infantis” em que procurava um discurso consequente, - e posteriormente em telas que experimentava novas formulações nos usos de materiais como na tinta PVA Látex, adicionada a materiais como corantes, cola e massa acrílica - meu trabalho caminhou na direção da representação de atletas, homens e mulheres, músicos, atores circenses em uma clara investigação sobre a representação da figura humana. Na tentativa de sintetizá-la, optei por representá-la forte, em ações que fugiam a regra de representação dedicada ao tema, propondo a figura da mulher independente jogando, reunindo-se paras conversas em sua vida social e por último os quadros das mulheres e suas trapalhadas com as tecnologias representadas pelo uso exaustivo e impactante dos celulares. Na busca de referências, fora os contatos das obras marcantes dos artistas de Montes Claros - como João Rodrigues, Sérgio Ferreira e Konstantin Christoff - identifiquei nas figuras femininas do artista plástico Mineiro Inimá de Paula, o respaldo desejado no trabalho por mim adotado, estava numa direção que possibilitaria um bom aprendizado.

As imagens trabalhadas nas telas se concentravam na formulação das perspectivas, a sobreposição das figuras e das pinceladas. Na pintura das figuras femininas a cor de fundo, um lilás, era reservada como linhas do desenho de seus corpos, proveniente do espaço entre os campos pintados pela cor da pele, um tom pálido acentuado pela memória da camada lilás anterior . Nas regiões dos narizes, entre olhos, testa e orelhas a volumetria foi acentuada tanto pela transparência da pintura econômica, fina, do marfim da pele que sobrepus à camada lilás nas áreas de sombra. Reforcei o volume pela adição de várias camadas de tinta, a cor de pele foi acentuada por uma fina camada branca com destaque para o brilho no volume do nariz, das pálpebras, das orelhas, das mãos, unhas e jóias. (Fig. 58).

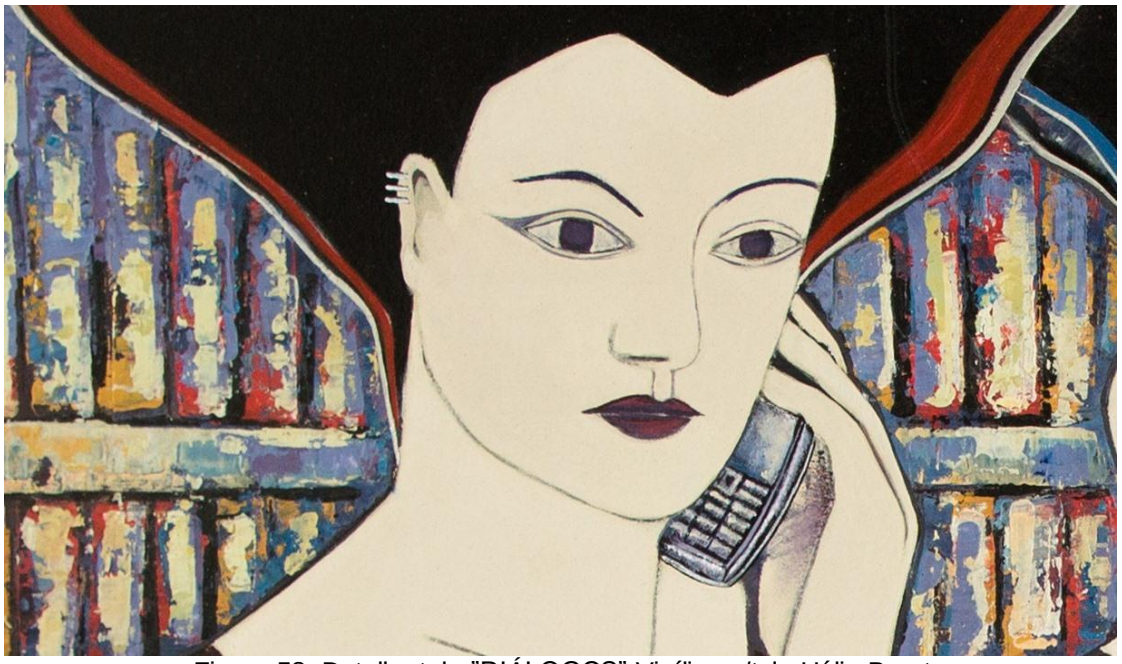


Figura 58: Detalhe tela ”DIÁLOGOS” Vinílica s/tela Hélio Brantes.
Fonte:Imagem acervo do artista

Nessa perspectiva, a pintura de equipamentos eletrônicos, como celulares, se deu procurando emular resultados obtidos nas pinturas de propaganda do amigo pintor Gemma Fonseca[69], também na arte pop, no exagero de traços que evidenciassem o contraste entre o claro e o escuro. O panejamento, no tecido da roupa das mulheres, e a representação de volumes lançou mão da sobriedade do marrom com fendas que sugerem o volume dos seios e as pregas do tecido, sutilmente referenciado nos mantos das imagens das madonas medievais (Fig.59).

[69] Gemma Fonseca: Artista Norte Mineiro que em 1979 entra para a Polícia Militar em Belo Horizonte, deixou a carreira militar e decidiu que seu mundo girava em torno da arte. Em 1986 retorna a Montes Claros, onde mora. Expôs várias vezes na cidade, em Belo Horizonte, Brasília e em cidades do Norte de Minas. Em 2008 aconteceu o que próprio artista considera como um marco em sua vida. Ele foi convidado para participar de uma exposição em Roma, na Itália. Disponível em < http://g1.globo.com/mg/grande-minas/noticia/2012/10/gemma-fonseca>. Acesso em 20/03/2014.

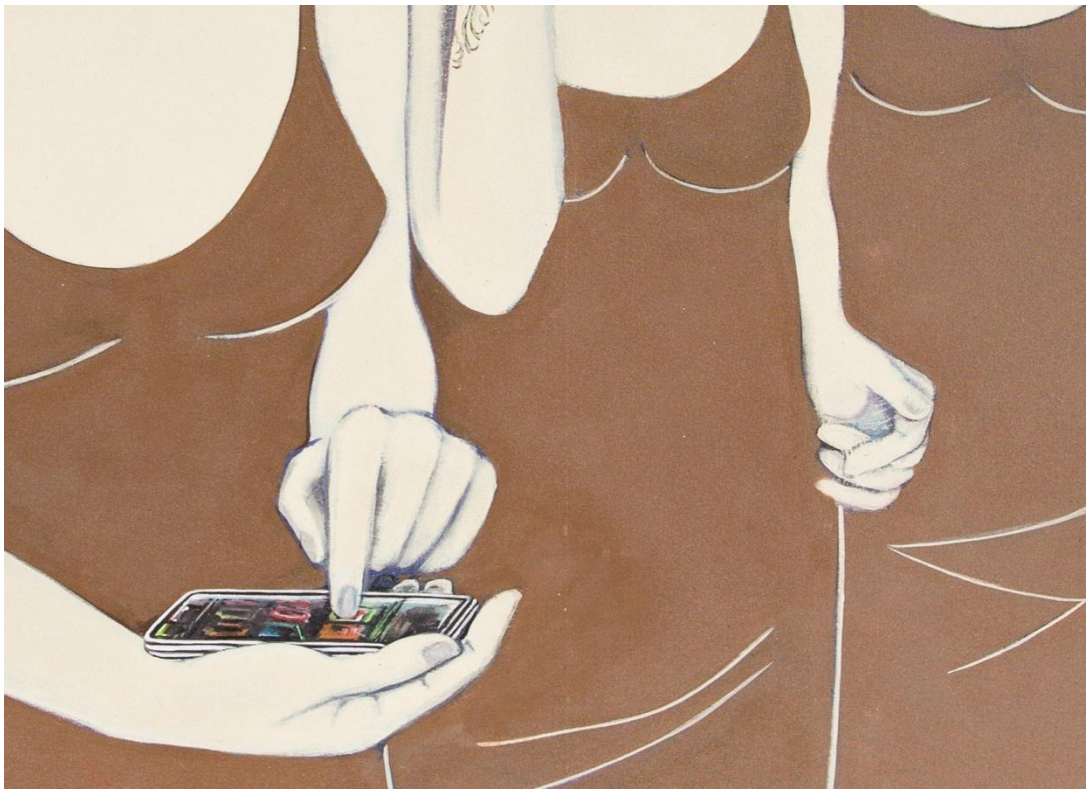


Figura 59: Detalhe tela “*IPHONE*”, vinílica s/tela Hélio Brantes.
Fonte: Imagem acervo do artista.

A produção plástica dessa dissertação, que será detalhada no capítulo 3, parte da criação de telas que evidenciam as características plásticas de minha obra no momento presente, com forte presença e interesse por investigações pictóricas marcadas por esse período recente de minhas criações aliando a isso a investigação com os novos meios digitais, através da produção de uma narrativa visual. Essa narrativa de base computacional parte do uso de programas digitais como *Paint Brush* para recortes e adequação das imagens das telas, e chega a programas como *Movie Maker* e *Vegas,* que oferecem a opção de anexação de imagens, som, efeitos e movimento em uma linha do tempo proporcionando a geração de um ”clipe” ou filme.

2.4 A cultura das mídias na contemporaneidade

A partir desse ponto destacaremos a arte digital, refletindo sobre o impacto das tecnologias na vida humana e discutiremos a abrangência do termo pós-humano. Além de fazermos menção ao impacto das tecnologias e seu consumo na vida social hoje. As reflexões incluem obras polêmicas de artistas como Eduardo

Kac, Antony Quanaka, Mark Pauline e Stelarc. Em suas obras, materialização de ficções, eles introduzem ou discutem o avanço das tecnologias em campos como genética e robótica. Questionando a situação de um corpo humano já ultrapassado para alguns deles, que falha, que adoece, que precisa de próteses, que se mescla às tecnologias. Essas obras introduzem reflexões sobre a nova relação homem, máquina, biotecnologia, e o conceito de pós-humano. Localizamos aí, "a disseminação de criaturas híbridas no universo da cibercultura, caracterizando uma das marcas mais evidentes da cultura globalizada contemporânea" (FRANCO, 2006, p.8). Trataremos também da arte híbrida e da arte transmídia para além da reflexão conceitual.

Em cada período histórico, a cultura, considerada como um produto da sociedade, subordina-se ao domínio da técnica ou das novas tecnologias de comunicação. Esta se comporta sempre como um organismo vivo, com poder de adaptações surpreendentes. Seguindo esta orientação, numa análise sobre a atualidade, a pesquisadora Lúcia Santaella[70] (2013) ressalta que a concepção da ideia de "Cultura das mídias" advém do resultado do convívio entre as culturas eruditas, populares e de massa. Já no final dos anos 70, a reflexão sobre a pós-modernidade provocava vários debates, embora naquele período a cultura das mídias não fosse percebida como uma unidade. Posteriormente, a expressão "cultura das mídias" passou a retratar o campo em que se instauram o entrecruzamento entre os meios e as linguagens. É possível afirmar que a cultura das mídias tem uma lógica distinta da cultura das massas e que a cultura digital não sucedeu da cultura de massas, sendo a "cultura das mídias", por suas características voltadas ao desenvolvimento das tecnologias, semeada por processos de produção, distribuição e consumo. A denominação de cultura das mídias não se substitui pelo emprego da terminologia de cultura de massas, de um lado, nem cultura virtual ou cibercultura de outro, é isto sim, uma cultura intermediária, que com as outras coexiste.

---

70 Lucia Santaella coordenadora da Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Diretora do Centro de Investigação em Mídias Digitais. Disponível em:<http://www.jornadadeliteratura.upf.br/2009>. Acesso em 10/08/2013.

> Quer dizer, a cultura digital não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de "cultura das mídias". Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura digital ora em curso (SANTAELLA, 2013, p.11,12, 23).

O pesquisador André Parente[71] (2008) destaca a diversidade de pontos de vista sobre os saberes artísticos e científicos por vezes antagônicos nos registros de filósofos, artistas plásticos, videomakers, enfim, teóricos e especialistas em multimídia de múltiplas disciplinas. Essa condição nos leva inevitavelmente a compreensão do contexto transdisciplinar em que se encontra a mídia no mundo contemporâneo, ancorada às várias plataformas, numa dinâmica voltada à compressão dos fundamentos teóricos da existência com reflexo na vida prática. (PARENTE, 2008).

Santaella (2013) discorre sobre o pensamento de Mcluhan, segundo o qual "o meio é a mensagem", e frisa que se, anteriormente, seu pensamento não foi absorvido, hoje se fixou como um axioma. Mcluhan estava justamente se desviando da tendência comum nas teorias da comunicação de sua época, que separavam, de um lado, o modo como a mensagem é transmitida, de outro lado, o conteúdo da mensagem. Ao colocar ênfase nos meios, Mcluhan insistia na impossibilidade de se separar a mensagem do meio, pois a mensagem é determinada muito mais pelo meio que a veicula do que pelas intenções de seu autor. Portanto, em vez de serem duas funções separadas, o meio é a mensagem (SANTAELLA, 2007).

A amplitude a que chegaram os meios de comunicação, também é enfatizada, considerados fundamentais como constituintes da cultura na atualidade. Tendo como base fotocopiadoras, DVDs e os aparelhos para gravação de vídeos, *Iphones*, *tablets* e *videogames*, juntamente com a próspera indústria de filmes que, além dos cinemas, também estão disponíveis em sites e no comércio, concomitantemente acessíveis. Equipamentos e dispositivos expandem o campo das mídias, facilitando o consumo e escolha individual, em detrimento à absorção pelas massas, promovendo a cultura do disponível e do transitório. E embora a grande maioria dos autores considere a cibercultura uma expansão da cultura de

71 Professor na Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ e da Escola de Comunicação da UFRJ. É pesquisador de arte e tecnologia da comunicação.

massas, o reconhecimento da cultura das mídias, é substancial para o entendimento da própria cibercultura. De acordo com Santaella (2013), “há uma espécie de discurso consensual sobre o caráter revolucionário e sem precedentes das transformações tecnológicas e culturais que a era digital está trazendo para o mundo” (SANTAELLA, 2013, p.12).

A convergência das mídias, na coexistência com a cultura de massas e da cultura das mídias, tem sido responsável pelo nível de intensificação em que a produção e a circulação da informação atingiram nos nossos dias e que são umas das marcas registradas da cultura digital.

2.5 A era digital

Como vocação, a era digital reflete as incertezas políticas, a explosão demográfica das cidades, as mestiçagens étnicas e suas conquistas, uma nova visualização dos hibridismos culturais, os descentramentos da identidade, a valorização de todas as variações de identidades e culturas humanas, ingredientes intrínsecos, na descentralização do acesso às culturas constituídas fora do modelo europeu. As culturas latino-americanas, por exemplo, estão entranhadas da riqueza do hibridismo na sua constituição, hibridismo este identificado com os debates pós-modernos. Constata-se que as culturas latinas têm, em sua essência, vocação identificada com o pós-moderno.

Em consequência a esperança promovida pelo digital, como demostra Felinto[72](2012), consiste na vitória do acesso democrático à informação e participação sobre a unificação cultural através de redes ou a visibilidade que é promovida na variedade e não mais um mundo mediado por um pensamento homogêneo, imposto por regimes e interesses. Criar redes significa articular competências cruzadas, promover hibridismos, promover a igualdade de oportunidade, fertilizar o devir. A dissolução de fronteiras nacionais teria uma positividade apenas acompanhada das singularidades, pois assim consolida efetivamente a expressão da variedade e seu convívio. “Um mundo sem fronteiras

[72] Erick Felinto é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ e pesquisador do CNPq. É autor de diversos livros e artigos sobre Teoria da Comunicação, Cibercultura e Cinema.< http://www.editorasulina.com.br/ >acesso em 13/4/2013

não significa um mundo sem diferenças, mas, antes, um mundo no qual as diferenças podem comunicar-se livremente entre si, em constantes fluxos e reconfigurações" (FELINTO, 2012, p. 21).

As transformações decorrentes do desenvolvimento digital, em todas as instâncias, com ocorrência da globalização cultural, tornaram-se evidentes, proporcionando o estranhamento até mesmo do homem comum, testemunha da deflagração de novos parâmetros da informação e da comunicação sem precedentes, como uma convulsão "que vem sendo chamada de revolução digital. O aspecto mais espetacular da era digital está no poder dos dígitos para tratar toda informação, som, imagem" (SANTAELLA, 2003, p.70).

2.6 Culturas híbridas e hibridismo

A mistura de técnicas e materiais de diversas modalidades sempre dificultou uma classificação ortodoxa no campo das artes, e a confluência flexível desses aspectos nos faz lembrar o hibridismo das mídias na era digital. Edgar Franco (2006) lembra ainda que, hibridismo pode ser considerado tanto um fenômeno de superposição ou mesclagem, percebido tanto nas imagens artesanais como nas tecnológicas das máquinas de reprodução ou de síntese, que assumem valores independentes do suporte ou linguagem de produção e difusão.

Lembrando suas primeiras impressões sobre hibridismo, Lucia Santaella (2012) aponta que essas impressões advêm de considerações lidas em texto de Nestor Canclini (2003) em que este reflete sobre novos parâmetros culturais, resultantes da globalização e seus reflexos na produção cultural. Nestes termos Canclini coloca que uma cultura balizada pelo eurocentrismo considerava o hibridismo como uma produção empobrecida, infértil. Santaella identifica essa mistura, esse caldeirão cultural, com a promoção de um quadro de interação de discursos étnicos, de grande contribuição, crescimento e desenvolvimento de novos valores. Consciente das possibilidades do hibridismo, esta nova interpretação clama pelo enfoque simultâneo de eventos, com gratificante fortalecimento das identidades (SANTAELLA, 2012). A seu modo, o termo hibridismo traz também para nossa observação em arte, a oportunidade dos diálogos pré-existentes no fazer artístico, em que a concepção da obra materializa-se de uma bricolagem de saberes

e sensações, amadurecendo-se híbrida nos diferentes estágios de produção e superposição de materiais, do algodão que recebe a resina, em que se deita o grafite, que dialoga com o giz pastel para dar espaço às superfícies da pintura acabada. Uma concepção de hibridismo se fortalece com a possibilidade de diálogos das assemblagens de Tatlin aos processos de criação nos vários programas digitais.

A ocorrência da mesclagem das mídias, quando Plaza refere a pensamento de Mcluhan pode ser identificada no fato característico de que o conteúdo de qualquer meio é sempre um outro meio, um suporte pressupõe outro que lhe deu origem, do que se aproxima, como no exemplo de que o conteúdo da escrita é a fala, assim como a imprensa contêm a palavra escrita e o telégrafo contêm a palavra impressa (PLAZA, 1998).

Quase que diariamente, as manchetes anunciam novas conquistas em computação, telecomunicações, biotecnologia e exploração do espaço. Esses processos enaltecem novos paradigmas para uma sociedade que se redesenha. A arte na sua capacidade perceptiva capta essas mudanças, se reconfigura, e traz em seus textos uma resposta aos novos trajetos percorridos pela humanidade.

