

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima

**FICÇÕES E SUAS INCURSÕES ENTRE A VIDA E A ARTE: UMA
PRODUÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA**

Santa Maria, RS
2017

Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima

**FICÇÕES E SUAS INCURSÕES ENTRE A VIDA E A ARTE: UMA PRODUÇÃO EM
ARTE E TECNOLOGIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais.**

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS
2017

Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima

**FICÇÕES E SUAS INCURSÕES ENTRE A VIDA E A ARTE: UMA PRODUÇÃO EM
ARTE E TECNOLOGIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**

Aprovado em 27 de março de 2017

**Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Prof.^a Dr.^a (UFSM)
(Presidente/Orientadora)**

Cássio dos Santos Tomaim, Prof. Dr. (UFSM)

Luisa Angélica Paraguai Donati, Prof.^a Dr.^a (PUC – Campinas)

Santa Maria, RS
2017

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Medianeira Bitencourt de Lima, Cíntia

FICÇÕES E SUAS INCURSÕES ENTRE A VIDA E A ARTE:
UMA PRODUÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA / Cíntia Medianeira
Bitencourt de Lima. – 2017.

128 p.; 30 cm

Orientadora: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação em
Artes Visuais, RS, 2017

1. Ficção; 2. Ciberespaço; 3. Fotoperformance; 4. Arte e
Tecnologia; 5. Arte Contemporânea. I. de Fátima Berguenmayer
Minuzzi, Reinilda II. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe Vanir, meu esposo Francisco e, especialmente, as minhas filhas Eliza e Mariana pela compreensão e apoio durante todo o percurso do mestrado. E a todos os demais amigos e familiares que contribuíram para esta conquista.

A minha orientadora Prof.^a Dr.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi pela dedicação e por acreditar no meu potencial desde o início até o final do projeto de pesquisa.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM e CAPES por tornar possível o desenvolvimento deste estudo.

Às parcerias feitas no decorrer da prática artística: Athena Livraria, Casa da Fazenda, Cesar Cabeleireiro, Dani Café, Elias Edmundo Maroso, Estúdio Morphy/Bruno Da Veiga Thurner, Foto Eleonora e Karla Spall fotógrafa.

RESUMO

FICÇÕES E SUAS INCURSÕES ENTRE A VIDA E A ARTE: UMA PRODUÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA

AUTORA: Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima
ORIENTADORA: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

A presente pesquisa, desenvolvida em Poéticas Visuais, na linha Arte e Tecnologia, tem foco na criação de uma persona e seus factoides por meio da performance e da fotoperformance ou encenação fotográfica, constituindo-se através de inserções de recursos analógicos e digitais, que resultaram em uma poética híbrida. Busca estabelecer relações entre os interatores com a obra em processo e, a partir do envolvimento do interator no ciberespaço com a persona, propõe refletir a respeito de realidade e ficção na produção artística atual. O texto relaciona a prática artística, proposta no contexto das mídias digitais e suas implicações na arte contemporânea, abarcando questões que envolvem o ciberespaço. Trata da performance e da encenação no percurso da concepção da persona e, por fim, traz as incursões da proposta de pesquisa pela ficção que percorrem as bordas da vida e da arte a fim de contribuir com as reflexões e questões do estudo. Como suporte teórico, dialoga com autores como Lucia Santaella, Priscila Arantes, Diana Domingues, Arlindo Machado, Steven Johnson, Bruno Latour, Gilbert Simondon, Renato Cohen, Ana Goldenstein Carvalhaes, Annateresa Fabris, François Soulages, Rosalind Krauss, Charlotte Cotton, Fábio Oliveira Nunes, entre outros. A produção poética resultou na legitimação de uma persona via redes sociais, afirmando sua existência por meio da divulgação e interação com os interatores. A persona, assim, ganha vida como uma designer de moda inserida no contexto da arte contemporânea .

Palavras-chave: Ficção. Ciberespaço. Fotoperformance. Arte e Tecnologia. Arte Contemporânea.

ABSTRACT

FICÇÕES E SUAS INCURSÕES ENTRE A VIDA E A ARTE: UMA PRODUÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA

AUTORA: Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima
ORIENTADORA: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

This research, developed in Visual Poetics, in the Line Art and Technology, focuses on the creation of a persona and its factoids through performance and photoperformance or photographic staging, constituting through insertions of analog and digital resources, which resulted in a hybrid poetic. It seeks to establish relations between the interactors with the work in process and, from the interaction of the interactor in the cyberspace with the persona, proposes to reflect about reality and fiction in the current artistic production. The text relates the artistic practice proposed in the context of digital media and its implications in contemporary art, encompassing issues involving cyberspace. It deals with performance and staging in the course of the conception of the persona, and finally brings the incursions of the research proposal through fiction that travel the edges of life and art in order to contribute to the reflections and questions of the study. As a theoretical support, she dialogues with authors such as Lucia Santaella, Priscila Arantes, Diana Domingues, Arlindo Machado, Steven Johnson, Bruno Latour, Gilbert Simondon, Renato Cohen, Ana Goldenstein Carvalhaes, Annateresa Fabris, François Soulages, Rosalind Krauss, Charlotte Cotton, Fábio Oliveira Nunes, among others. The poetic production resulted in the legitimation of a persona through social networks, affirming its existence through the dissemination and interaction with the interactors. The persona thus comes to life as a fashion designer inserted in the context of contemporary art.

Keywords: Fiction. Cyberspace. Photoperformance. Art and Technology. Contemporary Art.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 – “ <i>Electronic Numerical Integrator and Computer</i> ” (ENIAC). Estados Unidos.....	19
Figura 2 – Perfil de Ebbe Aslaf no Facebook	21
Figura 3 – Zilla van den Born ao lado de um monge em um templo; um fundo liso permitindo compor a imagem final.....	22
Figura 4 – Imagem do Instagram de Ebbe Aslaf.	37
Figura 5 – Interações via rede social – Agradecimento pelo convite de amizade realizado por Ebbe.	38
Figura 6 – Interações via rede social – Mensagem de uma nova amizade.	39
Figura 7 – Interações via rede social – Contato do Ateliê ReTina com Ebbe.	39
Figura 8 – Interações via rede social – Agradecimento pelo cartão de aniversário.	40
Figura 9 – Interações via rede social – Mensagem recebida solicitando estágio com Ebbe Aslaf.	41
Figura 10 – Interações via rede social – Publicação do álbum Coleção Verão 2017.....	41
Figura 11– Interações via Rede Social – Divulgação de Ebbe em espaços comerciais de Santa Maria.	42
Figura 12 – Interações via rede social – Pausa para o café. Ebbe em uma casa de café da cidade.....	43
Figura 13 – Interações via rede social – Publicação de imagens registradas nas praias de Torres.	44
Figura 14 – Interações via rede social – Publicação que mostra detalhes do corpo de Ebbe.	44
Figura 15 – Interações via rede social – Publicação sobre matérias referentes à moda.	45
Figura 16 – A Fonte (1917). Marcel Duchamp.	51
Figura 17 – Rrose Sélavy (1920). Marcel Duchamp (fotografado por Man Ray).	52
Figura 18 – Pollock pintando.....	53
Figura 19 – Salto no vazio (1960). Yves Klein	53
Figura 20 – Ebbe Aslaf na loja de tecidos.	57
Figura 21 – Ebbe Aslaf na loja de tecidos.	58
Figura 22 – Ebbe Aslaf na Cafeteria	59
Figura 23 – A persona em uma livraria na cidade de Santa Maria.	60
Figura 24 – Ebbe Aslaf nas ruas da cidade.....	61
Figura 25 – Ebbe Aslaf no Calçadão de Santa Maria.....	62
Figura 26 – O Corpo Cru (2002). Ronaldo Fraga.	68
Figura 27 – Desejos (2004). Jum Nakao.....	68