2.7 A ciberarte

Na recente virada do século, a ciberarte é uma forma artística resultante da plena difusão acelerada da informática e da fluência proporcionada pelo emprego de novas tecnologias por artistas. Ganha corpo na atualidade com a expansão e diluição do corpo e da consciência humana. Essa experiência é observada quando a máquina se anexa ao homem, passam então a coexistir em consonância, numa unidade e dependência, através do acoplamento crescente com as novas tecnologias, como a robótica, a telemática, a nanoengenharia e a biogenética. Como reflexo desta aproximação nessas obras descortina-se o desenvolvimento de poéticas resultantes do emprego de programas digitais. Como o conceito “da teoria cibernética renova-se nessas obras, a troca de informações entre os múltiplos sistemas orgânicos e maquínicos continua em pauta e norteia a estrutura desses trabalhos artísticos” (FRANCO, 2006, p.47-48).

A proposta de muitos artistas volta-se a criar uma conexão intrínseca entre os possíveis significados de ciberarte e pós-humanidade. Ciberarte na visão de

Diana Domingues (2002) vem ao encontro do mundo da arte, explorando as novas tecnologias, produto da pesquisa da microinformática e da telemática, fomentando a interatividade configurada no ciberespaço, com a conexão em redes e ambientes virtuais pessoais. Referenda-se no recurso da linguagem numérica[73], nas criações e nas novas formas de interação do observador. Mais voltado aos processos de navegação e relações sociais que aos suportes, o termo Ciberespaço, como registra Domingues, foi cunhado *por* Gibson em 1984, *"*numa referência ao local em que são realizadas, em grande parte, as relações do homem com seu ambiente virtual*"* (DOMINGUES, 2002, p.27).

Ciberarte é um dos termos, segundo Domingues (2002), para a arte criada na inserção das tecnologias computadorizadas no meio artístico. A ciberarte é um campo fértil para a ação do artista junto aos cientistas computacionais que criam espaços virtuais programados para estarem abertos à interação. Esse tipo de construção exige grande capacidade criativa, o que possibilita ao artista um imenso e novo campo de produção, ou seja, pensar além da interface, transpondo a condição de um simples operador, insistindo na forte dimensão comportamental da arte, em que o corpo observador é convidado a interagir de modo que amplie sua dimensão de mundo. Destacam-se, assim, as possibilidades do desenvolvimento de uma estética própria proveniente de maior domínio dessas tecnologias.

Julio Plaza e Mônica Tavares (1998, p. 87), no livro "*Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais"*, fazendo referência a Peirce[74], sinalizam três grupos de métodos de criação poética: o do possível, o do existente e o do simbólico que podemos também associar às tradicionais formas de produção artística.

O método do possível associado às memórias anteriores à criação, o que é possível dentro das experiências preexistentes ao momento da criação. Este tipo

---

73 Linguagem numérica é traduzida a partir da linguagem computacional e seus algoritmo, imagens sem perda de qualidade, onde todas as imagens são idênticas as imagens originais, sem a prevalência da imagem original. Disponível em:<file:///C:/Users/Marilia/Downloads/73-269-1-PB.pd. Acesso em 2/03/2014

74 Charles Sanders Peirce (1839-1914): determinou na semiótica a divisão dos Signos em Ícone, Índice e Símbolo. Um signo representa algo para alguém. Diz respeito ao signo e se relaciona entre o signo e seu objeto ou diz respeito às relações entre o signo e seu interpretante. Índice mantém uma relação com o que representa. Símbolo é um signo ao objeto denotado em virtude de uma associação de ideias produzidas por uma convenção. Disponível em: <http://www.nupea.fafcs.ufu.br> Acesso em 25/03/2014.

de poética está inserida em todos os programas em que estruturas e características de cada meio se conectam com o processo de criação. Este tipo de método oferece um campo de possibilidades para o desenvolvimento das duas outras categorias: o método do existente e o do simbólico. A intenção do método do existente artístico está no ato de fazer, a partir do princípio de ação/reação. O método do existente oferece os recursos para a concretização da obra, na busca de soluções visando a superação dos limites oferecidos pelo material.

O método do simbólico permite que o autor com seu olhar crítico promova as modificações e desenvolvimento do objeto a partir de codificações relacionadas ao simbolismos dos elementos inseridos em sua obra (PLAZA, 1998).

O campo ciberarte é instigante, sua característica de interdisciplinaridade propicia complexidade e transformação permanente, legitimadas através das várias conexões, assim como pelos laços criados com a engenharia, com as ciências da computação, comunicação, ciências sociais entre outras. Nessa situação dinâmica todo saber complexo é compartilhado e os saberes se socializam promovidos pelas redes digitais. O produto dessas interações ultrapassa os limites da arte. Assim difundindo o conhecimento, a criatividade, favorecendo a criação.

2.8 Arte na rede

No âmbito das conexões em redes em configurações atualizadas, como descreve Franco (2006), são oferecidas alternativas como a telepresença, sistemas orgânicos intermediados por máquinas e criados em redes numéricas, que com a visualização dos interlocutores possibilita o contato direto das pessoas em lugares distantes, em tempo real, ou através da mediação entre sistemas orgânicos e maquínicos quando avatares se comunicam e representam os usuários em ambientes virtuais. Note-se que esta é uma experiência já vivenciada diariamente nos *games* e em projetos artísticos envolvendo bioinformática em que o interator produz mudanças em seres microscópicos. Experiência também identificada nos sistemas maquínicos, das criaturas virtuais, traduzidos nos “ambientes virtuais, a

realidade virtual, os algoritmos genéticos e redes neurais[75], a bioinformática e biotecnologia" (FRANCO, 2006, p. 45).

Outro teórico que traz interessantes observações é Derrick de Kerckhove (2008). Ele destaca que a ligação planetária em rede possibilita uma mente expandida pela somatória das inteligências conectadas. Sugere também que uma parcela de artistas passa a ter um trabalho significativo no campo das redes tecnológicas e das alternativas digitalizadas. Um reino extraordinário e singular, o campo da interface, se revela como um celeiro para a nova arte, não apenas por se estabelecer um ambiente que se disponibiliza a imagem, mas, sobretudo, destacando que essas tecnologias envolvem os sentidos tátil, auditivo e outros canais de ação e sensação. "É, portanto, bem compreensível que eles se interessem agora pelas modificações trazidas a essas interações pelo ambiente tecnológico" (KERCKHOVE, 2008, p.59).

Para alguns pensadores essas novas configurações promovem uma mudança em tradicionais concepções do homem em relação ao meio em que vive, conforme comentário de André Parente (2008) em que este identifica que, com o desenvolvimento das tecnologias da telepresença, da realidade virtual e dos mundos virtuais, serão promovidas várias mudanças transformando por exemplo a percepção humana.

Assim conclui-se que através do desenvolvimento da mediação de interfaces do ser humano com as máquinas, o mundo está se tornando uma gigantesca rede de troca de informações. Se podemos estar certos de alguma coisa a respeito do futuro é que a influência da tecnologia digital continuará a crescer e a modificar sobremaneira os modos como nos expressamos, nos comunicamos, ensinamos e aprendemos, os modos como percebemos, pensamos e interagimos no mundo.

A fusão do orgânico e do maquínico, como ressalta Felinto (2012), era balizada na triangulação: informação, controle e comunicação. Inicialmente institui-

---

75 Construtos artificiais inspirados nas estruturas neurais de organismos inteligentes, interligadas por sinapses, pelos quais os neurônios se comunicam possibilitando aprendizado com experiências anteriores Uma grande rede neural artificial pode ter centenas ou milhares de unidades de processamento; já o cérebro de um mamífero pode ter muitos bilhões de neurônios (CARVALHO, André F.de. Disponível em:<http://www.icmc.usp.br/pessoas/andre/research/neural/>. Acesso 15/02 /2014.

se a cibernética de primeira ordem, a maneira de pensar o humano envolto num processamento de informação que apresenta similaridades a qualquer máquina dotada de certa memória. Em seguida a cibernética de segunda ordem advêm da evolução por meio da auto organização em que o elemento responsável por gerar um sistema torna-se parte deste. Entretanto com a ampliação do intento de vida artificial passa-se a ser concebida a ideia da cibernética de terceira ordem que prima pela concepção de criaturas computacionais capazes de simular vida. A evolução da cibernética e a interferência, nos anos noventa, envolve direta ou indiretamente o cotidiano humano, o que motivou uma resposta de artistas e outros pensadores como tentativa de traduzir sua inquietação em produções que retratavam esta realidade.

Neste cenário, o impacto das tecnologias na vida diária do homem, incentivado tanto pelo avanço do capitalismo e do consumismo, promove gradativamente mudanças de comportamento, interferindo em sua existência somado, como indica Franco (2006), a conceitos como a “virada não humana”, do filósofo Bruno Latour[76] que descreve um entrelaçamento cada vez mais íntimo entre seres humanos e objetos , tópicos que ganham corpo na atualidade quando estamos vivendo a fronteira de um mundo onde os limites entre humano e máquina estão se dissipando. A intensa aproximação, impregnação ou superposição do homem com as máquinas em sua vida cotidiana promove mudanças na sua estrutura corpórea que se reconfigura, como resultado dessa metamorfose, surge aquilo que alguns teóricos nomeiam de ”pós-humano”.

2.9 O humanismo e o pós-humano

O debate sobre a questão do pós-humano e pós-humanismo na atualidade passa a ser de interesse de vários autores que vem desenvolvendo seus trabalhos em diversas áreas como arte, mídias digitais, comunicação, estéticas tecnológicas e filosofia, estendendo-se a outros campos como manipulação genética, nanotecnologia, bioarte, arte biológica e arte genética. A concepção de

[76] Bruno Latour: fundador dos chamados Estudos Sociais da Ciência e Tecnologia (ESCT), sua principal contribuição teórica é o desenvolvimento da ANT, Teoria ator-rede, que, ao analisar a atividade científica, considera tanto os atores humanos como os não humanos.

noção de sua existência foi sendo ampliada com velocidade similar aos consecutivos desenvolvimentos midiáticos, meios necessários à produção e propagação do produto audiovisual, e do campo da biotecnociência, que propicia a aproximação dos organismos vivos, que tem como origem o carbono, e das tecnologias, provenientes do plástico e do silício. Não é possível hoje deixar de considerar a possibilidade de uma condição pós-humana lembrando as conquistas que propiciam a possível superação das barreiras da vida humana e novas possibilidades de existência virtuais, comunicacionais e existenciais.

Nos anos 70, foi proposto pelo teórico Ihab Hasan[77] uma revisão da definição do conceito de identidade do humano, afinal, após quase quinhentos anos da concepção do humanismo, balizado por transformações e interações com as tecnologias, o homem foi por elas bombardeado, com tamanha intensidade, como se estas o envolvessem ou mesmo, como se estas se anexassem aos seus corpos, estabelecendo-se a surpreendente noção de pós-humanismo. Ressalta-se que, a partir dos anos de 1990, por causa da complexidade estabelecida da relação do homem com as novas tecnologias, é quase impossível não considerar a condição pós-humana que invade o nosso cotidiano em várias instâncias, como redes técnicas, médicas, informáticas e econômicas como indicação de novos paradigmas. Discorrer na atualidade sobre o pós-humano e o pós-humanismo nos conduz a um novo panorama semelhante a como apertar um botão que irradia em várias direções, muitas vezes, inclusive, inconciliáveis. O termo refere-se à convergência generalizada dos organismos com as tecnologias até o ponto de se tornarem indistinguíveis.

Neste pensamento a percepção de mudanças prementes no comportamento humano já era observada na reflexão antecipadora de Foucault, no último capítulo do livro, “As palavras e as coisas”, de 1966, quando este sinaliza que, com as transformações ocorridas no mundo até então, a concepção sobre a ideia do humano, sedimentada através dos séculos, já apontava para um conceito do humano a ser reformulado (FELINTO, 2012).

[77] Ihab Hasan nasceu no Egito, e emigrou para os Estados Unidos em 1946. Atualmente é Professor Emérito de Pesquisa na Universidade de Wisconsin-Milwaukee. Teórico dos estudos sobre pós-modernismo criou o temo pós-humano. Disponível em:<http://www.ihabhassan.com/>.Acesso em 25/02/2014.

Sobre a constituição da identidade do humano podemos voltar nossa observação para a obra de ficção em que o escritor Arthur C. Clarck descreve sensivelmente o fugaz momento da configuração de um lampejo de uma reflexão, uma característica de comportamento humano de um personagem pertencente a um grupo de hominídeos, no início do romance ficcional “2001, Uma Odisseia no Espaço”, 1975, em que descreve sensações de seu personagem:

> Não possuía qualquer memória consciente do que vira; mas quando, naquela noite, de ouvidos alerta para os ruídos do mundo que o rodeava, se sentou a cismar à entrada da sua toca, sentiu as primeiras e quase imperceptíveis picadas de uma nova e poderosa emoção: uma sensação vaga e difusa de inveja - de insatisfação com a sua vida. Não fazia ideia do que a causara, e muito menos do que poderia curá-la, mas a insatisfação entrara-lhe na alma, fazendo-o assim dar um pequeno passo em direção à humanidade (ARTHUR CLARKE, 1975, p.10).

No texto acima pode ser notado, uma breve menção histórica, em que os princípios para concepção do humanismo, que reverberam até hoje, foram reestruturados e solidificados com valores iluministas. Antes disto, conforme registro de Felinto (2012) já no pensamento do grego Cícero, este desígnio recebe o nome de *humanitas*, fixado pelos séculos, na valorização da explicação da sua superioridade do homem e sua sabedoria. Coube aos romanos, absorvendo e assimilando a cultura grega, a disseminação deste pensamento. Em sua concepção os humanizados eram pertencentes às altas castas da elite. Posteriormente o conceito do “humano” foi absorvido e divulgado e fortalecido através do ensino durante a estruturação dos estados burgueses balizado por princípios iluministas.

> O “contrato social” que se estabeleceu a partir do século XVIII, contrato social de sequência racional, que privilegia o cérebro, domestica as paixões e marginaliza as emoções, está, de muitas formas, totalmente saturado (MAFFESOLI, 2010, p.77).

Entre fins do século XIX e meados do século XX, conscientes de suas possibilidades de influenciar as futuras gerações, autores referenciados em textos clássicos, sedimentaram a fundamentação do humanismo burguês. Posteriormente, a ampliação e difusão da cultura de massa, primeiro pelo rádio e, posteriormente, pela televisão, gradativamente serviu para promoção dos valores dos estados

nacionais que naturalmente foram se esgotando, como o desmantelamento de uma ilusão. Apesar de uma perda de espaço do humanismo, referendado em textos literários modernos, este pensamento nas sociedades atuais se reconfigura em bases pós-modernas e, consequentemente, pós-humanistas, numa adaptação à realidade e às conquistas sociais.

O desejo de superação dos limites do corpo e da matéria volta-se à vertente do pós-humanismo, permitindo caracterizá-lo, na verdade, como uma espécie de super-humanismo. O autor observa que o projeto pós-humanista não se opõe à desconstrução do projeto humanista, questionável em sua vocação antropocêntrica e totalitária, e que tem por objetivo o domínio do universo em benefício de uma vida imortal. Correntes conservadoras, assim como contrárias, reivindicam a apropriação da expressão de pós-humanismo. Também há um consenso na literatura pós-humanista quanto à crítica à versão liberal do humanismo, na qual a desconstrução do sujeito humanista liberal foi forjada em preceitos iluministas. A ideia de pós-humanidade para Felinto (2012) corrobora na sutileza de ocorrências que vieram depois a se caracterizarem como problemas contemporâneos, a relação homem máquina, do operador, do funcionário, e consequentemente a configuração que tende ao pós-humanismo (FELINTO, 2012). A expressão “pós-humano” tem uso corrente em diversos sentidos e configurações, como é sugerido por Robert Pepperell (apud SANTAELLA, 2007, p.133), na obra “A Condição Pós-humana”, em que o escritor inglês aborda três direções em que seu significado geral é definido. Na primeira situação o autor desvela o termo pós-humano como sucessor do humanismo, em que se valoriza a condição humana acima de tudo. Em outra questão, adota que a expressão indica que o humano passa por profundas transformações. Ao conceituarmo-nos hoje como humanos deparamo-nos com uma concepção diferente daquela tradicional. E para finalizar destaca que o pós-humano relaciona-se a um direcionamento generalizado dos organismos com as tecnologias até essa aproximação ou sobreposição tronar-se imperceptível. Essas tecnologias pós-humanas podem ser designadas como realidade virtual (RV), comunicação global, algoritmos genéticos, redes neurais, manipulação genética, prostética, nanotecnologia e vida artificial.

> Tenho buscado evidenciar o papel que a transformação tecnológica do corpo vem desempenhando para a emergência do pós-humano, este

> entendido não só como resultado dessas transformações, mas, sobretudo, como desconstrução das certezas ontológicas e metafísicas implicadas nas tradicionais categorias, geralmente dicotômicas, de sujeito, subjetividade e identidade subjacentes às concepções humanistas que alimentaram a filosofia e as ciências do homem nos últimos séculos e que hoje, inadiavelmente, reclamam por uma revisão radical. (SANTAELLA, 2007, p.133-136)

O convívio com as tecnologias e a aproximação com as possibilidades que elas nos oferecem entre próteses, aparelhos de comunicação digitais e interatividade têm um ponto de culminância a ser atingido que é a produção de vida artificial. Vida artificial vem do resultado da revolução tecnológica de ações que Franco (2006, p.23) define como mecanismos de realimentação e respostas (*feedback*), em processos de auto regulação do sistema, relacionando a indicação de Felinto sobre Hayles[78], através de livro "Como nos tornamos pós-humanos: corpos virtuais na cibernética, literatura e informática", em que relata o quanto as máquinas, capazes de simular vida como se estivessem vivas, passaram a ser interpretadas como um campo de vida artificial.

A terminologia pós-humano, de acordo com Franco (2006), tem seu sentido adotado como uma atualização do conceito de Super-Homem proposto por Nietzsche, ou seja, a superação dos limites humanos sendo agora corroborados pelas oportunidades proporcionadas pelas tecnologias digitais. Esta denominação, recorrente no meio acadêmico, além de tema de interesse nas áreas sociais, tornou-se uma constante nas publicações dedicadas a arte digital, ficção e cultura (FRANCO, 2006, p.49).

A consolidação da condição pós-humana motivou, a partir dos anos noventa, uma resposta dos artistas e pensadores ao avanço da cibernética, de forma direta ou sutil à vida diária humana, e traduziu estes desafios em suas obras que neste momento se configuram a partir das três ordens da cibernética, já citadas anteriormente. Tema de interesse entre vários escritores e cientistas, as discussões sobre o impacto das tecnologias sobre o homem são instigantes. A

---

[78] Katherine Hayles: É escritora, professora e diretora de Pós-Graduação no Programa de Literatura na Universidade de Duke, e Professora da Universidade da Califórnia, em Los Angeles. Entre seus livros incluem Como nos tornamos Pós-humanos: Corpos virtuais em Cibernética, Literatura e Informática, e Máquinas de escrever, sendo os dois premiados. Disponível em < http://nkhayles.com/about.html>acesso em4/04/2014

influência de Jean Baudrillard na trilogia Matrix, Matrix Reloaded, e Revolutions, foi evidenciada, sendo considerada como um dos novos ícones da cultura pop, um exemplo de produção voltada à transmídia com extensões além dos filmes em livros e jogos.