Figura 28 – Fotografias encenadas de Julia Margaret Cameron.	70
Figura 29 – Miss Chatelaine (1973). Suzy Lake.	70
Figura 30 – Autorretratos de Cindy Sherman.	71
Figura 31 – Autorretratos de Cindy Sherman.	71
Figura 32 – Portrait (Futago). 1988. Yasumasa Morimura.	72
Figura 33 – After Red Marilyn. 1996. Yasumasa Morimura.	72
Figura 34 – Orlan. Artista francesa.	73
Figura 35 – Flawless Sabrina , s.d. Diane Arbus.	74
Figura 36 – Dr. Heisenberg’s Magic Mirror of Uncertainty, 1998. Duane Michals.	74
Figura 37 – Woman Turning Over. 1995. Irving Penn.	75
Figura 38 – Ebbe Aslaf sendo fotografada em Estúdio.	76
Figura 39 – Ebbe Aslaf sendo fotografada em Estúdio.	77
Figura 40 – Iris Apfel.	78
Figura 41 – Repercussão do trabalho de Yuri Firmeza sobre o artista inventado “Souzousareta Geijutsuka”.	84
Figura 42 – “Abraço Corporativo” (2009). Ricardo Kauffman.	85
Figura 43 – “Grilagem” (2014). Vanderlei Lopes.	88
Figura 44 – “ART BOOK” (2014). Bruno Moreschi.	89
Figura 45 – Capa da revista “ELLA”.	90
Figura 46 – Imagem da revista para Mostra de arte na cidade de São Pedro do Sul/RS.	90
Figura 47 – “CelebriMe” (2013). Jon Uriarte.	91
Figura 48 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenho com grafite, 19 X 29,7 cm.	93
Figura 49 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenhos analógicos manipulados digitalmente num programa para edição de imagens, 29,7 X 42cm.	94
Figura 50 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenhos analógicos manipulados digitalmente num programa para edição de imagens, 29,7 X 42cm.	94
Figura 51 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenhos analógicos manipulados digitalmente num programa para edição de imagens, 29,7 X 42cm.	94
Figura 52 – Rapport para estamparias têxteis criadas para a persona.	95
Figura 53 – Projeto e cartão de visita para Ebbe Aslaf.	95
Figura 54 – Intervenção artística no Royal Plaza Shopping, em Santa Maria.	96
Figura 55 – Serigrafias de Andy Warhol.	98
Figura 56 – “Image Duplicator” (1963). Roy Lichtenstein.	98
Figura 57 – Apropriações de obras artísticas utilizadas pela publicidade.	99
Figura 58 – “In the car” (1963). Roy Lichtenstein (acima); Anúncio para o novo Golf GTI.	99
Figura 59 – Referências visuais, visando experimentações para futuros projetos a serem	

realizados pela persona. Desenho e colagem, respectivamente, 19 X 29,7cm.	100
Figura 60 – Experimentações da persona para futuros projetos. Desenho e manipulação digital, 19 X 29,7 cm.	100
Figura 61 – Manequins-bustos juntamente com desenhos de moda, manipulados em software específico para edição de imagens.	101
Figura 62 – Manequins-busto (acima) com interferências de estampas têxteis produzidas para a persona.....	102
Figura 63 – Manequim-busto de metal com modelo de roupa produzido por Ebbe.....	103
Figura 64 – Manequim de metal, desenho e participação no vídeo.....	103
Figura 65 – Imagem da Internet e, em seguida, interferência na imagem através de software próprio para edição de imagens.....	104
Figura 66 – Imagens de alguns países/localidades com interferências de estampas têxteis criada para Ebbe.	104
Figura 67 – “Untitled # 224” (1990) de Cindy Sherman; “Pequeno Baco Doente” (1593) de Caravaggio, respectivamente.	105
Figura 68 – Enter! (2004). Wang Du.	105
Figura 69 – Revistas Artéria (acima) e Alteria.	107
Figura 70 – Revistas “Ella”, “Ellas” e Elle Brasil.	108
Figura 71 – Capas da revista que divulga o trabalho da persona.....	108

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1 O CIBERESPAÇO ENQUANTO ENTREMEIO: OBRA E INTERATOR	17
1.1 A WEB (RE)CONSTRUINDO ESPAÇOS DE INTERAÇÃO POR MEIO DAS REDES SOCIAIS.....	19
1.2 INTERRELAÇÃO HUMANO E MÁQUINA.....	33
CAPÍTULO 2 EBBE ASLAF: ENTRE A PERFORMANCE E A ENCENAÇÃO	49
2.1 UMA PERSONA NOS CAMINHOS DA PERFORMANCE	50
2.2 A POTÊNCIA DA ENCENAÇÃO NA CRIAÇÃO DA PERSONA.....	69
CAPÍTULO 3 FABULAÇÕES DE UMA PERSONA: PRODUÇÕES ARTÍSTICAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA	81
3.1 UMA PERSONA E SEU UNIVERSO FICCIONAL.....	82
3.2 APROPRIACIONISMO E FICÇÃO EM EBBE ALAF	96
CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
REFERÊNCIAS	115

INTRODUÇÃO

O presente estudo, inserido na linha de pesquisa Arte e Tecnologia do Mestrado em Artes Visuais/UFSM, aborda a criação de uma *persona*¹ e seus factoides em distintas ações, ou seja, performance no espaço urbano, encenação fotográfica, intervenção no ciberespaço (universo ficcional no ciberespaço), entre outras. Essas práticas objetivam legitimar a *persona* e seu entorno. Tendo em vista a diversidade de questões que são despertadas pela contemporaneidade artística, vale dizer que uma das questões desta pesquisa trata da realidade e ficção como possibilidades da arte atual.

O espaço eleito para desenvolver a poética foi a cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul. Nessa perspectiva, em busca de um ponto de partida para o desenvolvimento do estudo, foi lembrada a trajetória artística pessoal, através da atuação na área do design de superfície², sobretudo, no segmento da estampa têxtil, o que influenciou a criação dessa *persona* como uma designer de moda.

Dessa forma, compondo uma poética³ de natureza híbrida, o estudo envolve a criação de uma *persona*, ou seja, uma designer de moda, e seu universo ficcional, cuja identidade contemporânea foi introduzida no espaço multimidiático da moda e da arte, objetivando contribuir com a reflexão a respeito das relações entre realidade e ficção na produção artística atual.

Com a intenção de conceituar essa "natureza híbrida" mencionada no parágrafo anterior, parte-se da ideia de hibridação apresentada por Lúcia Santaella (2003) como uma mescla de materiais, suportes e meios, a poética traz a natureza híbrida quando utiliza diferentes materiais, meios analógicos e digitais, seja na manipulação digital das imagens produzidas analogicamente, por exemplo, seja na criação de recurso audiovisual como o vídeo, ou mesmo essa relação da prática artística com as multimídias. Salienta-se que a nomenclatura "poética híbrida" e suas

¹ No texto, o termo *persona* se aproxima da ideia apresentada por Nunes (2016) quando traz o pensamento sobre *identidade* segundo o teórico polonês Zygmunt Bauman, que afirma que não possuímos uma identidade verdadeira, visto que somos incansavelmente compelidos a "torcer e moldar nossas identidades ou adotarmos novas, não sendo possível nos fixarmos a uma delas, mesmo querendo" (ibid, p. 99-100). Por esse viés, Nunes chama atenção para a definição de *persona* como sendo "assumir um personagem de um dado contexto" (ibid, p. 100).

² No Curso de Graduação em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria optou-se pela área do Design de Superfície e Estamparia como Atelier Principal.

³ O termo *poética* é utilizada no texto referindo-se à prática artística.

derivações (produção, meios híbridos, etc.) incorporam, neste texto, o mesmo sentido de natureza híbrida.

Quando menciona-se o "espaço multimidiático", pode-se dizer, segundo Lévy (2010), que a sua definição envolve vários suportes ou diferentes veículos de comunicação. Nesse contexto, estão as revistas fictícias, factoides implantados no espaço urbano como as ações/intervenções artísticas e, sobretudo, no ciberespaço, ou seja, nas páginas sociais da designer de moda inventada, entre outros.

Retomando o assunto da criação da figura fictícia, o nome e sobrenome da persona – Ebbe Aslaf - fazem parte do contexto em que os trabalhos artísticos inseridos na realidade cotidiana indicam estruturalmente elementos ficcionais. Para tal, no nome “Ebbe” utiliza-se ‘palíndromo’ (palavra com grafia simétrica sem alterar o sentido da leitura) e o sobrenome “Aslaf” é pensado a partir de um ‘anagrama’ que remete à ficção explorada na proposta poética a fim de apresentar assim, um indício subliminar de sua construção artística. Quanto ao sobrenome “Aslaf”, lê-se “falsa”⁴ da direita para esquerda.

A metodologia da pesquisa ‘em arte’ que embasa este estudo, com ênfase nas tecnologias contemporâneas, recorre, principalmente, aos apontamentos de Sandra Rey⁵. Rey (*in* BRITES; TESSLER, 2002), destaca a importância da teoria se desenvolver juntamente com a prática em arte. Nessa perspectiva, a autora afirma que a metodologia ‘em arte’ não prevê um método determinado previamente e reivindica uma atitude diferenciada uma vez que, neste caso, o pesquisador “*constroi o seu objeto de estudo ao mesmo tempo em que se desenvolve a pesquisa*” (Ibid, p. 132). O objeto de estudo não se apresenta estático no tempo; ele está *em processo*.