O sociólogo brasileiro Laymert Garcia dos Santos [79], professor da Unicamp, citado por Franco, 2006, discute também o poder da imagem, poder tão persuasivo a ponto de promover submissão, capaz de superar o vínculo com a realidade assim como promover a ilusão da aproximação. O pesquisador em suas sondagens trata dos impactos socioculturais e econômicos da informação digital e genética na atualidade, quando aborda a linguagem binária em consonância com experiências ligadas à biologia, numa indicação à experiência pós-biológica. Santos concentra seus estudos em livros e filmes de ficção científica, de autores como Arthur C. Clarke e Asimov, refletindo sobre a abrangência das novas tecnologias sobre o homem, "O autor também tem uma preocupação constante com a obra de artistas contemporâneos que fazem uso dessas tecnologias e refletem sobre seus possíveis impactos para o homem". (FRANCO, 2006, p.52).

Os artistas em suas obras, como projeções do futuro, habitualmente descrevem a aceleração dinâmica dos avanços tecnológicos como responsáveis pela consolidação de um panorama desafiador. Esses trabalhos realimentam os estudos de filósofos e sociólogos em seus argumentos possibilitando vislumbrar os resultados dos impactos sociais e econômicos da informação social sobre o homem.

2.10 As artes, o ciborgue e o pós-humano

No livro "*Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias* à *Cibercultura"*, Lúcia Santaella expõe os trabalhos significativos de ciber artistas como Roy Ascott, Diana Domingues, Orlan, Gary Hill, Gilberto Prado, Suzette

79 Professor da Universidade Estadual de Campinas, foi diretor da Fundação Bienal de São Paulo, Realiza pesquisa a área de em sociologia, e em Arte Contemporânea Cultura, Ambiente e Tecnologia, entre vários textos, descreve o impacto da Guerra do Golfo, vinculado instantaneamente pela televisão. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/pos/ sociologia/ index>. Acesso em 15/05/2014.

Venturelli, e Eduardo Kac que permeiam com suas obras o campo da realidade virtual, telepresença, cibermundos, *caves*, ou cavernas, transe cibernético, transgênica, bio-robótica, e nanoengenharia.

As obras desses artistas parecem também dialogar com as proposições de cientistas, como o matemático Vernon Vinge[80] autor de reflexões questionadoras sobre o tema da pós-humanidade, que acredita que a aceleração do processo tecnológico é uma questão central na história da humanidade e que podemos compará-la ao surgimento da vida humana na Terra. Segundo o autor mudanças surpreendentes acontecerão ainda neste século.

As descobertas científicas ao longo dos anos representam um desafio para muitos artistas, cientistas, filósofos e sociólogos, que voltam sua atenção às novas relações homem máquina, somadas à revolução digital. Santaella (2013) constata como muitos pensadores afirmam que, neste novo ciclo, seremos impactados com transformações tão radicais para a sociedade quanto as do fim da cultura feudal ou o salto antropológico contundente similar ao que resultou a evolução neolítica. Junto à identificação e a simultaneidade dessa aproximação homem-máquina, teóricos e artistas têm voltado sua atenção para transformações que passam a ser rotineiras no corpo humano como resultado das interferências tecnológicas. Se o homem sempre foi desafiado a superar seus limites, em sua sanidade assim como nas perdas da integridade física, estes novos tempos trazem novas possibilidades. Novas reformulações têm sido marcantes ao questionamento da concepção da formatação do ser humano na instauração deste século XXI. A autora ainda designa uma nova configuração do corpo humano proveniente do uso e dos recursos das tecnologias, mais adequada à superação das condições de sobrevivência adversas , expondo a viabilização de um corpo cibernético, desde suas várias extensões tecnológicas, em conexões, simulações da vida artificial à culminância da decodificação do genoma que respalda a concepção de um corpo híbrido, mesclado, em sua composição proveniente da manipulação bioquímica em

80 Vinge propõe três hipóteses para a “singularidade”, na primeira delas a tecnologia produziria computadores avançados com uma inteligência sobre-humana; na segunda, as interfaces entre homem e máquina tornar-se-iam tão íntimas que vamos nos considerar superinteligentes; já na terceira hipótese, a biotecnologia proporcionaria a expansão de nosso intelecto humano.

laboratórios, entre o orgânico e o maquínico, conformando uma era pós-biológica ou pós-humana (SANTAELLA, 2013).

Em 1965, sob o título de “Ciborgue-Evolução do Superhomem", D.S. Hallacy[81] publicou uma apresentação popularizada do fenômeno ciborg na qual defendia a ideia de uma nova fronteira através de uma ponte entre a mente e a matéria (FELINTO, 2012). A concepção da ideia de um corpo ciborgue, em sua formatação híbrida, passa a ser adotada pelo feminismo, como meio para uma abordagem em aversão a condição imposta a mulher como objeto carnal e seu afirmativo interesse sobre a política do corpo, destacando a relação entre tecnologia e corpo feminino em textos de feministas como Donna Haraway[82] e Naomi Wolf[83]. Wolf questiona o mito da beleza e o modo como a representação da beleza são usadas contra a natureza da mulher, propõe um discurso crítico à imposição da publicidade em imagens femininas, retocadas à perfeição e corpos digitalizados. Sobre a manipulação do corpo, Santaella (2013) lembra que que a escritora faz suas considerações sobre novas realidades o corpo biocibernético e o advento do pós-humano. Reflete nesses textos a respeito de um corpo remodelado em cirurgias e nas academias. A partir desse pensamento podemos fazer um paralelo com experiências estéticas da atualidade quando comparamos astros da cultura pop como Gisele Buchen (Fig. 60), Michael Jackson (Fig. 61), e a cantora de funk Anita (Fig. 62), que recentemente não se furtou a aparecer em um programa de televisão, em 16/03/2014, ainda em recuperação de sua última cirurgia plástica, irreconhecível com alteração das feições e mudança de cor de cabelo, alterando inteiramente sua aparência.

---

[81] D.S. Hallacy Jr. Charleston, South Carolina, USA 1919-2002. Denver, Colorado, USA. Nascido com o nome de Daniel Stephen Halacy Jr. Escreveu o livro *Ciborgue-Evolução do Superhomem* em 1965. Disponível em http://www.imdb.com/name/nm1299746/bio> acesso em 10/03/2014

[82] Donna Haraway, Ph.D, 1944 Donna Haraway é teórica e filósofa da ciência e tecnologia feminista. Ph.D. pela Universidade de Yale, em 1972,. Pesquisa o campo da biologia no desenvolvimento do século XX. Escreveu o livro ”O Manifesto Cyborg” em que aborda a ciência, tecnologia e o feminismo-socialista no final do século XX. Disponível em:<http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles> Acesso em 03/042014.

[83] Naomi Wolf é escritora, e é graduada da Universidade de Yale e New College, Oxford . Escreveu o livro **“**O Mito da Beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as Mulheres”, “Vagina” e “Dê-me liberdade : um manual para revolucionários americanos” entre outros. Disponível em < http://www.theguardian.com/profile/naomiwolf> Acesso em 03/042014.

O crítico de arte Rodrigo Naves[84], em entrevista a ao jornalista Silas Martí[85] publicada na1ª página do caderno" Ilustrada" no jornal Folha de S. Paulo em 1 de março de 2014 discorre sobre seu livro de ensaios e contos "A Calma dos Dias". Naves faz afirmações polêmicas, e critica a arte contemporânea, ao sugerir que a vida cotidiana deve ser mais observada. O crítico volta seu olhar para analisar figuras do pop como Michael Jackson e Gisele Bündchen. Segundo ele, o cantor foi um mártir do culto à imagem, enquanto Gisele, um cânone pós-moderno, pode ser considerada um paralelo das figuras marcantes de Botticelli, como sua Vênus, que dos planos das telas cultiva e materializa-se imperiosa e inexaurível.

De acordo com Santaella (2013), a análise pertinente de Wolf reflete os comportamentos por vezes insanos observados na sociedade de consumo em que podemos conferir como suas teorias se concretizam na atualidade. Porém é Haraway, (Apud Santaella, 2013, p.186), que faz uma leitura progressista mais ampla do mito do ciborgue , construído de uma proposta que vislumbra um futuro aberto às ambiguidades, enquanto tecnologias possibilitam um redesenho ou adequações ao nosso corpo, quando materializam-se num hibridismo em que caminhamos do orgânico a um sistema de informação de múltiplas formas. *"*Em um mesmo corpo, reúne-se o mecânico e o orgânico, a cultura e a natureza, o simulacro e o original, a ficção científica e a realidade social*"* (SANTAELLA, 2013, p.185-186).

84Rodrigo Naves,São Paulo, 1955. É crítico de arte e professor. Publicou, entre outros, *El Greco: O mundo turvo Amilcar de Castro*, *Nelson Felix* , *Goeldi* Há mais de duas décadas ministra um curso livre de história da arte. Disponível em < http://www.companhiadasletras.com.br/autor.php> acesso em03/042014

85Silas Martí é repórter de artes visuais e arquitetura na Folha de S.Paulo. São Paulo. Disponível em < http://www. http://br.linkedin.com/pub/silas-marti/89/5b4/aa > acesso em03/042014

Figura 60: Gisele Budchen
Fonte:<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/03/1419609-em-livro-de-ensaios-e-contos-critico-rodrigo-naves-disseca-mundo-artistico.shtml> Acesso em 15/03/2014.

Figura 61: Michael Jackson
Fonte:<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/03/1419609-em-livro-de-ensaios-e-contos-critico-rodrigo-naves-disseca>. Acesso em 15/03/2014

Figura 62: A cantora funk Anita

Fonte:<http://gente.ig.com.br/2014-03-23/agora-nao-tenho-mais-defeito-diz-anitta-apos-diversas-cirurgias-plasticas.html> Acesso em 15 de maio de 2014.

Como fenômeno simultâneo à cibercultura, também com interesse de criar interferências e modificações do corpo, Edgar Franco (2010) cita a definição da prática identificada pelos pensadores Steve Mizrache[86] e René Berger[87] sobre a tendência de buscar uma maior expressão de identidade de "tribos urbanas". Compõem-se de grupos com interesses comuns que se associam referenciados em suas aparências, na defesa de discursos próprios, através de práticas incomuns de auto-modificação através da alteração do corpo pela ênfase de práticas primitivas, como intervenções no corpo por tatuagens, branding, a prática de criar cicatrizes, piercings, argolas de extensão, implantes subcutâneos e coloração de cabelo, promovendo alteração ou deformação do corpo. Essas práticas são muitas vezes referenciadas em práticas primitivas. Esses grupos que se dedicam à "body art" são denominados primitivos modernos. Neste contexto, como moderno primitivo, o artista performático Stelarc (Fig:66) é talvez um dos mais conhecidos por ações de interferências no próprio corpo como modificações e perfurações da pele.

Em um texto engajado e consistente Haraway, como indica Felinto (2012), nos oferece a ideia de que os ciborgues não são ficção, e propõe que eles existem em nosso dia a dia. Concretizam-se nas hibridações do corpo com as próteses das

---

86 Steve Mizrach Ph.D. em Anthropology pela Universidade da Florida. Professor adjunto da Universidade Internacional da Flórida, pesquisa sobre estudos socioculturais. Disponível em< http://www2.fiu.edu/~mizrachs/> acesso em 06/03/2014

87 René Berger (29 de Abril de 1915, Bruxelas - 29 de janeiro de 2009, o Lausanne) foi um escritor suíço, filósofo e historiador de arte. Pesquisou o ensino da estética da mídia de massa na Universidade de Lausanne. Disponível em< http://reneberger.hommereseau.ch/> acesso em 06/03/2014

tecnologias que também se projetam nas alegorias da imaginação e se apresentam nos discursos e da ciência. O ponto de partida da autora é tratar os personagens ciborgues com ironia contra o capitalismo patriarcal (FELINTO, 2012).

Sobre o registro para retratação das mutações que se configuravam da relação controversa homem e máquina, Donna Haraway, com o manifesto *Ciborgue*[88], denominação proveniente da contração dos prefixos das palavras cibernético e organismo, sendo a primeira publicação datada de 1985. De significado plural, a palavra ciborgue, segundo a autora, designa a uma formatação que não pertence simplesmente à ficção, eles não apenas existem como fazem parte de nosso dia a dia. Materializa sua condição nas hibridações do corpo que se soma às próteses tecnológicas. O alcance de Haraway com seu manifesto, continua até hoje sendo impactante. Pelo fato de ter formação em biologia, seu pensamento científico, propiciou identificar as características pós biológicas nas configurações do ciborgue, uma mistura de ingredientes componentes analisada por forte fundamentação teórica (SANTAELLA, 2013). Em uma alegoria carregada de ironia, como contextualiza Felinto (2012), Haraway contrapõe a figura do ciborgue ao capitalismo patriarcal dominante. A característica adjeta, quase monstruosa, do ciborgue, à medida que apaga o limite entre o humano e o animal, entre gêneros, entre humano e maquínico, natural e artificial, mente e corpo, físico e não físico. Como recurso imaginativo a autora adota as características da indeterminação do ciborgue que trabalha entre o prazer e a perversão, barreiras, fusões potentes, limites perigosos impostos por um conhecimento que não é abalado por paradoxos ou diversidades identitárias. Entram em cena os textos sobre a crise das identidades unas e a insurgência do múltiplo, do instável, do imaterial, livre da padronização pré-concebida. Desde então, o tema foi incluído nos estudos culturais de linha feminista, tornando-se assim uma das orientações do pós-humano crítico. “O alvo da transgressão, ao fim e ao cabo, é a constituição histórica e social do gênero, raça e classe própria do patriarcado, do colonialismo e do capitalismo”. (FELINTO, 2012, p.30).

---

[88] Ciborgue: termo criado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, a partir da junção dos prefixos ciber(cibernético)e org(orgânico)para designar os sistemas homem-máquina autorregulativos, mais adaptáveis aos problemas que as viagens espacial impunham a neurofisiologia do corpo humano, ao aplicar a teoria do controle cibernético
(SANTAELA, 2003, p.185)

Período profícuo a novas configurações traduzido nas buscas de conquistas de reinvindicações sociais, em meados dos anos 1980, quando a Internet despontava e a simbiose entre os seres humanos e as máquinas apenas se insinuava, esta particularidade foi registrada em um tipo de ficção cognominada *ciberpunk*, em que jovens escritores já pressentiam a complexidade e a interferência da tecnologia em nossas vidas, com o pressuposto de um simples toque digital: o computador pessoal, o walkman, o telefone portátil, as lentes de contato. Em relato de temas centrais recorrentes, como lembra Santaella (2007), emergem repetidamente no *ciberpunk*[89] corpos que, por vários motivos, encontram na tecnologia opções para readquirir sua integridade em membros protéticos, circuito implantados, cirurgia plástica, alteração genética. Outro tema escolhido para a abordagem da interação relacionando a maquina à mente: interfaces cérebro-computador, inteligência artificial, neuroquímica – técnicas que radicalmente reestabelecem a natureza da humanidade. (SANTELELLA, 2007).

Confundindo-se na vida urbana de nossas cidades com outros estilos populares, como argumenta Felinto (2012) as figuras do movimento *punk,* se amalgamam com outras subculturas urbanas contestadoras. O sexo, as drogas, a violência e a rebeldia no vestir são características do *punk* em seu convívio num ambiente inóspito e impactante da vida mundana. Baseadas não só na inabilidade em aceitar grandes mudanças sociais e a dificuldade de conviver com as transformações do corpo em novas metamorfoses essas ficções retratam a expansão de uma esquizofrenia global. Para os *ciberpunks*, o corpo não é uma totalidade homogênea, mas um mosaico adaptável de fácil acesso. Além das justificativas técnicas, políticas, estéticas, eles se posicionam contrários ao poder *"*centralizador e as grandes estruturas econômico-financeiras, sendo favorável portanto, a um uso subcultural mais descentralizado da ciência e da tecnologia a serviço dos indivíduos*"* (FELINTO,2012, p.30,33).

Como um verdadeiro marco na ficção científica, o livro *Neuromancer* (1984), de William Gibson, inscreve sua temática na esfera do pós-humano. O romance, num cenário sombrio de um bar, trata da história em que, um personagem,

---

89 A palavra *ciberpunk* começou a ser usada, em 1983, por Gardner Dozois, editor da *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, a partir de uma história homônima escrita por Bruce Bethke (SANTAELLA, 2007,129).

que possui uma prótese em seu braço, discute sobre a necessidade de se submeter a uma nova cirurgia para reparação do equipamento. Nosso herói é punido, sendo banido dos ambientes virtuais e condenado a viver nos limites de seu próprio corpo. "A construção de seres etéreos, de puro *software* por meio da inteligência artificial, sugerida nessa novela, atingiu um clímax de popularidade depois do sucesso recente alcançado pela série de filmes *Matrix* e seus *games* correspondentes." (SANTELELLA, 2007, p.129).

Este romance é adotado como referência a popular série de filmes e *games Matrix* com seres criados em *softwares e* inteligência artificial.

Podemos notar, em comentário dos editores do livro de Gibson, 2008, que varias previsões científicas e tecnológicas preconizadas no universo de Gibson se concretizaram, muitas outras se encontram em fase de estudos e experimentos. Biotecnologia, implantes cibernéticos, rede mundial de computadores, inteligência artificial e realidades virtuais inimagináveis em seu tempo são exemplos de conquistas prenunciados pelo autor. *"*E ainda de modo gradual e quase invisível aos nossos olhos esses conceitos se integram tão naturalmente ao cotidiano que nos parecem hoje, neste admirável mundo novo em que vivemos, absolutamente admiráveis*"* (GIBSON, 2008, p.9-11)**.** Lançado em 1983, *Neuromancer* apresenta o ciberespaço como uma rede global denominada "Matrix". O livro serviu de inspiração ao filme "Matrix", 1999 (SANTAELLA, 2013). Foi através dessas obras que conceitos como o de "pós-humano" "bioinformático", "biomaquinal", "pós-biológico" retratando a aproximação ou sobreposição do humano com o maquínico-informático, absorvidos gradativamente, essas denominações passaram a ser adotadas em estudos e ficções que "foram aparecendo cada vez mais assiduamente em publicações de arte e cultura cibernéticas até que, em meados dos anos 1990, todas elas consolidaram-se no caldo da cibercultura emergente" (SANTAELLA ,2007, p.129).

Em 1989 Hans Moravec[90], em seu livro *Mind Children*, ousadamente falava de um mundo pós-biológico de libertação do pensamento da escravidão em

---

[90] Hans Moravec, diretor do "Mobile Robot Lab" da Universidade de Carnegie Mellon, está há duas décadas na frente da pesquisa em robótica, sendo uma das mais proeminentes e controversas personalidades no campo da Inteligência Artificial.
No seu livro "Homens e Robôs: O Futuro da Inteligência Humana e Robótica" (1988), Moravec delineia um futuro visionário, em que robôs e computadores suficientemente avançados tomarão o

que o corpo mortal assim como em Matrix se baseia na possível separação da mente, e o transporte do mental para suportes robóticos ou similares. Trocas realizadas em operações incisivas como lipossucção do cérebro, a leitura informancial de cada molécula e sua transferência para um computador. Todo processo almejando atingir a vida eterna, dentro de um corpo seco, metálico, ascético, livre das fragilidades e vulnerabilidade do corpo orgânico, úmido.

Essas sugestões retratadas na ficção de mudanças no corpo apontam para o real de formas de existência denominada "pós-humana" ou "pós-biológica" da associação do ser humano molhado, úmido, em sua formação orgânica, conjuntamente como o silício seco, da implementação de tecnologias, como a nanotecnologia, alcançando e interagindo. Estas ficções agregam questões da virtualidade, genética, vida inorgânica, ciborgue, inteligência distribuída, incorporando biologia, engenharia e sistemas de informação. À expressão "pós-humano", unem-se às inquietações acerca do destino biônico do corpo humano. (SANTAELLA, 2007).

As investigações de artistas como Suzete Venturelli[91] e Mario Maciel[92] em análises Edgar Franco[93], respaldam sua percepção sobre o neologismo pós-humano, ou *ex-humans,* termo adotado por Hans Moravec. Já o discurso do inglês Roy Ascott, num estudo que encampa as redes telemáticas, profetiza uma "era pós-biológica". Enveredando no campo artístico e teórico, esse autor sugeriu a "fusão entre carne e silício – o mundo seco do silício com o mundo úmido do carbono – e da expansão da consciência pela conexão em rede" (FRANCO, 2006, p.53).

---

lugar dos seres humanos. Disponível em:<http://mteresageada.blogspot.com.br/2008/03/rrrr.html>. Acesso em 10 /03/2013.

[91] Suzete Venturelli Suzete Venturelli é doutora em arte e ciência da arte pela Sorbonne e pesquisadora no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília, UnB. É também coordenadora do Laboratório de Imagem e Som da UnB.

[92] Mario Maciel é mestrando em arte pela UnB, arquiteto pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professor da Secretaria de Educação do Distrito Federal.

[93] Edgar Franco é pesquisador nas áreas de arte e tecnologia, transmídia, desenho e histórias em quadrinhos, autor da denominação HQtrônicas (histórias em quadrinhos eletrônicas. Autor das HQtrônicas : Ariadne e o Labirinto Pós-Humano, e a instalação interativa "Immobile Art" que foi selecionada pela curadoria do MIS - Museu da Imagem e do Som de São Paulo para integrar o Festival *Mobille Fest* de 2009. Com sua banda Posthuman Tantra atua em performances híbridas multimídia e lançou em 2010 seu segundo CD em países como Japão, França, Austrália, EUA, Brasil e Dinamarca. Em 2011, Auto cognominado como Ciberpajé, identidade que assume desde então. Disponível em: <http://solardaliteratura.blogspot.com.br/2012/11/premio-merito-cultural-2012-dr-edgar.html> Acesso 15/03/2014.

A pesquisa no campo da inteligência artificial, vida artificial, robótica e nanotecnologia avançaram sistematicamente nos últimos 10 anos, de modo que cientistas respeitados como Hans Moravec, Ray Kurzeweil e Vernon Vinge preveem uma transformação como fenômeno mundial, que poderia advir de máquinas com consciência ou de uma hibridização efetiva entre homem-máquina. Moravec e kurzweil integram um grupo de cientistas, artistas e sociólogos da região de vale do silício dos EUA, que investiga a possibilidade de transplantar a consciência humana para um micro chip de computador. Eles compõem um *grupo tecnoculto* intitulado *the Extropy,* defendendo a ideia de extropia como uma possibilidade de perpetuação ilimitada. Outros grupos semelhantes proliferam pelo planeta como Transumanista, Raelianos, Imortalistas, Cientologistas, Prometeistas e Transtopianos demonstrando que o avanço da ciência tem influenciado na visão transcendente da humanidade, gerando um fenômeno chamado por alguns pesquisadores de Tecnognose (FRANCO, 2006).

Os paradigmas das versões pós-humanistas populares encontram no patamar do transumanismo, sistematizado pelo movimento Extropy, Extropia, termo creditado a Tom Bel[94], sendo o termo antônimo de entropia, ou a morte do sistema. Por extropia deve-se entender a expansão da inteligência, da informação, da ordem, da vitalidade e da capacidade de aperfeiçoamento de um sistema. Os extropianos buscam incorporar à extropia o conceito Transumanista de desafio aos limites humanos, por meio da ciência e das tecnologias. Franco, 2006, registra outra artista, Natasha Vita-More[95], presidente do *The Extropy Institute*, que escreveu o *Manifesto da Arte Extropiana* e, posteriormente, desenvolveu o trabalho artístico de arte conceitual *Primo Posthuman*, como proposição voltada para o corpo pós-humano, focada num conceito prospectivo do tecnológico como estrutura para criar seu projeto provocador da nova configuração para o corpo do homem do futuro (FRANCO, 2006).

---

94 Tom Bel: Tom Bel e Max More são, indiscutivelmente, os dois verdadeiros criadores do movimento transhumanista unificado. Em 1988, eles publicaram o primeiro número da *Revista Extropy.* e em 1992 fundou o Instituto Extropy. Disponível em:<http:// http://www.eoht.info/page/Extropy>. Acesso em 10/04/2014.

95 Natasha Vita-More Designer de mídia e futurista. Ph.D. Docente na Faculdade de Tecnologia da Universidade de Plymouth, trabalha sobre as transformações radicais da vida humana a partir da convergência da nanotecnologia, biotecnologia, tecnologia da informação e ciência cognitiva Disponível em:<http://ieet.org/index.php/IEET/bio/vitamore>. Acesso em 10/04/2014.

Um artista brasileiro que desenvolve uma obra diferenciada em sua criação artística é Edgar Franco. Artista transmídia que além de participar de performances híbridas, criar instalações interativas em web arte, também é músico e desenha capas de CDS para bandas internacionais. É arquiteto pela UnB, mestre em multimeios pela Unicamp, doutor em artes pela USP e professor da Faculdade de Artes Visuais e do programa de doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, fez seu pós-doutorado no LART – Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologia, GAMA, UNB, é, também autor de histórias em quadrinhos tendo criado e investigado HQtrônicas – histórias em quadrinhos eletrônicas, em que suas criações contemplam o universo da Aurora Pós-humana, um mundo de ficção científica criado com o objetivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias (FRANCO, 2013).

Nessa ficção, como esclarece em entrevista a Ademir Luiz da Silva[96] e Maria de Carvalho[97](2011) Franco vislumbra uma transição de espaço e de tempo em que sugere o prognóstico do planeta Terra num futuro extenuado pelas relações entre a biotecnologia, telemática, robótica e nanoengenharia em que estas tornaram-se realidade num mundo povoado de habitantes resumidos a três espécies, os tecnogenéticos – fruto da hibridização entre humano, animal e vegetal; os extropianos – organismos abiológicos, seres humanos que transplantaram sua consciência para chips de silício e os resistentes, humanos tradicionais que resistem a essas mudanças e estão em processo de extinção. Numa linha aproximada do pós-humanismo crítico o autor questiona a evolução desenfreada dos processos tecnológicos regidos pelos interesses do capital (SILVA, 2011).

Selecionando situações identificadas em suas pesquisas Santaella (2003) lista uma classificação dos corpos pós-biológicos, um conceito, que em outras palavras se materializa em variações da configuração do corpo humano resultantes da interferência e acesso aos avanços da ciência. Fazem parte dessas categorias, primeiramente, interferências de ações evasivas propiciadas pela medicina ou

---

96 Ademir Luiz da Silva Doutor em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e professor na Universidade Estadual de Goiás (UEG). Docente do programa de mestrado interdisciplinar Territórios e Expressões Culturais no Cerrado. Pós-doutorando em Artes Visuais, sob a supervisão do professor doutor Edgar Silveira Franco, na UFG.

97 Maria de Carvalho: Mestre em História pela Universidade Federal de Goiás. Disponível em:<file:///C:/Users/Helio/Downloads/1519-4469-1-PB%20(2).pdf> Acesso em 10/10/2013.

biociência que tem como resultado: “o corpo protético” , um corpo *ciborg*, híbrido, com partes substituídas ou expandidas, o “corpo molecular”, resultante da bioengenharia e engenharia genética, das experiências transgênicas até a clonagem, “o corpo remodelado”, traduzido como produto de técnicas de aperfeiçoamento físico, tanto em práticas cirúrgicas como nas academias.

No campo da imagem procedem a ações como: “o corpo esquadrinhado” através de equipamentos para diagnóstico, assim como “o corpo digitalizado” que , a partir de dois cadáveres, criou-se representações tridimensionais, anatomicamente pormenorizadas, do corpo desencarnado.

A busca de simulação da presença desenvolveu técnicas que fomentaram: “o corpo simulado” composto por algoritmos, de tiras de números, “o corpo plugado” relativo aos *ciborgs* interfaceados no ciberespaço, o qual os usuários que se movem no ciberespaço enquanto seus corpos são plugados ao computador para a entrada e saída de fluxos de informação.

Experiências corpóreas de simulação, são apontadas pela a autora, que propõe essa análise classificando em: “imersão por conexão”, quando o corpo fica plugado no computador, enquanto, a mente navega por meio de conexões hipertextuais e hipermidiáticas, tanto em CD-ROMs quanto nas redes, “imersão através de avatares” em que o corpo do cibernauta, no ambiente virtual, pode selecionar e incorporar um avatar, personagem vivente no mundo virtual, objetivando mover-se em ambientes bi ou tridimensionais, encontrar outros avatares e comunicar-se com eles, “imersão híbrida” em sistemas interativos, mistura paisagens em 3D, geográficas ou corpos carnais com paisagens e corpos cibernéticos, “a telepresença” que refere-se a experiências à distância que, por meio de programas computacionais e robóticos, exploram a ubiquidade e a simultaneidade, e por último “os ambientes virtuais” sendo o nível mais profundo de imersão e se dá nos ambientes virtuais, um sinônimo para realidade virtual, uma tecnologia que transmite informações.

> Cheguei a essa classificação dos corpos biocibernéticos não apenas pela observação dos processos em curso no ciberespaço, mas também através da convivência com trabalhos de artistas. Isso veio trazer munição para a hipótese que tenho perseguido de que os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana. Tanto isso é verdade que podemos encontrar exemplos de obras

> artísticas para todos os tipos e subtipos de corpos biocibernéticos acima elencados (SANTAELLA, 2003**,** p.5).

Esta visão demanda a adoção de uma nova ética, baseada na crença de que o corpo-humano é um hardware em processo de obsolência, portanto devemos buscar um novo hardware para "habitarmos", com melhor desempenho e durabilidade (FRANCO, 2006, p.49).

> Aceitar, de um lado as capacidades transformativas das novas tecnologias e, de outro, reservar o direito de que algo chamado "humano" permaneça é uma contradição que ronda o pós-humanismo , mesmo na sua postura crítica (FELINTO, 2012, p.147).

Isso posto, nessas observações sobre a aproximação da arte com os corpos digitalizados, quando o homem tem oportunidade de controlar o traçado da vida, cabe ao artista convocar, em sua independência, a sociedade às reflexões que promovam ações balizadoras que orientem a resguardar o direito à existência.

2.11 Arte, tecnologia e performances

Na atualidade, muitas obras de arte e tecnologia aliam-se à performances que se tornam fatores determinantes nas obras de artistas como Stelarc, Mark Pauline, Eduardo Kac e Edgar Franco, entre outros, explorando, além das novas tecnologias, seu corpo como meio de expressão. Considerações de Melin[98] (2008) sobre performance nos remetem à ideia da inserção do corpo participante na obra, teve ocorrências significativas nos anos 60 e 70, com um grande número de variáveis, em ações ao vivo, num tempo ou espaço específico. Quando os artistas, voltando-se às ações performáticas, objetivando romper com os padrões convencionais da arte, buscam indicar novos caminhos.

Já no final da década de 1960 e no início dos anos de 1970, a prática performativa integra-se e amplia também a visibilidade do discurso das artes

---

[98] Regina Melin, mestre e doutora em comunicação e semiótica pela PUC de São Paulo, é docente no Departamento de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina. Pesquisa Processos Artísticos Contemporâneos em fotografia e performances. Disponível em: <http://www.zahar.com.br/autor/regina-melim> Acesso em 14/07/2013.

plásticas, como reitera Melin, 2008, com o surgimento das câmeras de vídeo para o registro de processos artísticos. Alguns artistas como Bruce Nauman, Vito Acconci e John Baldessari portando câmeras na intimidade *"*em seus ateliês, ausentes de público, com uma série de gestos repetidos, realizavam suas obras em ações observadas até os dias de hoje*"* (MELIN, 2008, p. 47).

Não diferentemente, os trabalhos criados no Brasil pelas primeiras gerações de vídeastas, como registra Melin, 2008, voltavam-se principalmente a performances no campo das artes visuais. Mesmo nos dias de hoje, observamos que estes registros são também orientados por fotografias. Trabalhos realizados por artistas plásticos como Anna Bela Geiger, Paulo Herkennhoff, Artur Barrio, Carlos Zílio, Regina Silveira, Tunga, entre outros. Paulo Herkennhoff engolindo papel jornal em "Estômago Embrulhado"; Regina Silveira em "A arte de desenhar"; Anna Bela Geiger subindo e descendo uma escada, todas de 1975. "Havia, sem dúvida, a clara intenção de sublinhar o processo como obra, tendo seus ateliês como espaço escolhido, como espaço de experimentação e realizações" (MELIN, 2008, p. 47).

Referindo-se à aproximação entre arte, tecnologia e performance, Eduardo Kac (1997) indica também como sendo a partir dos anos 60 o surgimento dos primeiros registros de trabalhos de arte robótica, desenvolvidos numa mesclagem, unindo entretenimento e ciência, tendo resultados expressivos. Neste cenário, um robô, inspirado na forma humana, foi criado por Nan June Paik e Abe. Os artistas produziram uma performance intitulada "A Primeira Catástrofe do Século Vinte e Um", quando, fora da galeria, numa avenida, o robô foi atingido por um carro. Nesta performance, Paik abordou os problemas potenciais que surgem quando as tecnologias colidem fora do controle humano (KAC, 1997). Em outra performance robótica, destaca Franco: "A reação do público das galerias, ao ver criaturas hediondas como K-456 ou os robôs animados por sistemas pneumáticos de Jim WHiting, variava da piedade, passando pela fascinação e chegando ao terror" (FRANCO, 2006, p. 134).

Seguindo este viés artístico, Mark Pauline, artista estadunidense, volta-se à arte robótica em eventos performáticos. Em 1980, Pauline criou o grupo colaborativo "Survival Research Laboratories" (SRL), unindo máquinas, música, explosões, rádio, ações destrutivas e violentas, fogo, líquidos, partes de animais e materiais orgânicos. "Esses espetáculos robóticos de medo e destruição são, muitas

vezes, questionados pelo abuso da força e exacerbação da tecnologia" (FRANCO, 2006, p.135).

Nas apresentações de SRL, segundo comentário de Franco, 2006, criaturas robóticas, que nos remetem a arsenais teledirigidos, se digladiam como numa arena romana. Os robôs são antromorfizados e muitas vezes, *"*contam com partes de animais mortos como componentes estéticos. Lutam em espaços repletos de húmus, lubrificante, óleo, gasolina e ainda explosivos e lança chamas controlados remotamente*"* (FRANCO, 2006, p.13).

Figura 63: Mark Pauline.
Disponível em:<http://www.srl.org>. Acesso em 18/08.

Stelarc também é outro ciberartista performático, como descreve Edgar Franco, 2006, com apresentações "body-artísticas", com as quais percorreu o Japão, Europa e Estados Unidos. Realiza performances desde os anos 60. Ficou conhecido na década de 70 pelas suspensões de seu corpo por cordas e perfurações da pele. Entre seus trabalhos mais reconhecidos estão "Third Hand" (1976), "Virtual Arm" (1992), "Virtual Body" (1994), "Stomach Sculpture" (1993) e "The Extra Ear" (2007). Outras obras também significativas são "Fractal Flesh" (1995), onde sensores, ligados a seus membros, resultam movimentos em imagens no ciberespaço. "Ping Body" e "Parasite" (1995) em conexão à Internet e "Exoeskeleton", 1998, em que o artista caminhava com seis pernas robóticas. Ainda "Movatar" (2000), um corpo robótico e a obra "Extended Arm". Em 2007, apresentou "The Extra Ear", um implante de orelha em seu braço, gerando polêmicas globais. Stelarc, como um

ciborgue, investe em obras e performances que sugerem “o corpo obsoleto”, creditando suas conquistas estéticas ao esforço de equipes interdisciplinares. *“*O artista declara objetivamente que suas obras nada mais são do que antecipações de mudanças iminentes, proporcionadas pelos avanços tecnológicos, e demonstra uma enorme excitação diante desse futuro pós-humano*”* (FRANCO, 2006, p. 106-107).

O artista plástico brasileiro, Eduardo Kac nos traz à discussão performance, objeto e “sujeito arte”, quando, em 1997, implantou um microchip no calcanhar, na obra "Cápsula do Tempo". Causou também polêmica em 2000, com a obra GFP Bunny, em que introduziu genes fluorescentes numa coelha que, sob luz azul, emite luz verde. Eduardo Kac propiciou novas experimentações, em 2009, com a engenharia genética, quando uniu seu próprio DNA ao de uma flor, uma petúnia; Eduardo Kac nomeia a flor resultante como "Edunia**”.**

Figura 64**:** Eduardo Kac a coelha “Bunny” e “Edunia”
Disponível em:<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.port.html> Acesso em 18/08/2013.

Apesar das críticas, como aquelas de pessoas e movimentos ligados à arte, conforme apresenta Franco, 2006, em que acusam os *“*trabalhos de arte genética de propagandistas e interessados na publicidade [...], a bioarte avança de forma irreversível e, a cada dia, aumenta o interesse de artistas, teóricos e da academia por elas*”* (FRANCO, 2006, p. 50).

Outro projeto de arte e tecnologia que destacamos é o do laboratório *Graffiti Research*, que buscou criar uma ferramenta para que o artista, Tony Quanaka Temptone, de Los Angeles (USA), portador de uma esclerose que leva à perda dos movimentos, pudesse assim fazer seus grafites apenas com o registro exclusivamente do movimento dos seus olhos. Os desenhos digitais, resultados

dessa experiência como uma performance, foram projetados em edifícios de Los Angeles (KAC, 1997). Este projeto foi o vencedor do prêmio *Ars Eletrônica*, 2010, conjuntamente com o trabalho do artista plástico Stelarc.

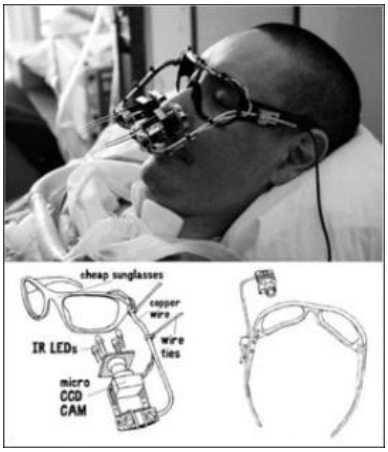


Figura 65: O artista Tony Quanaka Temptone.
Disponível em:<http://pplware.sapo.pt/pessoal/ciencia_saude/eyewriter-o> Acesso em 18/8/2013.

Observa-se como, após quase quarenta anos do desastre engendrado por Paik, podemos perceber as reflexões recorrentes sobre novas tecnologias nas obras da nova geração de artistas, como Mark Pauline, Stelarc e Eduardo Kac . A discussão ética resultante da ideia da busca estética e o receio da possibilidade da perda do controle humano das tecnologias são o mote principal desses criadores.