A pesquisa acontece a partir de três momentos. O primeiro passo foi a criação da persona e seu entorno através da realização da performance nos espaços urbanos e da fotografia encenada⁶ realizada em estúdio fotográfico. No segundo,

⁴ A relação do sobrenome “Aslaf”, da designer de moda, com a palavra *falsa* se liga à ideia de fictício, inventado.

⁵ REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. *In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.). O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas.* Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2002, p. 123-140.

⁶ A fotografia encenada, segundo Vinhosa (2014) também pode ser considerada uma encenação performática ou fotoperformance. Em outras palavras, a *fotoperformance* trata-se da encenação fotográfica, pois “[...] encenação performática diretamente para a objetiva é talvez a utilização mais franca e convincente da fotografia como suporte primeiro da ação, o que chamamos propriamente de fotoperformance” (ibid, p. 2883).

ocorre a inserção dessa figura fictícia no ciberespaço a fim de criar uma relação entre o interator e o universo ficcional. É nessa segunda etapa (ciberespaço) que se considera o envolvimento do interator com a poética e, conseqüentemente, as questões de pesquisa se tornam mais presentes e desafiadoras. No terceiro momento, trata-se de trazer a ficção proposta pela pesquisa e as poéticas contemporâneas que abordam o assunto, bem como a questão da “apropriação na arte” como um dos recursos na produção dos factoides presentes no estudo, contribuindo, assim, com a reflexão sobre realidade e ficção na arte.

O texto está organizado em três capítulos, nos quais se buscou um entrelaçamento entre a produção prática e a produção teórica. Nesse sentido, dialoga-se com teóricos que possam contribuir com as questões propostas pela pesquisa.

O primeiro capítulo traz o desenvolvimento da poética a partir do ciberespaço. O ciberespaço refere-se a um sistema de comunicação eletrônica global que liga os humanos e os computadores em uma relação simbiótica que cresce exponencialmente devido à comunicação interativa. Nesse sentido, o ciberespaço é considerado um espaço informacional onde os dados são dispostos de modo que o usuário/interator pode acessar, movimentar e trocar informação com um número incalculável de outros usuários. O ciberespaço abrange todas as formas de utilização que as redes oportunizam (SANTAELLA, 2004). A partir daí, objetiva-se pensar a produção artística contemporânea nos novos meios abertos pela arte e tecnologia. Após, busca-se na Teoria Ator-Rede de Bruno Latour conceitos que fundamentam questões da pesquisa como relação humano/máquina, *actantes* e rastreabilidade digital. Autores como Santaella (2004), Santaella e Arantes (2008), Arantes (2005), Domingues (1997, 2003), Machado (1995), Johnson (2001), Nunes (2007) trazem o assunto das mídias digitais e interfaces. Surgem também Latour (2001, 2012), Bruno (2012), Lemos (2013), Nobre e Pedro (2010), Santaella e Cardoso (2015) que tratam sobre a Teoria Ator-Rede. Já Simondon (2007) e Escóssia (1999) falam a respeito da relação humano e técnica. Outros teóricos como Archer (2001), Danto (2006), Lieser (2009), Couchot (2003), Benjamin (2013), Plaza e Tavares (1998), entre outros, abordam questões da contemporaneidade artística que contribuem com as discussões do capítulo.

O segundo capítulo aborda a concepção de Ebbe Aslaf e seu universo da moda a partir da performance e encenação. O assunto da performance busca em Renato Cohen juntamente com seu conceito de *work in process* (“obra em processo”) refletir a criação da persona e o contexto no qual ela está inserida uma vez que essa ideia de obra inacabada, ou seja, que vai sendo construída durante o processo vem ao encontro do presente estudo. Em seguida, busca-se também trazer o assunto das “possíveis tendências”⁷ da arte da performance, mencionando propostas que desenvolvem estratégias diferenciadas na contemporaneidade artística (podendo ser vistas como uma ampliação da arte da performance). No que se refere à encenação pode-se partir do pensamento de que a imagem fotográfica possibilita muitas abordagens desde ser um suporte híbrido⁸ para uma linguagem artística ou ser ela a própria poética. Nessa perspectiva, aparece a encenação fotográfica como importante recurso para uma pesquisa que coloca em discussão “realidade e ficção”. Com relação à encenação na fotografia, aponta-se, como referência, o trabalho de Julia Margaret Cameron, fotógrafa britânica oitocentista, com a teatralização fotográfica, chegando à contemporaneidade artística, destacando a fotógrafa e cineasta norte-americana Cindy Sherman e seus autorretratos, possibilitam substituir “isto existiu” por “isto foi encenado”. Tais encenações, de algum modo, foram motivações para compor uma poética da performance e da encenação (fotoperformance). Ressaltam-se autores como Cohen (2004, 2013), Carvalhaes (2012), Mostaçõ *et al* (2009), Melim (2008), Fabris (2004), Soulages (2010), Krauss (2003), Cotton (2010), entre outros.

O terceiro capítulo traz contribuições a respeito da realidade e ficção na arte contemporânea, abordando a poética pessoal que privilegia a realidade e ficção juntamente com artistas que fazem uso da ficção em suas práticas artísticas. A ficção aqui é considerada como uma prática que está inserida no modo de criar ou mesmo como estratégia criativa a fim de pensar os contextos nos quais se trafega (NUNES, 2016). Em relação à prática artística da pesquisa em questão, aborda-se a persona e seus factoides (revista fictícia, croquis, projetos para estamparia têxtil, ações/intervenções artísticas nos shoppings, fotografias, postagens de matérias e vídeos sobre moda, convites para eventos promovidos pela persona, entre outros),

⁷ Enunciado utilizado por Peled (2012) no seu texto intitulado “Performance na contemporaneidade”.

⁸ A fotografia como uma linguagem de natureza híbrida pode servir de suporte para outras linguagens artísticas, assim nada impede de se referir a ela, nessas condições, como um suporte híbrido (FAVILLA, 1998).

trazendo também a questão da apropriação na arte no que diz respeito à produção de factoides. Para o texto do capítulo, busca-se respaldo, principalmente, em autores como Nunes (2016), Archer (2001), Danto (2006), Bourriaud (2009), Esteves e Cardoso (2013), Montejo *et al* (2010), entre outros.

Pensar a arte a partir da poética da ficção oportuniza criar estratégias que privilegia a construção de factoides e as possibilidades de suas implantações no cotidiano das pessoas. Trazer questões como o ciberespaço e os recursos tecnológicos a disposição dos artistas e dos interatores torna-se bastante pertinente quando se fala em uma era tecnológica. Mais do que se inserir nesse cenário contemporâneo direcionado à arte, vale refletir a respeito do papel da arte nesse contexto.

CAPÍTULO 1 O CIBERESPAÇO ENQUANTO ENTREMEIO: OBRA E INTERATOR

A arte contemporânea abre um universo de possibilidades para os artistas desenvolverem suas poéticas. Surgem multiplicidades de estilos, formas, práticas e programas. Para Danto (2006), o moderno era norteado pelas “narrativas mestras” que determinavam o que era arte e apontavam o lugar onde cada obra deveria estar. Já o pós-moderno (pós-histórico) define-se pela falta de um direcionamento narrativo. O termo, segundo o autor, foi criado para designar um campo da arte contemporânea. Para Archer (2001) não existe mais uma “história da arte” linear, mas uma diversidade de atitudes e abordagens que modificam os valores por meio da realidade do cenário contemporâneo. Nesse contexto, o autor menciona com propriedade que, ao observar a arte não significa que temos que ser passivos, mas que podemos tornar parte deste mundo ao qual pertencem essa arte e esse espectador. “Olhar não é um ato passivo; ele não faz que as coisas permaneçam imutáveis” (Ibid, p. 235).

Percebe-se que os valores, tendo em vista a trajetória da arte, nos dias de hoje já não são mais os mesmos, porque se vive outros contextos e novas possibilidades facilitadas pela era digital que, segundo Arantes (2005), trata-se de um período histórico atravessado pela revolução da informática e por sua convergência com os meios de comunicação.