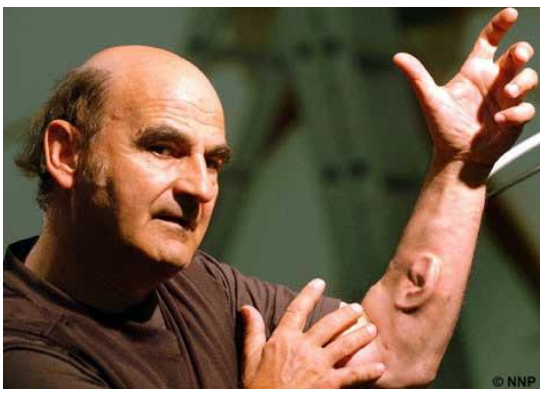


Figura 66: Stelarc exibindo “Extra Ear”
Disponível em: <http://asterisk.apod.com/viewtopic.php?f=31&t=23824&hilit=LISA> acesso em 18/08/2013

Em reflexão, Edgar Franco (2006) atribui as similaridades entre as poéticas que discutem os limites do corpo humano, o corpo ultrapassado e a ampliação de seus domínios pelas máquinas; o corpo pós-humano, em contraste com a realidade da experiência vivida pelo notório paratleta Oscar Pistorius, em que o Comitê Olímpico Internacional, após uma contenda jurídica, concedeu-lhe o direito

de participar das seletivas para os jogos de Pequim em 2009. Aproxima-se a este pensamento com surpresa, deparando-se com uma geração de beneficiados pelo avanço das tecnologias, entre eles, os paratletas, que ampliam os limites humanos, como no caso do brasileiro Alan Fonteles, campeão no Mundial Paraolímpico de atletismo, em Lyon, na França, em 2013, na categoria de biamputados, e seus companheiros de prova, todos com suas próteses.

Figura 67**:** Prova de 100 m rasos, Mundial Paraolímpico de atletismo, em Lyon, França, 2013. Disponível em: <http://esporte.uol.com.br/atletismo/ultimasnoticias/2013/07/23/alan-fonteles-vence-os-100-m-e-fatura-2-ouro-no-mundial-paraolimpico.htm> Acesso em 18/08.

> Todas essas revoluções tecnológicas contemporâneas promovem uma ruptura gradativa do conceito tradicional de humano e resultam também em implicações de ordem moral, ética e sócio cultural. Muitos modelos de comportamento social que estruturavam as sociedades humanas estão em mutação. A crise de referência para avaliação dessas rupturas tem feito vários pesquisadores das ciências humanas e estudiosos do comportamento recorrerem à ficção científica e às poéticas ciberartisticas para avaliaram a conjuntura atual e porvir (FRANCO, 2008, p.6).

Exceto pelas apreciações contrárias, que temerosas dos excessos que podem ser deflagrados pela falta de um controle do uso indiscriminado das tecnologias pelos organismos de poder político e de interesses econômicos, a arte e tecnologia avança. A criatividade dos artistas se encanta com suas possibilidades trazendo consigo os olhos atentos de críticos e teóricos ao seu entendimento.

3. PRODUÇÃO ARTÍSTICA: DIÁLOGOS ENTRE ARTE-HOMEM-MÁQUINA

3.1 Produção Poética

Como produção artística, parte prática desta dissertação, registro minha produção em um diário de atelier. O resultado das sondagens e reflexões foi pautado nos autores e artistas da ciberarte, produzindo como poética uma narrativa visual, partindo de telas do próprio autor como “Diálogos” e “Iphone” e outras que foram produzidas para esta pesquisa, em que além do registro do processo de criação, serviram de base à criação de uma narrativa transmídia para o suporte digital, tendo como fonte telas de algodão e como conceito o pós-humano. O projeto de pesquisa em arte se referencia em um diário de atelier, como um instrumento importante na coleta de dados. No processo de diagnóstico, o diário de atelier ou diário de campo, é uma ferramenta que influencia o trabalho, conquanto suscita interpretações simultâneas a seu processo de registro.

Figura 68: O artista Hélio Brantes em seu ateliê.
Acervo do artista.

.Neste trabalho a série fotográfica de registros digitais da produção artística carregou na memória a produção, sua ordem cronológica e propiciou um ordenamento do fazer, da obra que se desdobrava em cada imagem, em cada tela. A observação das imagens fotográficas fomentava memórias desvelando características de cada passo adotado na pintura na tela de algodão.

Fontes pessoais válidas representadas em cartas, memórias e autobiografias como reminiscência são citadas por Gil (2010), juntamente com a prática do diário de bordo. O registro do diário de campo se estabelece na ocasião dos acontecimentos, nos registros dos fatos (GIL, 2010).

A efetivação da criação artística junto com um trabalho escrito (LANCRI, 2002) solidifica e amadurece o processo, caracterizando-se pelo entrelaçamento de ações. “Um pesquisador em artes plásticas [...] opera sempre, por assim dizer, entre conceitual e sensível, entre teoria e prática, entre razão e sonho” (LANCRI, 2002, p.19).

Esses registros carregam ideias ou formas em estado germinal. Esses documentos agem como “reservas poéticas” que podem oferecer a possibilidade de resgate desses efeitos (SALLES, 1998).

Diante das averiguações sobre os processos de pesquisa em artes, as indicações dos especialistas sobre o modo de configuração da investigação no desenvolvimento do fazer artístico promovem sua contribuição tanto para o artista pesquisador quanto para o amadurecimento das concepções do fazer para o artista plástico.

Em meu ateliê, na realização dos trabalhos de pintura em tela que integram essa pesquisa, busquei retratar o impacto das tecnologias na vida cotidiana que proporciona mudanças de comportamento transformando o homem, sua vida diária e o conceito tradicional de “humano”, sedimentado durante séculos. Somou-se a isso a inclusão de outro conceito que vem se estabelecendo com as transformações midiáticas, discutido no segundo capítulo, o “pós-humano”. Este conceito citado descreve o afastamento da antiga relação homem - mundo com a ampliação de seus domínios e convívio com as mídias que impõe nesses novos tempos uma relação homem-máquina-mundo. Um homem cada vez mas dependente das tecnologias, mas tendo seus domínios ampliados pelas tecnologias. Cada vez mais dependente das redes de comunicação, celulares,

telepresença, correio eletrônico, próteses biônicas das mais diversas especificidades e possibilidades que tornam-no mais apto ao enfrentamento de um mundo que também se transforma com as tecnologias em um pós-mundo.

Tendo já um trabalho de pintura figurativo em telas, como descrito no primeiro capítulo, o foco desta poética partiu do pressuposto de um conjunto de obras já realizadas em que buscava traduzir um fenômeno observado na vida diária, a partir das atitudes de muitas pessoas na atualidade em que percebemos o impacto de um elemento comum da tecnologia, o uso de telefones celulares de forma descontrolada, cada vez mais impactante, muitas vezes supervalorizados em detrimento de uma relação presencial. Este trabalho retrata personagens que eu já vinha trabalhando anteriormente, traduzindo uma percepção pessoal. Seres portadores de atributos como as tatuagens - que passaram a ser elemento decorativos incorporados na própria pele como busca de identidade - ou puramente por gosto pessoal inconsequente; além de adereços como piercings, e outros detalhes como a pintura do cabelo com tons extravagantes e penteados com o mesmo intuito de marcar seu grupo, sua turma ou “tribo”.

O meu retorno ao ateliê foi cheio de expectativas, afinal, foram meses dedicados ao mestrado. O envolvimento com a pesquisa com a pesquisa acadêmica teve de ser conciliado com as tarefas diárias do trabalho. Assim desenhei croquis durante toda a pesquisa, evitando dissociar pesquisa teórica e prática. Esporadicamente pintei alguns quadros imprescindíveis para participações em exposições, como a realizada na universidade estadual em que trabalho, a Unimontes, ou leilões beneficentes, e nesses casos, o que era uma imposição se tornava puro deleite para o “garoto” que habita em mim aproveitar ao máximo a prática da pintura.

Os primeiros croquis do trabalho tinham como intenção mergulhar ou aprofundar no tema de obras de artistas midiáticas, como uma sondagem e verificar e sentir a obra, incorporar seu universo ao meu universo , uma hibridação . Minha primeira relação com a obra de artistas como Stelarc, Mark Pauline e Eduardo Kac foi através de artigo científico de Edgar Franco “Stelarc: arte, tecnologia, estética e ética” (2010) apresentado como tema de trabalho na disciplina: *Tópicos Especiais em Performance e Educação*, do professor Arão Paranaguá, na Faculdade de Artes Visuais da UFG. Foi com contentamento que li e preparei a apresentação sobre o

texto de Franco (2010). Durante a leitura fui sendo “abduzido” pelas reflexões de Edgar Franco, tanto pela forma didática com que eram apresentados os artistas e o universo de seus trabalhos como pela possibilidade de imersão no tema.

A aproximação do texto com meu trabalho em pintura foi se tornando mais presente à medida que em ambos os trabalhos discutiam as questões da aproximação homem-máquina cada qual dentro de suas especificidades, porém traziam conteúdos que se tangenciavam quando acusavam o impacto das novas tecnologias na vida humana.

No processo de instauração da obra, as ferramentas tais como pincel, cinzel ou mouse são como um prolongamento do corpo do artista que age em consonância com um processo pessoal, numa espécie de semiconsciência, que resulta em traços exatos, pinceladas certeiras, frutos da vivência pessoal, visão de mundo e experiência de vida diária do artista.

Nos relatos pessoais de diários de atelier, confirma Salles (1998), comprovaram-se registros da satisfação proporcionada no devir da obra ou nas descobertas de caminhos até ali improváveis, citando apenas algumas passagens. Nesses registros, o pesquisador artista, durante sua produção, procura, intuitivamente, preservar esses instantes fugazes, porém férteis, sensível à sua efemeridade, concretizando-se, assim, nos diários de bordo, diários de atelier, cadernos de anotações ou notas que acolhem essa forma sensível no primeiro suporte disponível, sensações que carregam ideias ou formas em estado germinal. Esses documentos agem como “reservas poéticas” que podem oferecer a possibilidade de resgate desses efeitos (SALLES, 1998).

Apresento, como parte da experiência prática artística desta dissertação, o registro do devir da produção em um diário de atelier, em que o resultado das sondagens e de reflexões foi pautado nos autores e artistas da ciberarte investigados no segundo capítulo. Produzindo também como parte da poética uma narrativa visual, partindo das telas como “Diálogos” e “Iphone” e outras produzidas servindo de base à criação de uma narrativa transmídia para o suporte digital, estruturada nas telas de algodão e no conceito de pós-humano. A materialização da ideia e a tradução dos conceitos se deu através de croquis em um caderno de anotações

Croquis de um caderno de anotações

Figura 69:Croqui Selfie.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

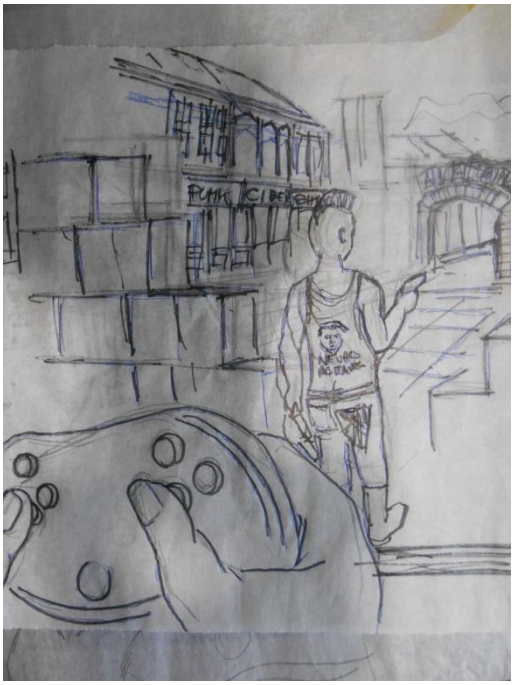


Figura 70: Croqui Video game 1
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 71: Croqui Video game 2.
Fonte:Arquivo pessoal do artista.

Figura 72: Selfie
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 73: Croquis Redes
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 74: Croqui Espelho de Narciso.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 75: Croqui 10 simulação
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

Figura 76: *Ciberpunk*
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

3.2 A produção das telas

A lonita de algodão serviu como suporte para a realização das pinturas que tiveram como tema a aproximação, sobreposição e embate homem-máquina no cotidiano atual. As personagens retratam, na sua vida diária, o seu entrelaçamento com as tecnologias usuais criadas para a superação dos limites físicos, para ampliação do domínio do corpo sobre o espaço e o tempo.

Na pintura “Simulação”, uma mulher se encontra em um carro, num transito simulado. Um engarrafamento em que o GPS do automóvel localiza o caminho a ser adotado. Inclui na tela do GPS a imagem da linha amarela, no dia de um acidente em que uma ponte foi derrubada sobre automóveis. O mapa retrata o caminho que faço sempre que vou ao Rio de Janeiro, da rodoviária ou do aeroporto para a casa de meus irmãos. No caminho indicado referências a cidade de Montes Claros, Rio de Janeiro, e Goiânia**.**

Figura 77: Simulação, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 120x80, 2014.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

A tela “Telepresença” faz uma referência despretensiosa, com bom humor, à tela “*Ao Piano”* de Renoir. Onde a imagem do piano foi substituída pelo teclado e as partituras de música, pela tela digital. As personagens da tela mantem

diálogos sintonizadas pelo *Skype* e na tela do computador as suas interlocutoras continuam ao celular. A pintura de fundo foi realizada com uma textura somando-as à tinta látex, a tinta látex hoje é composta principalmente por base acrílica, cola , e massa acrílica e corante, a textura vermelha foi aplicada sobre uma pintura de cor lilás. A sobreposição das suas camadas de tinta e textura formaram a atmosfera que domina todo o quadro.

Figura 78: Telepresença, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 120x80, 2014.
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

A tela “Redes” desvela *flashs* simultâneos de uma personagem que, na solidão da noite digital atendende aos convites elegantes e se entrega a um relacionamento, ou a vários relacionamentos virtuais. Envolvida e seduzida pela rede que a acolhe e promove convívio social.

Figura 79: Redes, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 120x80, 2014
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

A tela “Tiras e Quadrinhos” revela que a leitura de Santaella, Felinto e Franco impregnou meu trabalho de conceitos ciberpunks. A sua imagem se desfragmenta com a subdivisão em três tiras no sentido horizontal constituídas por 11 telinhas, como uma página de quadrinhos. A vida ciberpunk retratada em três histórias. 1ª tira: “Vídeo game, ou Avatar Ciberpunk”, nela as personagens representadas têm nas mãos, em primeiro plano, controles de jogo, e jogam jogos digitais. Na 2ª tira: “*Selfies*”, apresentamos o embate com celulares, e as imagens de auto-retratos que *pipocam* nas redes sociais: fotos pessoais em frente a espelhos de *toiletes* e casais que postam suas fotos após o encontro amoroso, assim como grupos de amigos. Na 3ª tira: “Chip, como implante” represento uma cirurgia de implante em que uma mulher recebe um chip, durante a cirurgia, e sonha com imagens do artista performático Stelarc. Em seguida, já refeita da cirurgia, corre com seu companheiro ciberpunk, real ou virtual?

Figura 80: Ciberpunk: Tiras e Quadrinho, Hélio Brantes, Vinílica s/tela, 120x80, 2014
Fonte: Arquivo pessoal do artista.

3.3 Diário de atelier

Nesse diário de atelier apresento os processos técnicos de realização das quatro telas que integraram a produção plástica dessa dissertação e também a relação de conexão intrínseca entre as técnicas e a temática e a estética das pinturas.

No trabalho de pintura, entre as várias opções, a tinta látex traz consigo características peculiares, como a rápida secagem, além de ser menos agressiva ao ser humano, apresentando um odor mais brando se comparada às tintas a óleo ou acrílica. O trabalho com tinta látex promove grandes possibilidades plásticas e boa viabilidade econômica.

A minha experiência com a tinta látex foi incentivada após a cristalização de sua viabilidade para a pintura em tela, observando seu emprego pela maioria dos artistas plásticos mais atuantes profissionalmente na cidade de Montes Claros. Certamente, a pintura com o emprego da tinta plástica/látex trazia outras características consideráveis, como a maior viabilidade econômica, proporcionando uma maior produção de telas, com investimento reduzido.

O uso da tinta látex em pintura sobre tela traz especificidades próprias decorrentes das condições intrínsecas de sua composição química, diferenciando-se das tintas a óleo e dos tubos de tinta acrílica. As tintas látex utilizadas como base devem preferencialmente ser de cor branco neve, como cor pura; o branco gelo, porém, pode ser considerado como se já contivesse algum corante mínimo.

A variedade das cores pode ser multiplicada com a soma e os percentuais dos corantes, próprios para as tintas látex à venda em lojas de tintas, depósitos de materiais de construção, armazéns e supermercados, proporcionando as cores desejadas de acordo com as buscas e experiências pessoais, além da possibilidade de se desenvolver uma identidade estética.

Para o emprego da tinta látex em pintura sobre tela, além de uma grande gama de cores existentes no mercado, o baixo custo permite ao artista realizar as combinações desejadas, opção acessível na facilidade de obtenção, obtendo resultados bastante satisfatórios, podendo ser acrescentados à tinta corantes líquidos ou em pó. Os corantes em pó podem causar alergia e, muitas vezes, o resultado fica comprometido devido à dificuldade existente na mistura do pó com a tinta. Já os corantes líquidos proporcionam bons resultados de cores, além de apresentarem facilidade na mistura.

O acréscimo de corantes líquidos à tinta látex gera um resultado positivo, com bastante aceitação pelos artistas. Apesar de, se a intenção do artista for obter cores mais puras ou cores mais fortes, a soma da tinta látex branco neve aos corantes resultará numa tonalidade esbranquiçada, no caso de opção por cores fortes. Um melhor resultado será atingindo com o acréscimo de cola branca aos corantes. As colas brancas devem ser sempre acrescentadas à mistura de tinta látex, para ampliar seu caráter plástico, evitando, com o tempo, o craquelamento da tinta.

Em 1989, muitos artistas da cidade de Montes Claros usavam, preferencialmente, pintura em tela sobre painel de base de chapa de Eucatex e, estrutura de madeira forrada de algodão cru, para adesão do tecido ao painel. Aprendi os importantes procedimentos dessa técnica que ainda hoje utilizo: molha-se o tecido apenas com água em sua totalidade, com o objetivo de retirar uma goma de sua característica intrínseca. Logo após, o tecido seco é passado a ferro, com o uso de um rolinho de espuma, imerso em uma solução de cola, tinta látex e água, na

proporção de 1x1x5; estica-se o tecido sobre o painel já umedecido pela solução, o tecido molda-se ao painel com nova mão da solução aplicada com o rolinho de espuma. Para acabamento lateral, dobram-se as pontas do tecido, como se estivesse encapando um livro, de forma simétrica, ocultando-se as sobras do mesmo, de preferência no sentido da parte superior e inferior da posição escolhida para a tela, horizontal ou vertical.