Por esse viés, ao longo da história da arte, a produção artística foi definida como imitação da natureza, porém a crise desse conceito (fins do século XIX) levou os artistas a buscar novos paradigmas estéticos. Em paralelo à crise da representação, ocorreu a ruptura com o ideal de contemplação do público em relação ao objeto artístico. As artes participativas afirmaram essa ideia, manifestando que a obra de arte é muito menos o objeto em si que a relação que se instaura entre público e a obra. As artes em mídias digitais, as artes interfaceadas possibilitam expor o pensamento de que a obra se concretiza sob uma visão contextual, partindo das relações estabelecidas com o interator. Em algumas situações, as interações se desenvolvem exclusivamente no interior do próprio ambiente computacional partindo de algoritmos complexos que simulam o funcionamento da natureza e dos sistemas vivos. No que se refere a esse último caso, a obra de arte é percebida como uma espécie de sistema vivo. Nessa

perspectiva, Christa Sommerer e Laurent Mignonneau⁹, no artigo “A arte como sistema vivo”, afirmam:

Por meio de nossas várias obras de arte interativa, criamos trabalhos que não são mais estáticos ou predefinidos. Tornam-se, em vez disso, um sistema vivo semelhante a um processo. Essas obras são caracterizadas por interações complexas e dinâmicas entre entidades reais e virtuais, e os usuários que participam dessas obras se tornam parte essencial desses processos de imagem, fornecendo dados e informações que esses sistemas usam, interpretam, transformam, desenvolvem e fazem evoluir (ARANTES, 2005, p. 82-83).

Pensando nessas novas relações do espectador com a obra, pode-se ressaltar que na contemporaneidade artística é notório o vínculo que existe entre o humano e a máquina. Muitos artistas fazem uso do computador, por exemplo, como intermediador entre a obra e o público. Um dos teóricos que aborda essa relação é o filósofo francês Bruno Latour. O teórico traz alguns conceitos que embasam seu pensamento como, por exemplo, a ideia de *actante* (humano e máquina como atuantes). Conforme Bruno (2012), um actante não se define considerando sua natureza humana e não humana, mas pelo seu modo de atuar. Nessa perspectiva, agir é produzir um deslocamento qualquer na trajetória dos acontecimentos e das associações. A autora enfatiza que toda entidade que interfira no curso de uma situação deve receber o título de actante, integrando desse modo a composição de um coletivo. Esta composição deve ser pormenorizada segundo a ideia de rede, ou seja, como um encadeamento de ações visando tornar cada participante um mediador (algo que age transformando).

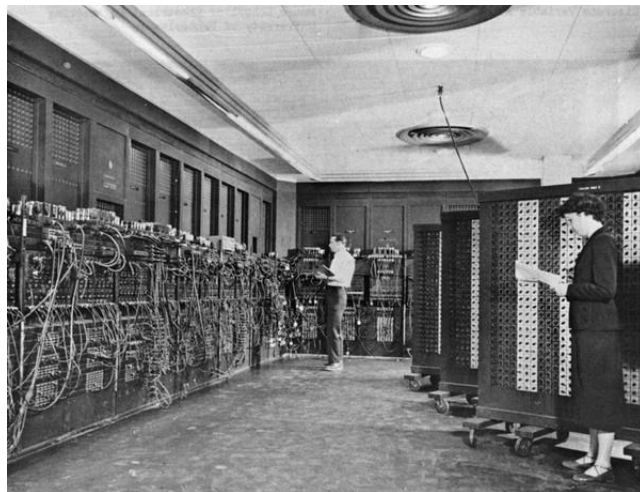
O ciberespaço tem sido um ambiente muito favorável para os artistas desenvolverem suas poéticas, visto que atinge um número expressivo de pessoas permitindo elas interagirem com a obra de maneira peculiar, com as ferramentas de que dispõe, ofertadas pela máquina. Os primeiros computadores serviram a outros objetivos que não visavam fins artísticos. Já na contemporaneidade, com o avanço da tecnologia e da interface está sendo possível investir em muitos projetos no campo da arte e tecnologia.

⁹ Artistas franceses multimídia que trabalham com arte interativa.

1.1 A WEB (RE)CONSTRUINDO ESPAÇOS DE INTERAÇÃO POR MEIO DAS REDES SOCIAIS

Em 1945, surgem na Inglaterra e nos Estados Unidos os primeiros computadores (calculadoras programáveis com capacidade de armazenar os programas. Apenas os militares tinham acesso a essa tecnologia com a finalidade de cálculos científicos e sua utilização pela sociedade só foi possível a partir dos anos 1960 (LÉVY, 2010). Os computadores ainda eram enormes máquinas de calcular como, por exemplo, o *Electronic Numerical Integrator and Computer* (Figura 1). A informática estava à serviço dos cálculos científicos, das estatísticas dos Estados e das grandes empresas bem como de tarefas de gerenciamento (folhas de pagamentos, entre outras).

Figura 1 – “*Electronic Numerical Integrator and Computer*” (ENIAC). Estados Unidos.



Fonte: < <https://amigopai.files.wordpress.com/2016/06/eniac-1.jpg> >

Os anos 1970, conforme Lévy (2010), talvez tenha sido a época da mudança fundamental. O desenvolvimento, assim como a comercialização do microprocessador¹⁰ proporcionou distintos processos econômicos e sociais de grande significância. Deu-se abertura a uma nova etapa na automação da produção industrial: robótica, linhas de produção flexíveis, máquinas industriais com controles digitais, entre outros. Presenciou-se também o início da automação de alguns setores terciários como bancos e seguradoras. A partir daí, teve-se como objetivo a

¹⁰ Unidade de cálculo aritmético e lógico localizada em um pequeno chip eletrônico (LÉVY, 2010).

busca sistemática de ganhos de produtividade através de várias maneiras de utilização de aparelhos eletrônicos, computadores e redes de comunicação de dados. Diante disso, o conjunto das atividades econômicas foi aos poucos se transformando. Essa tendência ainda faz parte dos dias de hoje (LÉVY, 2010).

Os anos 1980 viram o prenúncio da multimídia¹¹. A informática perdeu, aos poucos, seu destaque de técnica e setor industrial particular para juntar-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão. A digitalização se inseriu primeiramente na produção e gravação de músicas, porém os microprocessadores e as memórias digitais tinham a tendência a tornar-se infraestrutura de produção de todo o domínio da comunicação. Novas formas de mensagens interativas surgiram: videogames, interfaces gráficas e interações sensório-motoras e o aparecimento dos hiperdocumentos como os hipertextos e CD-ROM.

No final dos anos 1980 e início dos anos 1990, um novo movimento sociocultural que partiu dos jovens profissionais das grandes cidades e campi americanos ganhou rapidamente uma dimensão mundial. As diversas redes de computadores conectados à inter-rede tiveram um crescimento significativo. As tecnologias digitais apareceram, então, “como infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (LÉVY, 2010, p. 32).

Nesse contexto, aponta Santaella (2004), que as comunidades virtuais do ciberespaço têm aumentado e se diferenciado com tal força que criaram o surgimento de uma nova forma de cultura, a cultura do ciberespaço ou cibercultura.

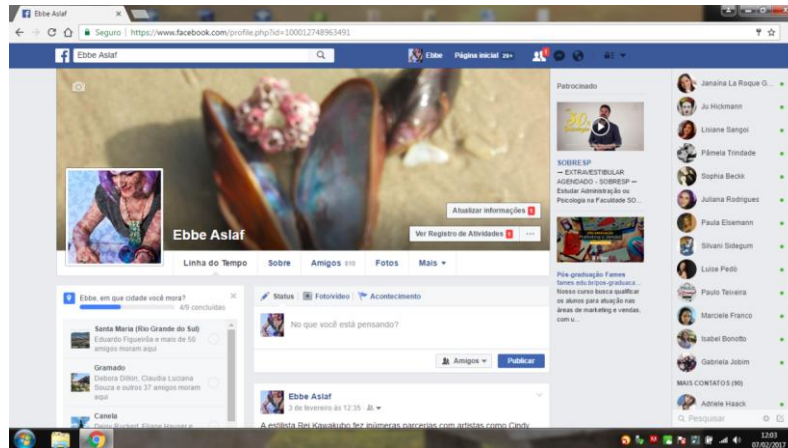
O ciberespaço, segundo Lemos (2013, p. 57), é um “espaço abstrato, infraestrutura planetária de redes telemáticas interligando computadores”. Porém, trata-se de um espaço relacional, ou espaço-rede, em formação constante pela articulação de objetos humanos e não humanos conectados ao redor do planeta.