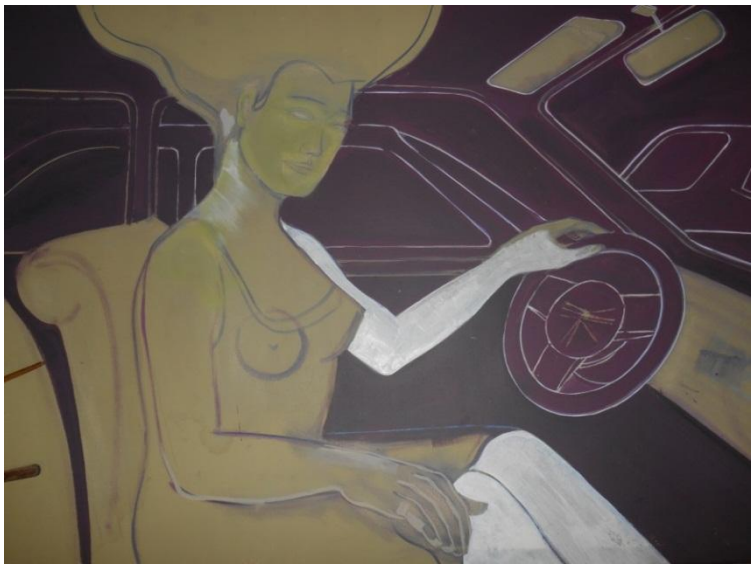


Figura 81: Detalhe 1 tela simulação

Todas as telas de algodão, já tratadas com cola e tinta pva látex, branco neve, receberam inicialmente uma mão de tinta ocre para dar ao trabalho final uma tonalidade padrão. Primeiro pintei a tela “Simulação”, uma mulher em seu automóvel equipado com GPS. Em um engarrafamento simulado.

Figura 82: Produção da tinta

A primeira produção de tinta teve como objetivo encontrar a cor de pele das personagens, reproduzindo um tom quase marfim, já usado anteriormente nas telas da série Mulheres: Diálogos e Iphone. Objetivando dar aos personagens urbanos, uma cor pálida de quem vive, principalmente à noite, envolvido nas madrugadas, com seus computadores.

Figura 83: Produção da tinta

PREPARO DA TINTA

1º Adicionei numa vasilha 200ml de tinta látex branco neve

2º acréscimo de 50 ml de água como diluente da tinta

3°Soma de 50 ml de cola branca para aumentar a plasticidade da tinta, o que evita possíveis fissuras na tinta depois de seca.

Figura 84: Produção da tinta

Figura 85: Detalhe - Tela Simulação

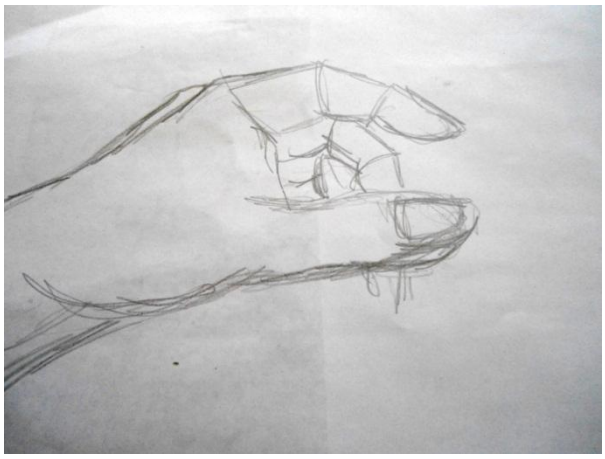


Figura 86: Detalhe de croqui

A compra das tintas em quantidade que variam de 3.600L ou 1 litro proporcionam a satisfação de operar o trabalho com grandes porções de tinta possibilitando pintar grandes superfícies e quantidades de telas com maior liberdade, sem limites.

A pintura inicia-se pelos detalhes com um pincel.

O pincel de cerdas nº14 de pelo de orelha de boi, de cerdas de cerca de 1cm proporciona ótimo domínio para recortes e traços

Tendo o desenho como base da composição das telas, sempre surge uma posição diferente do corpo ou parte dele a ser retratada. A grande variedade de posições a serem desenhadas gerou a necessidade de fotografar poses com o celular. Recurso digital que tenho usado recentemente e favorece o estudo de posições. Muitas vezes eu me transformo no modelo a ser desenhado, como neste caso.

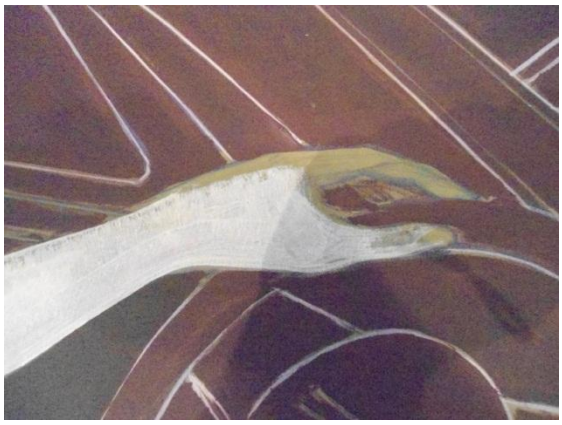


Figura 87: Detalhe 3 - tela Simulação.

As imagens precisam estar de acordo o objetivo da composição.

A imagem aceita passa a ser pintada, inicialmente recebendo uma primeira de mão de tinta na cor da pele escolhida.

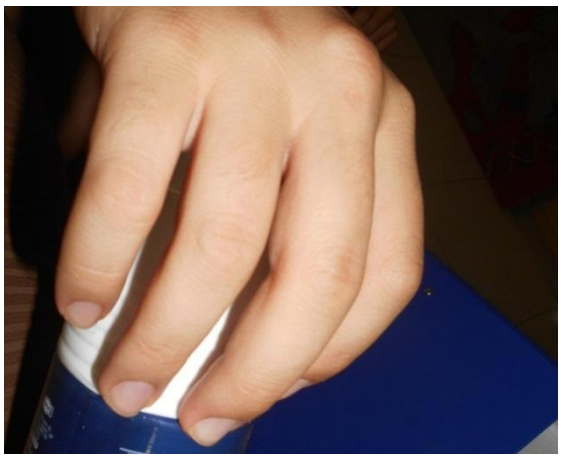


Figura 88: Foto celular para modelo.

Outra parte da figura, outro posicionamento de mão, outro estudo.

Em muitos casos os membros da família ou amigos tornam-se modelos. A imagem de celular fixa a posição desejada que é levada ao ateliê.

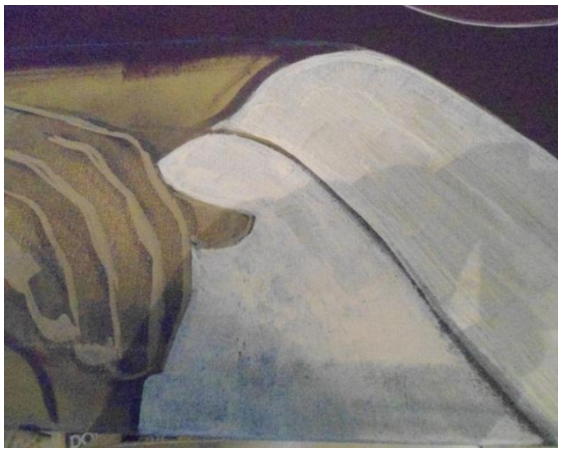


Figura 89: Detalhe 4 tela Simulação.

Mais seguro diante da posição da personagem, é instaurada a pintura de base.

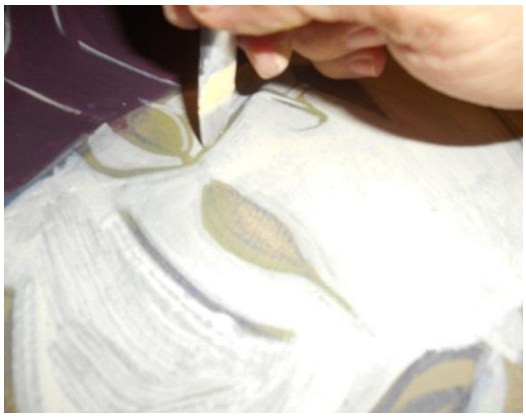


Figura 90: Detalhe 5 Simulação.

Novamente o uso do pincel de cerdas nº14 de pelo de orelha de boi. Cerdas de cerca de 1 cm proporcionam ótimo domínio para recortes e traços

Figura 91: Detalhe 6 – Simulação.

A pintura de uma grande superfície de tela pode ser trabalhada com rolinhos de espuma, de 10 ou 15 cm. Além de acelerar o processo de pintura favorece uma maior unidade.

Figura 92: Produção de tinta.

A produção da tinta para o fundo da tela foi feita basicamente nas mesmas proporções já indicadas na tinta cor de pele. Para a cor laranja escolhida para o fundo da tela; numa base de 200ml de tinta acrescentei 50ml de cola branca e cerca de 10 gotas de corante líquido vermelho, 10 gotas de corante amarelo

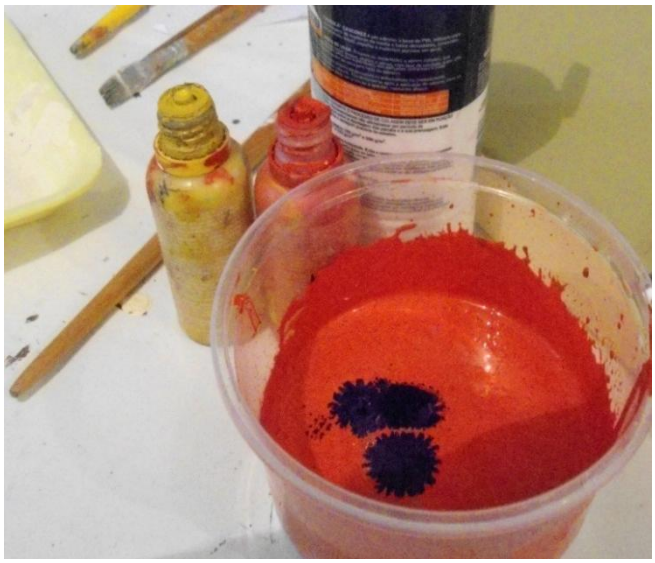


Figura 93 Produção de tinta.

Para tirar a intensidade do alaranjado, inclui 5 gotas de corante azul , isso propicia uma tonalidade mais escura a cor laranja.

Figura 94: Produção de tinta**.**

Novamente o uso do pincel de cerdas nº14 de pelo de orelha de boi O pincel de cabo amarelo de cerdas n° 22 ou 24 será adequado para a pintura de todo resto da superfície.

Figura 95 Produção de tinta

“No processo de instauração da obra, as ferramentas tais como pincel, cinzel ou mouse são como um prolongamento do corpo do artista que age em consonância com um processo pessoal, numa espécie de semiconsciência” (SANTAELLA, 2013, p.153).

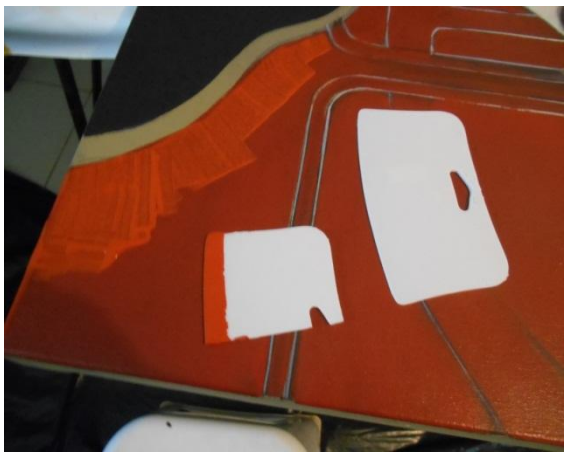


Figura 96: Uso de espátula de PVC.

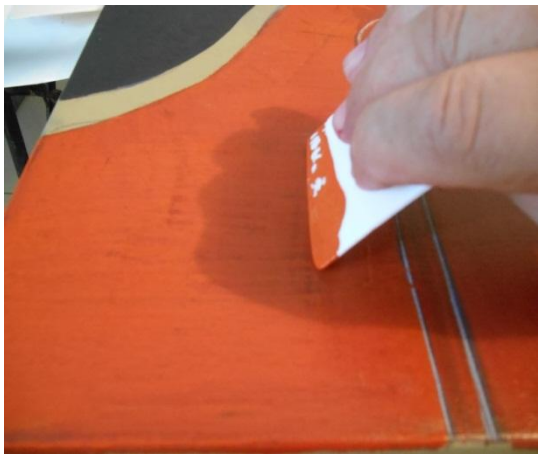


Figura 97: Uso de espátula de PVC.

Figura 98: Uso de tira-linhas..

A textura de pintura ganhará nova aparência com a aplicação da tinta com grande quantidade de cola branca, ganhando aparência de laca. Aplicada com uma espátula de PVC técnica também usada pelo artista plástico João Rodrigues.

O recorte da espátula lembra a interferência do artista na adequação do material às suas necessidades. Da mesma forma que o artista corta ou apara as cerdas do pincel.

O excesso de tinta numa aplicação permite uma seleção de pontos que favoreça uma distribuição equilibrada para o acabamento da pintura uma textura que produz a marca do artista. Quando o excesso de material selecionado pelo artista harmonicamente pode proporcionar uma variação na textura da tinta.

A aplicação da tinta com a espátula acontece de acordo com a superfície onde será aplicada.

Após a aplicação da tinta alaranjada com a espátula e depois de sua secagem, busquei reservar os traços do desenho.

Porém a aparência das linhas apresentou uma variação do traçado acarretando pontos que desequilibravam a observação.

Optei pelo uso do tira linhas do compasso com tinta acrílica o que deu maior uniformidade ao traçado.

Figura 99:Uso de tira-linhas.

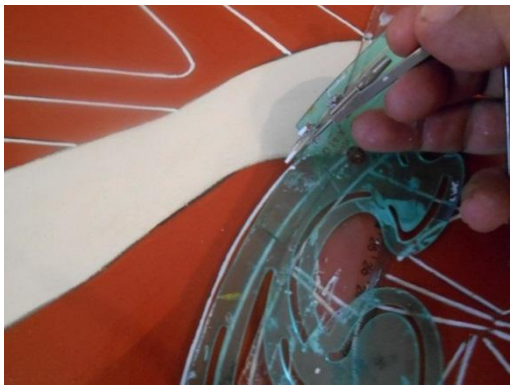


Figura 100:Uso de tira-linhas.

Para o traçado com o tira linhas foi preparado um pequeno copo de cerca de 20ml de tinta acrílica, dissolvida com 5 ml de água. A densidade da tinta buscava uma fluidez tal que propiciasse reservar quantidade suficiente para o uso do tira linhas de forma que não escorresse todo o conteúdo armazenado.

A aplicação do desenho com o tira linhas foi auxiliada pelo uso de régua e curvas francesas, que remetem ao desenho analógico da arquitetura, velhos tempos!

.

Figura 101:Tela “Simulação” no atelier.

Se inicialmente o uso do tira linhas me parecia muito técnico, o conjunto do trabalho resultou um traçado harmonioso proporcionando uma observação equilibrada da tela.

Na segunda tela produzida busquei um paralelo entre as novas tecnologias nos dias de hoje e a tela “As meninas ao piano”, de Renoir, referenciando no pensamento de Arlindo Machado de como as tecnologias de cada tempo são assimiladas pelos artistas. A partitura de Renoir dá lugar a uma tela de computador, o teclado também é atualizado, nessa tela as personagens se entretêm com uma conversa em tele presença propiciada pelas tecnologias atuais.

A produção da obra vai se dando por meio de uma sequência de gestos e, ao se acompanhar um processo, vão se percebendo certas regularidades no modo de o artista trabalhar. São leis de seu modo de ação, com marcas de caráter prático. São gestos, muitas vezes, envoltos em um clima ritualístico (SALLES, 1998). Para o artista, o fazer artístico é ilimitado e simultaneamente se defronta com a matéria, suas contingências, alternativas e superação. Sua intenção, em seu corpo “bailarino” ou corpo “coreógrafo”, se concentra em atos sequenciais intuitivos, liberando as possibilidades em um movimento extremamente vívido de ação e reação que impele ao desdobramento da obra. O processo criativo é palco de uma relação densa entre o artista e os meios por ele selecionados, que envolve resistência, flexibilidade e domínio. Isso significa uma troca recíproca de influências. Esse diálogo entre artista e matéria exige uma negociação (SALLES, 1998).

Figura 102: Superfície com textura propiciada pela mistura de massa acrílica e cola para receber pintura.

Figura 103**:** Superfície com textura sendo pintada.

Figura 104: Superfície com textura após receber a pintura com trincha e tinta semi seca.

A pintura da tela iniciou-se com a aplicação de uma mistura de tinta e cola , somando-se massa acrílica na proporção a seguir.

PREPARO DA TINTA

1º Adicionei numa vasilha 200mlde tinta látex branco neve.

2º Acréscimo de 50 ml de água como diluente da tinta.

3º A seguir somei à mistura cerca de 10 ml de massa acrílica

4° Soma de 100 ml de cola branca para aumentar a plasticidade da mistura, o que evita possíveis fissuras na tinta depois de seca.

5 º Para atingir o tom desejado acrescentei na mesma quantidade cerca de 10 gotas de corante para tintas azul e vermelha, conseguindo um tom lilás.

6º Para aplicação da mistura de tinta, corantes, cola e massa acrílica foi usada uma espátula metálica de pintura.

7º Novamente a reserva de marcas deixadas pelo excesso de material, tinta, durante a aplicação com a espátula propiciou a observação de uma textura já conhecida.

Esta textura foi enfatizada pela aplicação de tinta contrastante vermelha semi seca com uma trincha.

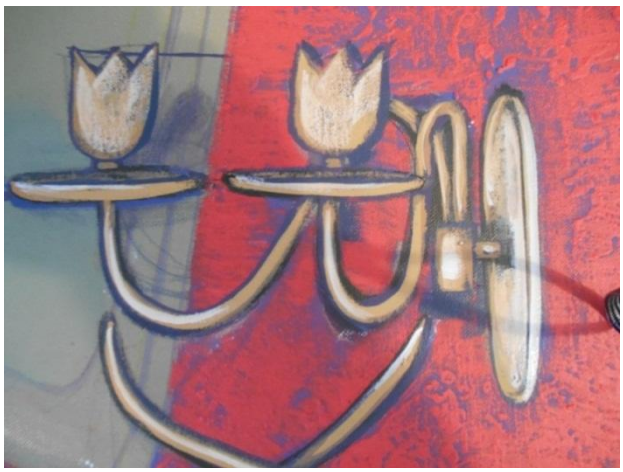


Figura 105**:** Castiçal.

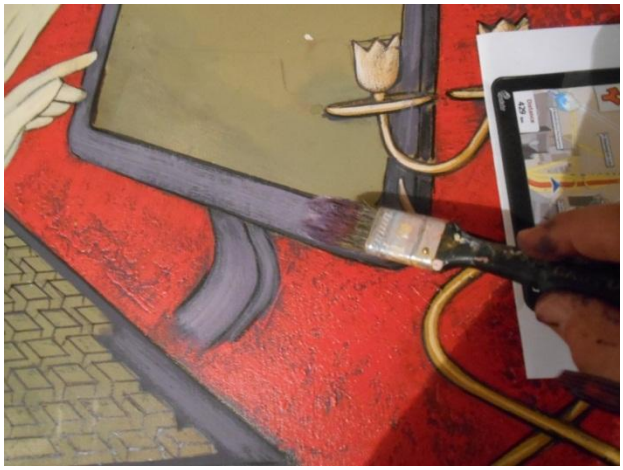


Figura 106: Pincelada seca.

Figura 107: Sobreposição de pinceladas.