A partir dessas considerações, percebe-se o quanto podem ser ricas as experiências proporcionadas no ciberespaço. No caso deste estudo, mais do que contar com as possibilidades que se abrem a partir das tecnologias digitais que permitem acessar esse espaço, importa oportunizar aos interatores interagirem com

¹¹ Para Lévy (2010), mídia é o suporte ou veículo da mensagem. Exemplos de mídias são: o impresso, o rádio, a televisão, o cinema ou a internet. Por esse viés, segundo o autor, multimídia define-se, em princípio, como aquilo que utiliza diversos suportes ou diferenciados veículos de comunicação. Porém, o autor ressalta que dificilmente é utilizado nesse sentido. Atualmente, a palavra refere-se comumente à multimodalidade (diferentes linguagens) e à integração digital.

a proposta poética em questão para que ela possa, de fato, se concretizar. Desse modo, criou-se um perfil para a persona (Ebbe Aslaf) nas redes sociais Facebook¹² (Figura 2) e Instagram¹³.

Figura 2 – Perfil de Ebbe Aslaf no Facebook



Fonte: <<https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491>>

Ao circundar a questão do ciberespaço, fica implícita a importância das “redes”. A expressão *rede* no sentido de interatividade envolve um número bastante expressivo de pessoas conectadas ao mesmo tempo, tendo como instrumento de acesso um computador (máquina). Esse espaço possibilitado pela Internet permite interação através das redes sociais (como na proposta de estudo). Na contemporaneidade, muitos artistas utilizam o ciberespaço na constituição de suas poéticas como, por exemplo, a artista holandesa Zilla van den Born que, em setembro de 2014, ganha notoriedade na grande imprensa ao mostrar, segundo Agregado e Abengaña (2015), a possibilidade de manipular a realidade na Web, (Figura 3). Postando em redes sociais montagens de imagens com fotografias, tiradas em seu próprio apartamento. A artista simula viagens de férias pelo sudeste da Ásia, visitando templos, passeando por regiões litorâneas em praias e realizando mergulhos marítimos. Esta aventura midiática durou quarenta e dois dias, sendo revelada por vídeos dos bastidores disponibilizados na Internet.

¹² Facebook é uma rede social lançada em 4 de fevereiro de 2004 e de propriedade privada da Facebook Inc., tendo 1 bilhão de usuários ativos, sendo por isso considerada a maior rede social em todo o mundo (Fonte: Wikipédia).

¹³ Instagram “é uma rede social de fotos para usuários de Android e iPhone. Basicamente se trata de um aplicativo gratuito que pode ser baixado e, a partir dele, é possível tirar fotos com o celular, aplicar efeitos nas imagens e compartilhar com seus amigos”. (Fonte: <https://canaltech.com.br/o-que-e-instagram/o-que-e-instagram/>).

Figura 3 – Zilla van den Born ao lado de um monge em um templo; um fundo liso permitindo compor a imagem final.



Fonte: <<http://www.news.com.au/technology/online/social/zilla-van-den-born>> e <<http://www.news.com.au/technology/online/social/zilla-van-den-born>>.

Por sua vez, Lévy (2010) traz a ideia de um ciberespaço que não diz respeito apenas aos materiais, informações e seres humanos, é também formado e povoado “por seres estranhos, meio textos, meio máquinas, meio atores, meio cenários: os programas” (ibid, p. 41). Um programa ou *software* é uma lista bem organizada de orientações codificadas, designadas a fazer com que um ou mais processadores realizem um trabalho. Por meio dos circuitos que regem, os programas decifram dados, agem sobre informações, modificam outros programas, fazem funcionar computadores e redes, acionam máquinas físicas, entre outros. (ibid).

O autor avança no seu conceito de ciberespaço quando diz que ele é um “espaço aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 2010, p. 94). “Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação, de informação, de gravação, de comunicação e de simulação” (ibid, p. 95). O filósofo destaca a perspectiva da digitalização geral das informações, o que, possivelmente, elevará o ciberespaço como principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a contar do início do próximo século.

Neste contexto, acrescenta que os gêneros próprios da cibercultura são bastante diversos: sistemas de vida artificial ou de robôs autônomos, mundos virtuais, sites com uma proposta de intervenção estética ou cultural, hipermídias, eventos federados pela rede ou envolvendo os participantes através de dispositivos digitais, instalações interativas, etc. (LÉVY, 2010).

Relativamente ao assunto, Nunes (2016) dedica um capítulo de seu livro

Mentira de artista para abordar *Mentiras de robôs* (capítulo quatro). Segundo o autor, há inteligência artificial nas atitudes dos personagens dos games que agem de tal forma dependendo dos direcionamentos praticados no jogo; existe inteligência artificial quando uma livraria virtual oferece livros baseados nas preferências de pessoas com gostos semelhantes ao do cliente que está efetuando uma compra; há também inteligência artificial nas máquinas fotográficas que localizam os rostos dos fotografados, assim como existe inteligência artificial quando a rede social Facebook sugere certas pessoas como possíveis amigos.

Por esse viés, Nunes (2016) diz utilizar-se o termo *robô* para programas que atuam à semelhança dos seres humanos. Nessa perspectiva, apontam-se outras situações que envolvem robôs, como robôs de conversação que simulam uma conversa para fins educacionais, comerciais e de entretenimento (“amigo virtual”) ou, então, robôs que se passam por artistas produzindo pinturas, imitando uma expressividade pictórica própria dos humanos. Esses exemplos testemunham as inúmeras incursões ficcionais que podem ser trabalhadas no ciberespaço.

A presente pesquisa transita por esses caminhos quando - ao legitimar a persona - utiliza-se da máquina para viabilizar a prática artística, do ciberespaço para se conectar com seus interatores do Facebook e Instagram e suas “ferramentas”, buscando interagir com os interatores.

Ainda, segundo Lévy (2010), o ciberespaço sustenta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam inúmeras funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial). Essas tecnologias digitais propiciam: (a) novas maneiras de acesso à informação como navegar por hiperdocumentos, acesso à informação através de mecanismos de pesquisas, agentes de software, exploração contextual por meio de mapas dinâmicos de dados; (b) novos modos de raciocínio e de conhecimento como, por exemplo, a simulação.

Ao abordar questões relativas ao ciberespaço, cabe, igualmente, mencionar sobre a interatividade que proporciona. Longe das verdades estabelecidas, segundo Domingues (1997), a arte que se produz com tecnologias interativas tem como pressupostos elementares a mutabilidade, a conectividade, a não-linearidade, a efemeridade, a colaboração. A arte tecnológica interativa presume a parceria, o término das verdades acabadas, do imutável, do linear.

A autora destaca que a revolução numérica insere a interatividade e coloca fim à noção de espetáculo em que a arte é assistida e interpretada como uma ação puramente mental. Surge um novo “espectador” mais participativo que por meio das interfaces¹⁴ tem acesso à obra proposta. A contemplação é substituída pela questão da relação. O suporte desta participação na história das artes é a transição das tecnologias analógicas, como fotografia, o cinema e o vídeo, para os processos numéricos de produção de imagens. “A imagem calculada por pontos é uma imagem quantificada e, por sua natureza de matriz numérica, permite o acesso ao seu tecido em pequenas microunidades que aceitam modificações” (DOMINGUES, 1997, p. 92). Com esse ingresso no espaço da representação, o apreciador de um quadro frente aos limites da moldura; o espectador do cinema que, como numa caverna repleto de sombras, assiste à histórias; o *zapper* que pode transitar por entre diversos canais, todos podem agora vivenciar sensações geradas por meio dos dispositivos ao navegar em sistemas não-lineares de menus de computadores e de textos hipermídias.

A obra interativa solicita participação, colaboração e só existe quando é ativada e transformada em tempo real, possibilitando respostas instantâneas para quem as experimenta. Com as tecnologias digitais e as telecomunicações, um número significativo de artistas nas últimas décadas está sugerindo que a arte é acima de tudo comunicação (DOMINGUES, 1997).

Nessa reflexão, a autora faz pensar sobre o lugar que ocupa esse novo espectador que se torna mais participativo, ou seja, interage com a obra, tendo acesso aos trabalhos dos artistas, que propõem a interatividade, facilitado pelas interfaces. A maneira de ver a obra se distancia daquela visão mais contemplativa (retiniana); agora convida este espectador a interagir¹⁵ e interagindo tornar-se

¹⁴ Segundo Johnson (2001), o conceito de interface refere-se a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como um tipo de tradutor, intermediando entre ambas as partes, tornando uma sensível para a outra. Complementando a definição, no dizer de Lévy (2010), utiliza-se a nomenclatura interface para todos os aparatos materiais que possibilitam a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário.