O resultado pode ser observado na figura em que o plano de fundo vermelho se sobrepõe a pintura lilás inicial.

O desenho do castiçal é uma referência ao quadro de Renoir.

No caso de pinceladas mais precisas um pincel com as cerdas gastas muitas vezes propicia um formato arredondado pelo desgaste.

Foi adotada uma pincelada inicial negra e depois de seca, outras sobreposições de amarelos ocre e finalmente após secagem, nova pincelada firme de branco neve promovendo o destaque da peça, a busca da ilusão de volume.

A sobreposição de pinceladas com as cerdas rígidas rústicas de uma trincha sobre camadas anteriores já secas fornecem um efeito de textura e volume.

A cor escolhida para o fundo, de maior intensidade vermelha sobre o fundo original lilás, buscou integrar ao quadro uma atmosfera em contraste com a pele pálida das figuras urbanas, uma atmosfera que envolve todo o ambiente.

Figura 108: Pincelada sobre textura.

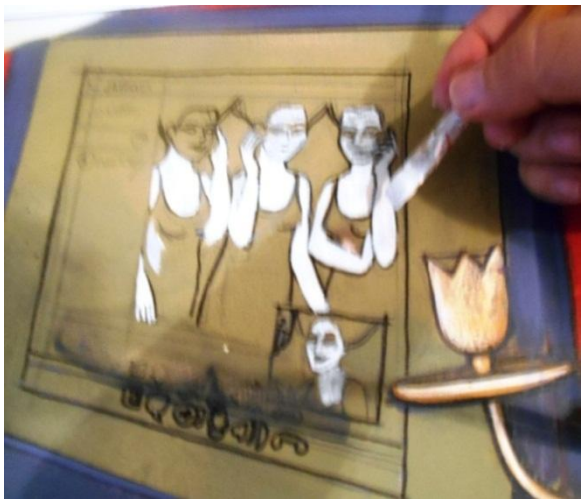


Figura 109**:** Pintura de tela digital.

Figura 110**:** Tela digital.

A pintura da cortina seguiu essa prática para aumentar a tensão da cor vermelha do fundo sobre o lilás e a pintura da corda com ocres e branco.

A pintura representando a tela digital partilha com as imagens da tela diálogos.

Referência para esta poética, a tela retrata os embates dessas figuras com os aparelhos celulares, na sua vida diária, nos seus afazeres na vida social.

O *face detecting* da máquina fotográfica surpreende ao detectar os rostos de nossas personagens na reprodução da tela digital (Fig.110).

Figura 111: Esboço tela “REDES”.

Figura 112: Pintura de Rosto.

Figura 113: Croqui rosto - Acervo do autor.

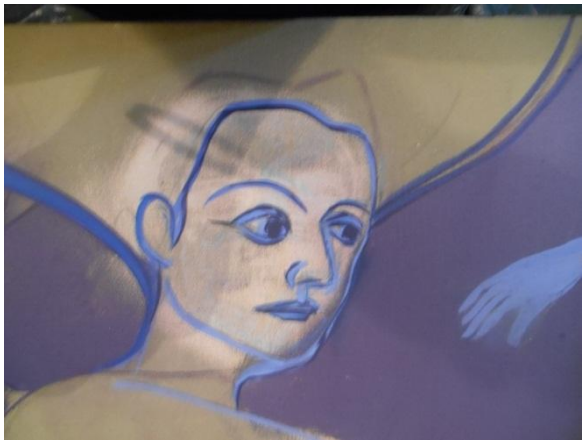


Figura 114: Início pintura rosto

Todos os croquis, durante a chuva de ideias, foram feitos em caderno formato A4 sentido vertical, ou retrato. As imagens dos rostos durante a pintura sempre me remetem ao trecho "Kabuki máscara" da música "Você é linda" de Caetano Veloso. (Fig;112, 113)

Em outro enfoque o início da pintura feito com tinta látex, mais úmida, a própria visualidade estabelecida com a sobreposição de camadas de tintas semitransparentes sugere a possibilidade de trabalhar com o volume das figuras.

O croqui inicial da tela indicava o rosto de uma das figuras voltado para o observador da obra, apenas um dos braços aparecia voltando-se para a tela, posteriormente o desenho foi alterado para que os braços, agora dois, voltem-se para a tela digital assim como o rosto da modelo, convidada a um flerte virtual a que se entrega.(Fig:114)

Existe sem dúvida uma práxis na ocorrência da obra que é um aperfeiçoamento da figura enquanto se pinta advindo de conjecturas, como autocríticas que se instalam no devir da obra, para uma maior aproximação do conceito inicial. Criticas sobre um melhor posicionamento do corpo, para que colabore numa melhor sugestão do objetivo proposto.

Figura 115: Pintura de rosto

Assim a pintura é construída, dialogando com os acontecimentos, para o aperfeiçoamento das imagens.

(Fig :115)

Figura 116: Mistura de tintas.

A mistura da tinta látex novamente segue os mesmos parâmetros. (Fig:116 a 118)

1º Adicionei numa vasilha 200ml de tinta látex branco neve.

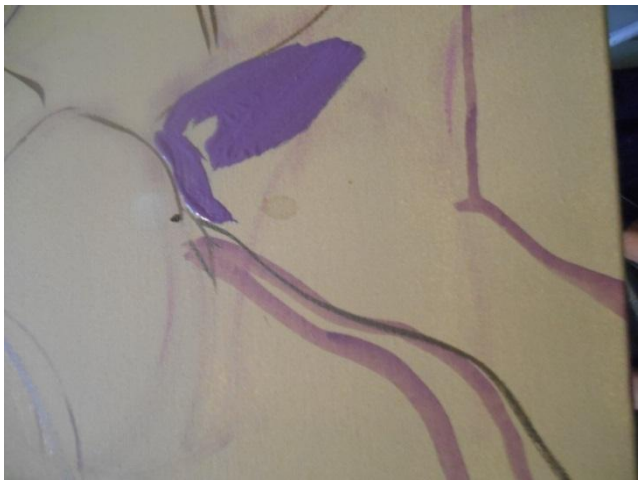
2º Acréscimo de 50 ml de água como diluente da tinta.

Figura 117: Mistura tintas.

3° Soma-se 50 ml de cola branca para aumentar a plasticidade da tinta, o que evita possíveis fissuras depois de seca.

4° Para obtenção do tom que desejava acrescentei 15 gotas de corante azul e 15 gotas de vermelho para 200 ml, configurando a cor para o fundo da tela, um lilás quase negro após secagem.

Figura 118: Mistura de tintas .



5° Volto a observar como são pintados inicialmente os recortes sobre o fundo da figura para posteriormente completá-lo. (Fig:119)

Figura 119: Pintura iniciando pelos dos recortes.

A mesma mulher agora exposta na rede em sua entrega íntima virtual.

É interessante o processo do autodidata que se implementa nestes trabalhos, em minha característica inicial como pintor, as descobertas cabendo-se alguns comentários: (Fig:120)

Figura 120: Pintura mulher a rede.

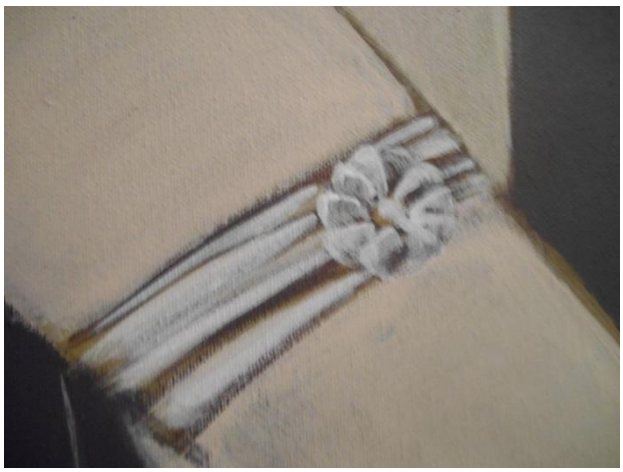


Figura 121: Detalhe ligas.

Figura 122: Detalhe *soutien.*

Figura 123: Detalhe peça íntima.

Por estar trabalhando na região de clima seco de Montes Claros, a umidade ambiente influencia o tratamento da tinta a base de água, pois na estação chuvosa, é fácil de ser observado que a umidade retarda a secagem das camadas de tinta.

Com o passar dos anos ficou claro que mesmo tendo se passado quase 27 anos, a pintura feita com as tintas látex em minhas primeiras experiências - como, por exemplo, em minha primeira exposição na Galeria da Caixa, Montes Claros - tem apresentado uma ótima durabilidade tanto na fixação quanto na coloração deste tipo de tinta. O trabalho das roupas íntimas, como as vestimentas da mulher nesta tela, foram um artifício à parte, a representação da volumetria nos tons de branco sobre branco com pincéis de cabo amarelo.

(Fig:121 a 124)

Figura 124: Pintura roupas.

Figura 125: Pintura da mão.

Figura 126: Pintura da mão e teclado.

Valorizam as pinceladas brancas sobre a base mais ocre, um contraste que remete à ilusão do volume do tecido sobre o corpo muito satisfatório.

O trabalho inicial com a tinta branca bem rala e a primeira de mão sobre o fundo escuro, propicia a observação mais informal da pintura, e a lembrança do pensamento modernista de que muitas vezes, “menos é mais”. Isso sugere investigações plásticas para futuros trabalhos. Fui perseguido pelo desafio de colocar as letras dos teclados e das telas digitais. A opção foi escrevê-las com pena para nanquim, usando tinta acrílica branca, diluída com água. (Fig:126 a 127)

Volta-se ao pensamento que no trabalho prático uma ação vem de outra experiência anterior . A pena e a tinta acrílica branca vieram da sugestão do uso do tira linhas na tela simulação. A surpresa ficou por conta da “formatação” das letras, e a possibilidade das várias espessuras.

Figura 127: Pintura dígitos.

Figura 128: Pintura em *degradê*.

Figura 129: Pintura em degradê.

O resultado do uso das penas para nanquim com tinta acrílica diluída em água atendeu às prerrogativas do trabalho e a uma tendência que busco, certa informalidade advinda da emoção, o desejo de materializar uma ideia e seguir em frente para outro trabalho deixando as pegadas.

Mesmo na busca de representação de telas digitais e suas variações graduais de cor, os degradês, considerei importante o uso de uma trincha de cerda larga e rústica que embebida na tinta diluída em pequenas impressões na variação de tons nos remete ao *pixels* tecnológicos. (Fig:129)

Da mesma forma a pintura da mão virtual convida a personagem internauta, envolvida no relacionamento digital. A busca da transparência vem de uma a série de pinceladas em graduação do branco ao lilás do fundo.

(Fig:130)

Figura 130: Tela Tiras e quadrinhos.

As imagens das mãos configuradas nas pinturas se misturam às mãos do pintor, às mãos dos familiares que posam como modelo, às mãos da memória materna.

A representação da tela digital de onde se configura um agradável convite a interação é correspondente na ação às mãos que se materializam na linguagem numérica, representada pela formatação simbólica, uma menção à série de filmes Matrix. (Fig:131)

Figura 131: Ciberpunk**:** Tela Tiras e quadrinhos. Acervo do autor.

O último trabalho de pintura desta série se divide ou se multiplica em 11 produções, subdivididas como uma página de tiras de quadrinhos dos jornais, nela eu desdobro várias abordagens relacionadas à arte e tecnologia e suas aproximações. (Fig:132)

Figura 132: Detalhe tela-*Selfies.*

A primeira sequência aborda o retrato de uma febre que se espalha entre os consumidores de celulares e *iphones* nas fotos cognominadas como *selfies*, fenômeno que toda a sociedade compartilha e que é incentivado pelas produtoras desses aparelhos divulgando suas marcas em grandes eventos em clara campanha de marketing. (Fig:133)

Figura 133: *Games*

A segunda tira volta a atenção ao *vídeo game* e à imersão ao ciberespaço através dos avatares. (Fig:134)

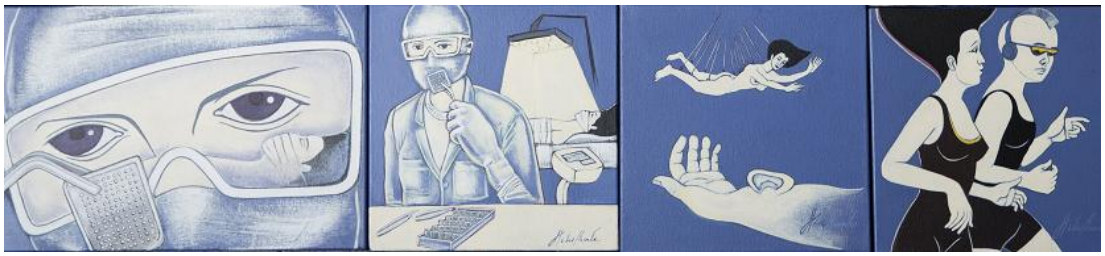


Figura 134: Detalhes Chips.

A terceira tira tem como temática o implante de equipamentos eletrônicos em humanos como marca-passos, próteses e no caso de nossa sequência o implante de um chip em que a personagem divaga num sonho com a obra do artista Stelarc. (Fig:135)

3.4 A produção da narrativa visual

As imagens veiculadas pelos meios de comunicação de massa, tanto nas produções do cinema, televisão, vídeos ou games, hoje trazem características predominantemente de produções vinculadas a programas digitais. Estes oferecem uma infinidade de recursos que seduzem o artista. Além dos programas específicos, como *Corel Draw*, *Paint brush* e *Photo Shop* entre outros, existem também uma série de *softwares* mas simples para edição de vídeos que oferecem alternativas que facilmente efetivam as demandas de produções amadoras paralelamente a outros programas profissionais, atendendo às expectativas de uma demanda crescente.

Durante a pós-graduação, na disciplina "Introdução à Cultura Visual", o professor Raimundo Martins nos solicitou a produção de uma narrativa visual e sugeriu o programa *Movie Maker* (Fig.136) para elaboração do vídeo, sendo uma nova experiência recebida com muito entusiasmo pelos mestrandos. A escolha da realização de uma narrativa visual como elemento complementar desta poética se justifica como opção de traduzir para os meios digitais o trabalho de pintura presente em minha obra, materializando imbricações dentro do conteúdo da pesquisa em arte, tecnologia e pós-humano.

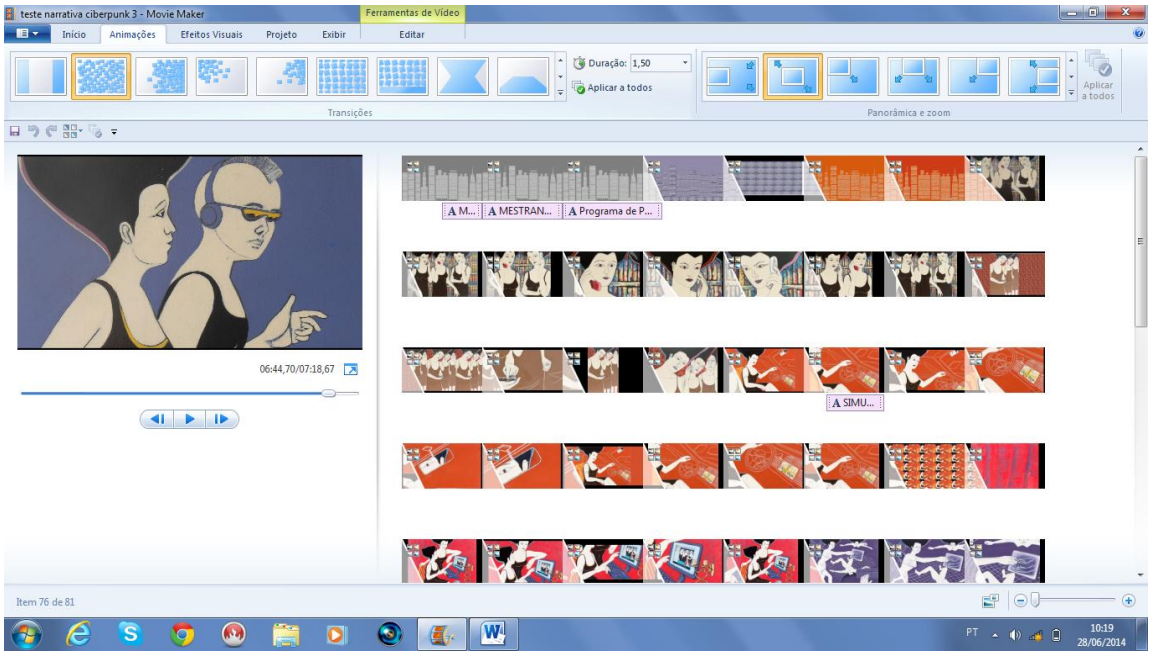


Figura 135: Produção narrativa visual programa *Movie Maker.*

Essa vivência projeta a possibilidade de trabalhar agregando novas possibilidades ao campo da arte, aproximando-me das produções digitais com suas alternativas de projeções, efeitos de imagens, som e movimento.

O processo criativo, segundo afirmativa de Cecília Salles (1998, p.74), é palco de uma densa relação entre o artista e os meios por ele escolhidos, que inclui resistência, maleabilidade e domínio, sugerindo a reciprocidade de influências. Durante a produção do trabalho artístico, essa conversa desencadeada entre o artista e o material, enfrentamento entre apetrechos e suportes, para seu trabalho, implica em acordos, vencer barreiras, superar limites durante o avanço da obra. As anotações do processo de elaboração do trabalho oportunizam e conferem o registro vivo de sua efetivação, materializado na memória dos escritos que podem ser observados repetidas vezes para reinterpretações, numa casualidade a ser refletida, interpretada e considerada tanto na geração da obra como dentro dos estudos em arte, em suas características particulares.

Para a criação da narrativa, procurei alinhar os principais conceitos trabalhados na dissertação, entre eles: arte e tecnologia, a ilusão na arte e o pós-humano. Cumpre salientar que a vinculação da pesquisa em arte e tecnologia com o trabalho em pintura se materializava por uma percepção pessoal registrada anteriormente em minhas telas. Estas apresentam personagens femininos em seus padrões estéticos percebidos da atualidade, como adoção excessiva de tatuagens por todo o corpo, *piercings*, joias e cabelos de coloridos exóticos, possíveis alusões a instintos tribais. Essas figuras concentram-se ao falar em celulares, alheias ao convívio social presente à sua volta, sugerindo os atropelos decorrentes do uso inadvertido das tecnologias atualmente.

Para elaboração da narrativa visual, o programa escolhido inicialmente foi o *Movie Maker,* já trabalhado numa experiência anterior. Esse software já apresentava soluções que atendiam às aspirações iniciais do projeto, além da facilidade da disponibilidade nos equipamentos utilizados para a pesquisa, como *notebooks* e o computador pessoal. Posteriormente, na busca de melhores configurações do projeto final, adotei como recurso o programa *Adobe After Effects* (fig.137-139), solicitando o apoio do aluno Glauber Prates, para a edição do vídeo neste software.

A produção do roteiro da narrativa visual vinculou-se à lógica da produção sequencial de telas de algodão, uma prática habitual dentro de minha produção artística, certamente articulada com as sugestões absorvidas gradualmente pela pesquisa, retratando a vida cotidiana em nossa sociedade e como os homens tem absorvido os avanços dos recursos oferecidos pelas tecnologias.