¹⁵ O artista Hélio Oiticica já propunha ao espectador participar da obra, ou seja, ele incluía o espectador na obra (MELIM, 2008). É o caso dos *Parangolés* (final da década de 1960) onde, através de adereços como estandartes, bandeiras, capas de vestir, panos coloridos, a obra era acionada por intermédio da dança, fundamental para que acontecesse, ampliando a participação do público (Fonte: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3653/parangole>>). Hoje, isso acontece mediado pelas novas tecnologias (como, por exemplo, óculos especiais ou 3D que permitem uma experiência mais imersiva do público, oportunizada pela obra. Com essa possibilidade inserida na poética pessoal, tem-se o ciberespaço como um dos ambientes propícios para se trabalhar com a interatividade, espaço esse explorado pelo presente estudo.

também um co-autor, isto é, participando da construção dessa obra. A arte mais do que isso, provoca no artista e no espectador reflexões sobre diversas questões suscitadas pela contemporaneidade. E como diz Domingues (1997), arte comunica e, conseqüentemente, convida a pensar.

Nesse sentido, encontra-se o presente estudo que faz uso do ciberespaço a fim de criar uma ficção por meio da relação do interator com a obra, considerando a interatividade desse agente. Para tal, a poética do trabalho desenvolvida principalmente por meio do Facebook, permite experimentar a ficção e a interação em relação aos interatores uma vez que não se trata de uma relação unidirecional como no caso da televisão, do vídeo e do cinema. A partir dessa constatação, pode-se refletir sobre esse contexto que permite chegar a uma massa de pessoas e envolvê-las em propostas que privilegiam a ficção e que se nutrem das redes sociais (por exemplo), a fim de difundi-las. Percebe-se assim o alcance das redes sociais e suas implicações no sistema social e artístico.

No que respeita à interatividade, vale lembrar que é possibilitada pela multiplicidade de linguagens e tecnologias e utilizada na construção de diversas obras, proporcionando ao público/interator vivenciar diferentes experiências (como as sensoriais). Neste contexto, o termo *hipermídia*, no dizer de Santaella (2004) refere-se à hibridização de tecnologias e linguagens ou seja, à confluência das mídias. A hipermídia entrelaça textos, imagens fixas e animadas, vídeos, sons, ruídos, entre outros. É nessa combinação de diversos setores tecnológicos e diferentes mídias anteriormente separadas e agora convergentes em um único aparelho, que surgem propostas que privilegiam as hipermídias.

A autora acrescenta que a hipermídia é uma linguagem altamente interativa. Ao final de cada página ou tela, torna-se necessário eleger qual caminho seguir. É o usuário que define qual informação deve ser vista, em que sequência ela deve ser visualizada e por quanto tempo. Quanto maior a interatividade, mais intensa será a experiência de imersão no que se refere a sua concentração, atenção, compreensão da informação. O desenho da interface é feito para estimular a determinação e a tomada de decisão por parte do usuário. Isso quer dizer que a interatividade em um sistema informacional proporciona ao receptor certa influência sobre o acesso à informação e um grau de controle sobre os resultados a serem obtidos (FELDMAN, 1995 *apud* SANTAELLA, 2004). Trazendo essa dinâmica para o estudo em questão, destaca-se que o espaço elegido (ciberespaço) para legitimar e possibilitar o acesso

do espectador à obra possibilita essa autonomia dos interatores em fazer suas escolhas ao interagir com a poética.

Santaella (2004) destaca também o fato de que nas redes a novidade da comunicação está no seu aspecto interativo, o qual é indissociável do caráter hipertextual e hipermediático de sua linguagem. Em comparação com as outras mídias, realmente a Internet é a única completamente dialógica e interativa.

Dessa forma, visando a interação com a obra no ciberespaço, optou-se pela Internet para legitimar a persona Ebbe Aslaf. Esse espaço permite alcançar um número significativo de pessoas que podem interagir com a proposta (fazer comentários, curtir, compartilhar, fazer *downloads*, enviar mensagens, etc.) além de facilitar a exploração de diversos recursos pelos artistas (como, por exemplo, inserir vídeos, criar vídeos, adicionar links, etc.) na criação de poéticas. Nesse sentido, Bourriaud (2009a, p. 36) ressalta que o surgimento da Internet e da multimídia “indica um desejo coletivo de criar novos espaços de convívio e de inaugurar novos tipos de contato com o objeto cultural”.

Nesse contexto, convém igualmente acrescentar que uma das principais características da tecnologia criada e distribuída de maneira digital, intensificada pela configuração informacional em rede, é possibilitar que os meios de comunicação possam alcançar os usuários e obter um retorno imediato. Devido a isso, há algum tempo, um dos pontos centrais da comunicação digital tem sido o da interatividade (BOURRIAUD, 2009a).

Contudo, não basta abordar as experiências que a tecnologia pode proporcionar, sem falar de *interface*. Conforme Arantes (2005), falando em termos técnicos, a interface geralmente é vista como um dispositivo que possibilita a troca de informações entre sistemas que podem tanto ser de mesma natureza (por exemplo, dois computadores) como de naturezas diferentes (por exemplo, o computador e o usuário). Ela constitui um canal duplo de informação entre humano e máquina através de órgãos de entrada e saída de informações (*input* e *output*), a interface permite que a atuação de um usuário como apertar o teclado, seja identificada, processada pela máquina e devolvida ao próprio usuário. Para que seja viável uma comunicação humano/máquina é preciso ter um elemento que atue como tradutor de informações transmitidas pelos usuários à linguagem do ordenador. Assim, pode-se dizer que a relação dirigida pela interface é uma relação semântica, já que é possível “traduzir” as informações fornecidas pelos usuários em uma

linguagem que o computador compreenda (em código binário representados pelos números 0 e 1).

A simplicidade da interface retrata a simplicidade das ferramentas que o próprio computador disponibiliza. Nos últimos anos, entretanto, apareceram novas ferramentas que vão mudar os pressupostos básicos com relação ao computador e seu papel social mais amplo (JOHNSON, 2001).

A representação de toda essa informação vai reivindicar uma nova linguagem. Podem-se ver os primeiros movimentos dessa nova forma em designs recentes de interface que foram além do *desktop* para alcançar ambientes digitais mais imersivos: praças, shopping centers, assistentes pessoais e salas de estar. Johnson chama atenção para os arquitetos de interface que, segundo ele, são responsáveis por desenhar os projetos e são peças fundamentais para os avanços no ciberespaço.

A importância do design de interface envolve a questão de que se vive numa sociedade crescentemente moldada por eventos que se constroem no ciberespaço e, mesmo assim, conforme Johnson (2001), o ciberespaço continua, para todas as intenções, invisível, fora da nossa apreensão perceptiva. O acesso a esse universo paralelo de zeros e uns acontece por meio do conduto da interface do computador, o que significa que a região mais dinâmica e mais transformadora do universo contemporâneo só se mostra para os usuários do ciberespaço através dos intermediários anônimos do design de interface.

Cabe lembrar que muitos artistas se apropriam das inúmeras possibilidades abertas pela interatividade e pelo aprimoramento das interfaces para concretizarem suas obras nas quais, por meio da interatividade, permitem que o público/interator seja parte atuante na construção da obra, em co-autoria. Logo, falar em *arte interativa* é dizer que a arte também é uma criação coletiva que demanda a co-autoria do antigo público que assume agora o papel de interagente¹⁶. O espectador não está mais diante da “janela”, restrito pelos limites de uma moldura, com pensamentos fixos. Esse interagente não está mais fora e observa uma “obra aberta” para interpretações.

Nessa direção, para Couchot¹⁷, teórico e artista francês, o computador

¹⁶ De forma similar a *interagente* foi usada, no decorrer do texto, o termo *interator*.

¹⁷ COUCHOT, Edmond. A arte ainda pode ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do temporal. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI**: a

oportuniza ao público interagir prontamente com as imagens, com os textos e com os sons que lhes são propostos. Assim, possibilita o público participar da construção da obra, como já foi ressaltado anteriormente. “Por esta intervenção, o público dá à obra existência e sentido, ao mesmo tempo em que ele a descobre – imediatamente” (COUCHOT *in* DOMINGUES, 1997, p. 135). Nesse sentido, a obra não se fecha sobre si mesma, fixa no seu acabamento, ela “se abre”. Couchot ressalta que o artista transfere ao observador um papel de co-autor bem como facilitador da difusão da obra. Ainda em relação à interatividade, o filósofo diz que as artes participativas dão lugar às artes interativas, ou seja, abrem caminho para participação interativa. A obra interativa só tem existência e sentido, destaca ele, na medida em que o espectador interage com ela. “O observador não está mais reduzido somente ao olhar. Ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de a modificar, de a ‘aumentar’, e, logo, tornar-se co-autor [...]” (ibid, p. 136). Desse modo, o autor transfere ao fruidor parte de sua autoridade, responsabilidade e capacidade para fazer progredir a obra.

Plaza (1990) também comenta sobre a relação autor/espectador/obra. Para ele, “a noção de ‘arte de participação’ tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa, o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço” (ibid, p. 15).

Partindo dessa perspectiva, no planejamento e desenvolvimento da proposta de pesquisa, teve-se como propósito destacar tais questões, relativamente à interatividade e co-autoria. Ou seja, esses dois conceitos fazem parte do processo de criação da poética pessoal. O trabalho em parceria (co-autoria) parece ser um dos pilares da arte contemporânea.

Considerando todo esse universo disponibilizado pelos avanços da tecnologia, Nunes (2007) faz considerações a respeito do impacto da tecnologia no campo artístico. Para o autor, a abordagem das exposições de arte e tecnologia reflete, geralmente, o fascínio frente às conquistas tecnológicas, repercutido na indústria de entretenimento. É comum o pensamento de que a produção em arte e tecnologia se nutre de um deslumbramento em torno das inúmeras possibilidades ofertadas pela máquina. É certo que as novas perspectivas diante da produção de imagens, percepção, interação, simulação, entre outras, envolvem artistas e teóricos

relevantemente. Diante disso, tornou-se frequente pensar que a arte e tecnologia está ligada à ideia de inovação técnica, ou seja, o que o computador mais potente e o dispositivo mais atualizado pode proporcionar.

Nesse contexto, menciona-se a exposição Arte/Tecnologia¹⁸ que teve como propósito exibir algumas produções artísticas recentes fazendo uso de dispositivos tecnológicos a fim de revelar novas poéticas. Conforme o autor, o computador e as novas tecnologias foram além da ideia de desenvolvimento, assim como a noção de ferramenta ou de instrumento e, provavelmente, vão continuar sendo como dispositivos artísticos no futuro. O que realmente importa, segundo o artista, são os resultados desses dispositivos sobre o pensamento, o processo e a produção artística. Ele chama atenção para a importância de se estar conscientes e abertos a essas realizações e manifestações que são propostas pelos artistas na atualidade. Nessas propostas está presente o propósito do diálogo e da interação dinâmica expondo a fragmentação da experiência dessa nova realidade e produzindo um clima de comentário, participação, intercâmbio e partilha.

Houve artistas que propuseram trabalhos através da rede Internet, convidando o público para visitar e/ou interagir em seus sites. Stéphan Barron (França) com o projeto *Le jour et la nuit* (dois computadores: um em Sidney, na Austrália, e outro em São Paulo, calculavam a média da cor do céu entre os dois países); Bernard Demiaux e Ana Richardson (França) com o projeto *Overdose Family* (o público do museu através da Internet opta por um dos personagens que lhe são propostos, imaginam o que pensa o personagem e enviam sua escolha para a web. Essas respostas são inseridas no conjunto de dados e são disponibilizadas ao público no servidor da web administrado pelos artistas). O artista Fred Forest (França) deu prosseguimento a sua experiência multimídia (TV + rádio + Internet) pela qual recebeu, em setembro de 1997, o grande prêmio *Ville de Locarno* oferecido pelo *XVI Festival de la Vidéo et des Arts Électroniques*. Houve um convite ao público visitante para produzir novos diálogos pela rede para uma cena entre os atores do filme *Casablanca* (em Locarno e depois em São Paulo). Eduardo Kac¹⁹ disponibilizou para o público o seu site, no qual se podia recorrer e consultar suas diversas propostas artísticas (performances, telemática, holografia), seus textos,

¹⁸ Realizada de 28 de novembro a 10 de dezembro de 1995, no Museu Arte Contemporânea da USP, em São Paulo.

¹⁹ Artista brasileiro residente nos Estados Unidos.

referências e bibliografias. Philadelpho Menezes apresentou uma proposta de poema que utiliza a potencialidade de expansão comunicativa das redes informacionais. Tendo como ponto de partida três versos iniciais de Philadelpho, o poema se desenvolve na Internet com a participação de outros poetas de diversas línguas e localizações geográficas.

Na exposição houve outros trabalhos como de gerações de imagens por meio de computador exibidos em vídeo de Michel Bret (França), Hervé Huitric e Monique Nahas (França), Emanuel Pimenta (Brasil/Portugal), Yoichiro Kawaguchi (Japão), Júlio Plaza (Brasil) até trabalhos de propostas diversas de artistas como Tania Fraga (Brasil), Suzete Venturelli (Brasil), Diana Domingues (Brasil), Wagner Garcia (Brasil), Philippe Jeantet (França), Ruggero Maggi (Itália), Bia Medeiros (Brasil), David Rokeby (Canadá), Gilberto Prado (Brasil), Milton Sogabe (Brasil), Sílvio Zamboni (Brasil), Isabelle Chemin e Guido Hübner (França).

Por esse viés, Nunes (2016) reforça sobre a importância da tecnologia na execução de propostas artísticas, sobretudo, pelos percursos da Internet. Segundo o autor, a potencialidade das ferramentas digitais para criar e difundir conteúdos é visível.

Se a popularização das ferramentas digitais permite que, conhecendo a linguagem do meio, qualquer um aplique o verniz da veracidade ao que bem entender, está aberto o caminho para todo tipo de incursão que se passe pelo que bem entender. É bastante natural então, que artistas e outros criadores, ficcionistas por excelência, ocupem esse espaço, inclusive para discutir nossa credulidade e a disposição de nossa atenção. Muitos artistas posicionam-se criticamente diante da massificação tecnológica e de possíveis desdobramentos sociais de estarmos permanentemente midiáticos; embora se apropriem dos novos meios, muitos não se subjugam ao deslumbramento fácil e novidadeiro; entendem que a arte é um horizonte possível para pensarmos a sociedade tecnológica em que vivemos (Ibid, p. 207).

Nessa direção, considerando a pesquisa poética implicada no trabalho desenvolvido, o propósito de ocupar esse meio de massificação tecnológica a fim de legitimar o estudo vai além dessa escolha, ou seja, busca-se refletir a respeito de questões da contemporaneidade e não apenas usufruir do ciberespaço e seus atrativos e recursos proporcionados pela tecnologia. A poética pessoal parte da criação de uma persona e seus factóides difundidos nas redes sociais, oportunizando a participação dos interatores em um trabalho de parceria (co-autoria). Assim, partindo das manifestações desses interagentes, contribuir com a

discussão no tocante às relações realidade e ficção na arte.

Outra situação que envolve a criação e difusão de poéticas através da Internet é a persona criada, em 2012, pelos artistas-pesquisadores brasileiros Wellington Júnior, Edmilson Miranda Jr. e João Vilney. Eles construíram um *work in process*²⁰ performático tendo como base uma persona que incorpora a identidade dos três criadores. Os três artistas juntos compõem uma só persona. O trabalho parte do contexto tecnológico e se apropria das relações interpessoais baseadas na mediação. Os artistas-pesquisadores objetivavam refletir sobre “Que sujeito emerge desse estado de coisas e que comunidade pode engendrar?”. A ação foi primeiramente nomeada de *Três pratos de trigo para três tigres tristes*; os artistas criaram a persona *Antonio Edmilson de Oliveira Filho* nome que é utilizado em distintos espaços da Internet como o Facebook. A proposta é composta de um tipo de jogo entre os três *performers* que assumem agora a posição de jogadores: reunindo-se por intermédio da própria rede utilizando programas de teleconferência, os artistas determinam atividades diárias a serem cumpridas, e se viável, registradas e veiculadas através de diversos sites. A ação envolve visitar um lugar que jamais esteve antes, trocar hábitos rotineiros um com os outros como, por exemplo, acordar e dormir no horário do outro ou usar a roupa do outro, entre outros. A maioria do material produzido ou vivenciado a partir das proposições do jogo estabelecido pelos três artistas é apresentada na Internet. A intenção dos artistas, futuramente, é “abrir a persona para outros usuários, alterando seu caráter inicialmente restrito” (NUNES, 2016, p. 109).

Em complementação à discussão a respeito de mídias digitais, Arantes (2005) traz alguns esclarecimentos e novas reflexões. Partindo da conceituação, ela diz utilizar a expressão “arte em mídias digitais” para designar os trabalhos desenvolvidos por meio das mídias digitais, ou seja, abrange as formas de expressão artística que utilizam recursos tecnológicos elaborados pelas indústrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais favoráveis para a criação de trabalhos artísticos, quer no campo das artes voltadas para a rede (*on line e wireless*), quer na utilização de recursos de hardware e software para produção de propostas estéticas off-line.