Para a elaboração da narrativa visual, optei pela escolha da inserção das fotos das telas na ordem em que estas foram produzidas, respeitando a lógica da produção. Inicialmente, foi adicionada a imagem da tela “Diálogos”, e na sequência a tela “Iphone”. Esses trabalhos propõem uma reflexão sobre o uso das tecnologias e suas implicações sobre as relações interpessoais, mostrando usuários que não dominam inteiramente as tecnologias. Na sequência, incluí as telas produzidas especialmente para esta pesquisa: “Simulação”, tela em tinta plástica látex, uma laca, como um plasma e uma mulher num automóvel irreal, simulado, num engarrafamento virtual, e a tela plástica do “*GPS*” referenciando sua localização. A seguir, a tela “Telepresença” faz menção à obra de Renoir, do piano para o teclado do computador, das partituras para a tela digital a visualização da telepresença. Posteriormente, a tela “Redes” é vislumbrada a seguir no enfoque do isolamento de nossos tempos em que as redes sociais oferecem as possibilidades do encontro com a mesma personagem em momentos diversos no convite virtual, na navegação e na entrega. Segue o conjunto de telas “Ciberpunk e “Tiras e Quadrinhos”, sendo esta subdividida em 11 pequenas telas com o enfoque das postagens para os autorretratos que se multiplicam, uma forte tendência que testemunhamos na atualidade. Consecutivamente, a abordagem se refere à imersão nos videogames, no mundo dos avatares, o mundo ciberpunk, o embate na cidade vertical em seu abandono. Continuando a série, inseri a abordagem sobre chips, próteses, lentes de contato intra-oculares e as imagens médicas de radiografias. Considero que esta produção plástica expressa o período de maturação da pesquisa. Enquanto eram feitas as leituras dos autores escolhidos, configurava-se em minha consciência uma aproximação de minha resposta enquanto criador da poética. A partir da digitalização desta série de pinturas, na experimentação, recortei alguns detalhes das telas, em programas como o *Office 2010* e *Paint* e *Corel Draw*. Busquei produzir as sequências que se aproximassem do olhar de um observador diante de cada quadro, reproduzindo a leitura em diferentes regiões e detalhes das telas ,

sugerindo o movimento dos olhos sobre elas, em *slow motion*, ou movimento lento de um *scanner.* Optei também por trabalhar no redimensionamento das imagens, evitando o fundo negro das bases dos programas. Toda intenção conceitual da narrativa precisou ser experimentada digitalmente, como nas antecipações dos croquis para a feitura das telas. Em certas obras, algumas partes foram reduzidas e multiplicadas várias vezes e coladas, somando um conjunto de imagens para produzir o efeito da sociedade de massa, em referência à pop art das latas de sopa Campbell da obra de Andy Warhol.

A partir de experimentos múltiplos, constatamos que a exposição de cada imagem deveria ter em média a permanência de dois a quatro segundos. Quando fizemos os cálculos, definimos que deveríamos ter em média cerca de noventa imagens para promover sua leitura corrente das imagens e não aparentar lentidão. Segue um detalhamento da produção da narrativa visual.

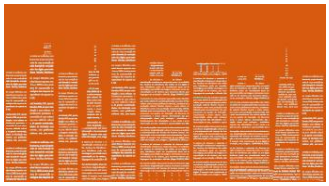


Figura 136: Cidade

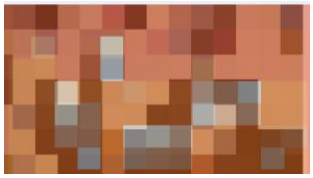


Figura 137: Pixels99

Os programas digitais sempre oferecem ricas possibilidades que seduzem os artistas. Os softwares para produção de vídeos não fogem à essa regra. Na plataforma dos programas, podemos trabalhar as imagens inseridas com diversas opções. Propus que, se tínhamos cerca de 17 telas, deveríamos reter as imagens sobre as telas durante aproximados 3 segundos, sendo que após esse intervalo de tempo deveríamos vagar sobre as imagens, valorizando detalhes e dando a oportunidade direcionar o olhar do observador aos pormenores das imagens.

[99] pixel :palavra oriunda da junção dos termos picture e element, formando a expressão do elemento de imagem. Ao visualizarmos uma imagem com alto índice de aproximação ,é possível identificar pequenos quadrados coloridos nela, que, somados, formam o desenho completo. Disponível em:< http://www.tecmundo.com.br/imagem/203-o-que-e-pixel-.htm > acesso em 10/05/2014

Figura 138: Sobreposição e transparência

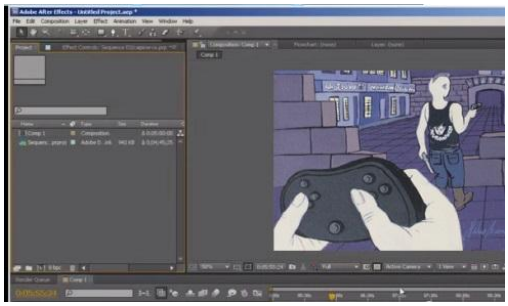


Figura 139: O vídeo-game

Figura 140: O movimento das imagens

Figura 141: O Adobe *After* Effects.

Figura 142: Foco nos detalhes das telas.

Iniciamos a narrativa com várias imagens que se completam, referindo-se à cidade em sua verticalidade.

A lembrança dos pixels das máquinas fotográficas e das impressões gráficas (Fig. 3), a paisagem urbana (Fig. 2) em que se passa a narrativa variando em sequências e movimentos que definem a ideia de espaço e tempo como marca da atualidade.

Ao inserir frames, os intervalos entre imagens com animações e efeitos visuais sugerem novas possibilidades para as imagens estáticas originais. Nessas inserções, efeitos de sobreposições (Fig. 136), transparências, giros (Fig. 138), estilhaçamento ou desfragmentação das imagens (Fig. 141) instigam a criação dentro das possibilidades oferecidas que podem influenciar toda a produção artística para dar melhor acabamento ao video. O programa é uma ótima opção para quem quer trabalhar com animações e aplicação de efeitos cinematográficos com excelente configuração de imagens.

Como trilha sonora, as músicas escolhidas para acompanhar a narrativa foram, primeiramente, “Uma Odisseia no espaço” e em seguida a

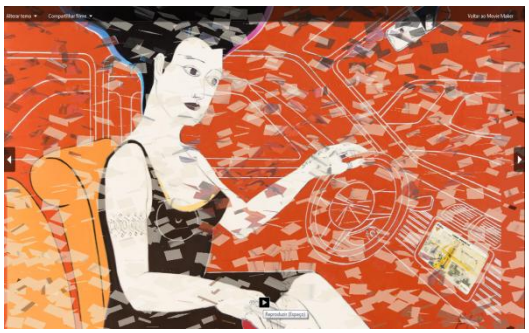


Figura 143: Desfragmentação.

Figura 144: Desconstrução.

Figura 145: Referência à Pop Art.

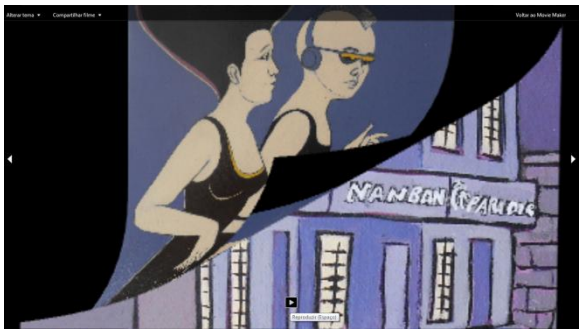


Figura 146: Sobreposição.

música *Cans And Brahms* (do *YES*). durante o intervalo do vídeo-game. Nos créditos finais foi utilizada a música "*Mona Lisa Overdrive",* do filme *Matrix Reload* e no final da narrativa visual a introdução da música "The Wanderer" da banda U2. A narrativa visual constitui um interessante recurso agregado ao meu trabalho artístico, promovendo uma passagem ou uma interlocução gradativa para o digital.

As postagens nas redes sociais oferecerão uma grande visualidade nesta série trabalhada inicialmente em pintura sobre tela, certamente alcançando uma considerável divulgação.

Acredito também que a produção do vídeo propiciará uma multiplicação das plataformas que poderão ser trabalhadas dentro da linha original de minha obra.

Para mim que almejava há tempos ver meus trabalhos vinculados a expressões digitais, a produção da narrativa traz notável contribuição à minha arte representando, assim, uma nova janela que se abre e que oportuniza vislumbrar novos horizontes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como *flashs* fotográficos da sociedade, na atualidade, vislumbramos conceitos como os de pós-modernidade e pós-humanidade em previsões que descrevem a diluição da fronteira entre alta cultura e cultura de massa, às vezes dramáticas, como a possibilidade de um colapso futuro, num cenário que demonstra a culminância do avanço e a variedade de possibilidades das tecnologias que fazemos uso nas cidades que crescem inadvertidamente.

Alguns artistas e pesquisadores das ciências exatas e ciências humanas indicam uma gradativa e inevitável sobreposição e imbricação entre homens e máquinas, e sugerem como o corpo humano, em seus limites naturais tradicionais pode ser considerado obsoleto, diante das novas conformações que se estabelecem no comportamento do homem na sociedade hipertecnológica que se redesenha.

Novas identidades podem ser constatadas como resultado desse mundo de avanços tecnológicos e conquistas antropológicas, na valorização de novas formas de expressão, em todos os campos sociais. Saem das sombras de uma cultura sacramentada pelas elites, novos personagens que evidenciam suas características intrínsecas através de novos meios de expressar e se fazer representados. Identificam-se o conceito de pós-humanos entre os esses personagens urbanos como fenômeno da cibercultura. Dos ciberpunks dos guetos digitais aos primitivos modernos, com suas intervenções no corpo através de tatuagens, piercings e argolas, e uso de extensões tecnológicas como tablets, computadores e celulares que buscam no enfrentamento com o poder estabelecido fazer valer suas reivindicações, direitos e validação de suas expressões pessoais.

Essa dissertação se vinculou diretamente à linha de pesquisa Processos Criativos e Poéticas Visuais, e objetivou fundamentar os aspectos investigativos teóricos e práticos através de uma análise do pensamento de teóricos e ciberartistas e de suas reflexões pertinentes sobre a aproximação das novas tecnologias com a vida cotidiana. O aspécto artístico-experimental, trouxe como proposta a criação de uma poética que envolveu a produção de pinturas sobre tela - uma técnica secular e análogica - com o tema do pós-humano trazido para a vida cotidiana e seus embates diários com as novas tecnologias digitais, e posteriomente

o experimento criativo de desenvolver uma narrativa visual, agora em suporte digital, como desdobramento das pinturas.

Essa pesquisa possibilitou desvelar além do registro do trabalho artístico do autor, o conceito do pós-humano por meio da produção dessas telas que foram tratadas inicialmente como uma narrativa pictórica denominada “Identidade pós-humana”. Das pinturas em telas de algodão, voltamos às possibilidades do digital materializadas na criação da narrativa visual. Essa produção, além de possibilitar a visualisação direcionada dos detalhes de cada tela , propiciou reflexões sobre a aproximação com as novas tecnologias e suas implicações em processos criativos artísticos.

É interessante reafirmar a importância para consolidação desta pesquisa do aporte de teóricos da arte e tecnologia entre os quais; Roy Ascott, artista e investigador das redes telemáticas, Oliver Grau, pesquisador da ilusão na arte, Edmond Couchot , pesquisador da tecnologia na arte. Outros pesquisadores importantes que refletem sobre o encadeamento sociológico do avanço das tecnológias e que relacionam suas sondagens sobre eventos relacionados às estéticas digitais foram: André Parente, Arlindo Machado, Cláudia Giannetti, Diana Domingues, Edgar Franco, Erick Felinto, Julio Plaza, Lucia Santaella e Monica Tavares. No que concerne ao campo da cultura visual, referenciamo-nos em Raimundo Martins e Paul Duncun que traduzem e sugerem a prática da narrativa visual como processo de sondagem e produção poética.

Serviram também como provocações e referências à poética desenvolvida na pesquisa artistas emblemáticos como Eduardo Kac, com a utilização de chips e manipulação de cromossomas em suas obras; Stelarc, cuja produção concentra-se na extensão das capacidades do corpo humano, o grafiteiro Tony Quanaka, paraplégico que tem imagens projetadas e manipuladas em tempo real a partir da leitura ótica do movimento de seus olhos; e Mark Pauline, com apresentações performáticas baseadas em embates entre máquinas e robôs. A contextualização e análise dos textos e das obras desses ciberartistas foram inspirações constantes que alimentaram o fazer artístico e a criação como o foco principal que conduziu essa dissertação.

As investigações teóricas e múltiplas leituras esclareceram a importância basal da pesquisa como fonte para a criação e preencheram meu trabalho do ideário

do pó-humanismo e do ciberpunk culminando com a produção da última série de telas e do experimento novo de criação de uma narrativa visual em suporte digital, investigando experimentalmente outras possibilidades para a minha produção artística.

Os desdobramentos estéticos e conceituais dessa pesquisa apontam para como a convivência entre o homem e as novas tecnologias está mudando profundamente a configuração do mundo, onde a ruptura gradativa das noções pré-estabelecidas de corpo físico apontam para a desconstrução do conceito de humano. Assim, a condição pós-humana delineia-se como outro entendimento do homem, amplia o eixo de domínio do humano para além de si, refere-se à virtualidade, à vida inorgânica, à biologia, aos ciborgues, à inteligência que se divide e se expande na relação homem e máquina através dos sistemas de informação.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica .** São Paulo: Abril, 1975. Disponível em: URL:http://www.mariosantiago.net/Textos%20em%20PDF/A%20obra%20de%20art.. > acesso em 15/09/2013

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas:** estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 2003.

CLARKE. Arthur C. **2001 Odisseia Espacial**. trad. de Stella Alves de Souza 3ª ed.São Paulo Edibolso , c1975

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

DUNCUM. Paul. Porque a arte precisa mudar o que podemos fazer. Em: MARTINS, R.; TOURINHO, Irene (Orgs**.). Educação da Cultura Visual - conceitose contextos**. Santa Maria/RS: Editora da UFSM, p. 20, 2011.

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humano.** São Paulo: Paulus, 2012.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRANCO, Edgar Silveira. **Perspectivas pós-humanas nas ciberartes.** 2006. 246 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo

_____. Stelarc: arte, tecnologia, estética e ética. **Educação & Linguagem**, São Paulo, v. 13, n. 22, p. 98-115, jul-dez, 2010.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. C/Arte, Belo Horizonte, 2006.

GIL, A.C. Métodos e técnicas de pesquisa social. **São Paulo: Atlas, 2010**

GRAU, Oliver. **Arte Virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Unesp, 2007.

HESSE, Herman. **O Lobo da Estepe**. Trad. Ivo Barroso. 7ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

KAC, Eduardo. Origem e Desenvolvimento da Arte Robótica. **Art Journal**, vol. 56, n. 3, pp. 60-67, 1997. Disponível em:<http://www.ekac.org/roboarte.html>. Acesso em 12/08/2013.

KERCKHOVE, DerricK de. Senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André. (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual**.** 34ª ed. São Paulo, 2008. Disponível em:<http://books.google.com/books/about/Imagem_máquina.html>. Acesso em 10/04/2014.

LANCRI. Jean. Coloquio Sobre A Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas. In: BRITES, Blanca e TESSLER, Élida (orgs). **O meio como ponto zero. Metodologia da pesquisa em artes plásticas.** Porto Alegre: Ed. Universidade/ UFRGS, p.19, 2002. Disponível em: < http://leglessspider.files. wordpress. com/2012/ 02/ o_meio_ocr_9mb1.pdf > acesso em 09/03/2013

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática**, Rio de Janeiro: Editora 34, (1ª ed 1990), 1993

LUZ, Ângela. Âncora da Arte no Brasil no Século XX. In: OLIVEIRA, Miriam Andrade Ribeiro (Org.). **História da Arte no Brasil:** textos de síntese**.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 3ª ed. São Paulo: Zahar, 2010.

MARTINS, Raimundo. A cultura visual e a construção social da arte, da imagem e das práticas do ver. In: OLIVEIRA, Marilda de (Org.). **Arte, educação e Cultura.** Santa Maria: Editora UFSM, 2007.

MARTI, Silas. Em livro de ensaios e contos, o crítico Rodrigo Naves disseca o mundo artístico. **Folha Ilustrada**. Folha de São Paulo, São Paulo, 01/03/2014. Disponível em:<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/03/1419609-em-livro-de-ensaios-e-contos-critico-rodrigo-naves-disseca-mundo-artistico.shtml>. Acesso em 15/04/2014.

MENDONÇA, Raquel. **Artistas Descobrem Fórmula Aqui**. [2008], Disponível em:<http://www.ihgmc.art.br/revista_vol.3.htm>. Acesso em 20/set/2013.

MELIN, Regina. **Performance nas artes visuais**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

MITCHEL. W.J.T. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Não existem mídias visuais. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.

PARENTE, André. **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual**.** 34ª ed. São Paulo, 2008. Disponível em: <http://books.google.com/books/about/Imagem_máquina.html>. Acesso em 10/04/2014.

PATROCÍNIO, Patrocínio. **Associação dos Artistas Plásticos de Montes Claros:** Criação e Funcionamento. [2008]. Disponível em: <http://www.ihgmc.art.br/revista_vol.3.htm>. Acesso em 20/09/2013

PARRAMÓN, José M. **A Perspectiva na Arte**. Lisboa: Editorial Presença, 1998.

PLAZA. Julio. As imagens de terceira geração técno-poéticas. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 34ª ed. São Paulo, 2008. Disponível em:<http://books.google.com/books/about/Imagem_máquina.html> Acesso em 10/04/2014.

PLAZA J. & TAVARES M. **Processos criativos com os meios eletrônicos**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Fapesp; Annablume, p. 62-74,1998. Disponível em: < http:// books. google. com.br/books?isbn=857419042X> acesso em 23/02/2013

SANTAELLA. Lucia. O Campo Controverso da Bioarte. In: **Interatividade**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em:<http://www.itaucultural.org.br/ Interatividades 2003/paper/santaella.doc. 2003>. Acesso em 12/08/2013.

_____ . Pós-humano por quê? **Revista USP**, São Paulo, n. 74, p. 126-137, junho/agosto 2007. Disponível em:<http://www.usp.br/revistausp74/09 - luciasantaella.pdf>. Acesso em 12/08/2013.

_____ . **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2013.

SIQUEIRA, Vanessa Biazioli. A dimensão pública da Coleção Gilberto Chateaubriand XXIV. In: **Colóquio CBHA**. Disponível em:<http://www.cbha.art.br/coloquios/2004/textos/112_vanessa_biaziolli_siqueira.pdf>. Acesso em 10/09/2013.

TAVIN, Kevin. Contextualizando visualidades no cotidiano: problemas e possibilidades do ensino da cultura visual. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Educação da cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa**. Santa Maria: Editora da UFSM, 2009.

SITES

<http://www.criaciber.com/aurora/ArtedaHQ/> Acessado em: 15/06/2013

<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.port.htm/> Acessado em 06/10/2013

<http://www.extropy.com/>Acesso em 01/03/2014.

<http:www.unites.uqam.ca/ahwa/meetings/2000.ciha/grau.html/> Acessado em 06/10/2013.

<http:www.stelarc.org/?catID=20247/> Acessado em 06/10/2013.