Arantes (2005) aponta que a arte em mídias digitais não é uma corrente

²⁰ Obra em processo.

independente, porém parte integrante do contexto da contemporaneidade artística. Nessa direção, apesar de suas especificidades, ela retoma questões trazidas para debate no campo da arte contemporânea, no que se refere à crise dos suportes tradicionais, bem como ao rompimento com a dicotomia obra/público, à questão processual e temporal das práticas artísticas, à aproximação da arte com a vida e à ruptura com os espaços expositivos convencionais como museus e galerias de arte.

A autora coloca que, na medida em que o computador foi se tornando mais acessível, sobretudo a partir das décadas de 1980-1990, com sua popularidade e com o surgimento da Internet, as oportunidades de experimentação artística com os recursos informáticos começaram a se ampliar. Questionamentos a respeito das distâncias espaço-temporais, produzir ambientes que estendem o campo perceptivo do interator, construir espaços particulares de cooperação onde usuários experimentam, compartilham, transformam e intensificam maneiras de se sentir e ver o mundo, trazer questões da área da biologia e vida artificial tem sido recorrente nas experimentações em mídias digitais.

Ciberinstalações, cibercenários, ambientes imersivos, sistemas multiusuários, telepresença, teleperformances, instalações e performances digitais, net-arte, robótica, vida artificial, arte transgênica, propostas estéticas que utilizam comunicação sem fio, trabalhos on-line e off-line são algumas das formas pelas quais os artistas contemporâneos vêm trabalhando com as mídias digitais (ARANTES, 2005, p. 26).

Ainda conforme a autora, Roy Ascott²¹, um dos artistas precursores das artes na rede, assegura que as artes em mídias digitais são especialmente híbridas não somente porque o artista atua juntamente com outros profissionais como engenheiros e cientistas, trazendo para o campo da arte propostas e questões providas do mundo das ciências, da manipulação genética, da vida artificial, mas também porque ele propõe uma obra de arte que desenvolve em tempo real partindo das interferências do interator.

Ascott, segundo a filósofa canadense Poissant²² (*in* DOMINGUES, 2003), descreve bem esse fenômeno ao falar que se trata da arte do aparecimento e não mais da arte da aparência, destacando assim que o registro da realidade não atende

²¹ Roy Ascott (1934-), artista visual inglês.

²² POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003, p. 115-123.

mais às expectativas. A arte das redes²³ propicia o surgimento e a disponibilidade de participar em uma proposta com diversas cabeças pensantes mais do que direcionar a atenção novamente a questões ligadas à tradição da aparência das formas na qual as representações são colocadas em circulação.

Outro ponto ressaltado pela autora é que as artes da mídia se formam num cenário favorável para experimentação. As experiências artísticas que acontecem atualmente nesse domínio investigam novas formas de sensorialidade, criando novas interfaces. Nesse sentido, a invenção das tecnologias na arte (como, por exemplo, luva e capacete de realidade virtual), ou o desvio desses dispositivos que além do mais ameaçam o planeta (computador, vídeo, satélite, *laser*, etc.) oportunizam experimentar e inventar outras maneiras de construir, passando, a partir de agora, pela interatividade, por processos, obras efêmeras, imateriais e híbridas, pela alternativa possibilitada pelo ciberespaço, a telepresença e a realidade virtual, entre outros.

Ao trafegar pelos caminhos da arte e tecnologia, conclui-se que as mídias computacionais, bem como o universo da web possibilitam ver e perceber o mundo pelos olhos da técnica que oportuniza novos espaços a serem explorados poeticamente pelos artistas contemporâneos. O técnico e o humano não se contrapõem e o limite entre eles se dilui quando as ações na web são sempre compartilhadas, são sempre interativas.

1.2 INTERRELAÇÃO HUMANO E MÁQUINA

Na contemporaneidade artística, não se pode ignorar a relação que ocorre entre o humano e a máquina uma vez que existem inúmeras propostas que utilizam a máquina (computador) como elemento intermediador entre artista/obra/espectador como já mencionado. Assim, é recorrente a reflexão sobre essa relação.

Desse modo, convém trazer a teoria de Bruno Latour (1947-), filósofo francês. Ele é um dos teóricos que pensa as relações que envolvem humano e máquina.

²³ “A arte da rede é a arte sem suporte e sem matéria. [...]. Ela é um ambiente.” (DYENS *in* DOMINGUES, 2003, p. 265). As obras da rede entrelaçam textos e imagens de modo não linear, desviando constantemente o “fio da narração” pelos inúmeros comentários e navegações aleatórias que as habitam e as atravessam. O seu suporte é a navegação. Ela propõe um itinerário de exploração que é particular a cada usuário.

A Teoria Ator-Rede (TAR) desenvolvida por Latour considera apenas conexões e articulações entre actantes²⁴ em um espaço relacional. Lugares são vistos como redes de atores que interligam outros lugares e temporalidades. A TAR permite ver o espaço como uma rede. Para Latour (2012), rede envolve o que resulta da relação entre humanos/não-humanos²⁵ e o que é criado pelas associações²⁶ ou composição de atores humanos/não-humanos. Lemos (2013), por sua vez, destaca que rede é algo flexível que o tempo todo está se construindo e se desconstruindo pela dinâmica das relações.

Para compreensão de “espaço” torna-se relevante considerá-lo como conceito abstrato (reservatório de todas as coisas) e como uma rede de lugares e objetos que vai se formando pela dinâmica dos objetos (espaço relacional). “O espaço é um espaço-rede” (LEMOS, 2013, p. 53)

Para TAR, tudo se origina da relação entre actantes: “Um actante é o que modifica, transforma, o que perturba ou cria” (ibid, p. 54-55). Importante pensar o actante como aquilo que produz uma diferença e, assim, se não existe diferença, não há conflito, ação ou construção. Segundo Latour (2001), o meio para compreensão do que seja actantes é esclarecer o ator alicerçado naquilo que ele faz. O autor ainda acrescenta dizendo que, “em inglês, a palavra ‘actor’ se limita a humanos, utilizamos muitas vezes ‘*actant*’ (atuante), termo tomado à semiótica, para incluir não-humanos na definição” (LATOURE, 2001, p. 346). Nesse sentido, Latour (2012) ainda destaca o uso da expressão *ator*.

Empregar a palavra “ator” significa que jamais fica claro quem ou o quê está atuando quando as pessoas atuam, pois o ator, no palco, nunca está sozinho ao atuar (Ibid, p.75).

Outro ponto a ressaltar referente às associações é que para entendê-las em um determinado espaço devem-se buscar os vestígios, os caminhos trilhados pelos actantes, que podem ser de infinitas maneiras, mas que sempre estão registrados

²⁴ Aquele que produz uma ação. Nessa definição, inclui os humanos (ator) e não-humanos (LATOURE, 2001).

²⁵ Segundo Latour, “a dupla humano/não-humano deve ser substituída pela insuportável dicotomia entre sujeito e objeto” (LATOURE, 2012, p. 109). Tornando um pouco mais abrangente o conceito, pode-se dizer que na concepção de redes, as mediações são ressaltadas e estão em um processo de constante redefinição. Todo mediador, neste caso, é visto como “seres/agenciamentos que não são nem puros humanos e nem puros não-humanos. Latour os denomina de actantes” (NOBRE; PEDRO, 2010, p. 48).

²⁶ As associações estão sempre em movimento e estabelecendo conexões. Cabe acrescentar que o social trata-se de associações e elas são rastreáveis (LATOURE, 2012).

pelos seus lugares de produção e pelos locais de interação. Nessa investigação, pode-se perceber esse posicionamento de Latour no percurso da prática artística, ou seja, a mídia digital na qual foi inserida a poética (Internet) através das redes sociais possibilita rastrear as manifestações/interações deixadas pelos actantes (humanos e não humanos).

Seguindo esse pensamento, Latour (2012) traz contribuição quando discorre a respeito de nossas ações deixarem rastros na Internet, por exemplo, formando arquivos sobre os nossos modos de vida (escolhas, interesses, hábitos, entre outros). Além das informações pessoais que tornamos públicas voluntariamente na rede de navegação (tais como *posts*, dados de perfil, conversas no Facebook, etc.), toda ação (cliques em *links*, *downloads*, produção ou reprodução de um conteúdo) deixa um vestígio possível de ser apreendido e recuperado. Todas nossas ações na Internet deixam um rastro dessa comunicação. Por esse caminho, ao mesmo tempo em que a persona pode deixar vestígios de sua atuação como algo inventado, também possibilita através da máquina rastrear quem quer que acesse seu ambiente virtual e refletir sobre realidade e ficção.

O autor, em sua teoria ator-rede, aborda a rastreabilidade digital e o que emerge dela. Para ele, quanto mais a ciência e a tecnologia se estendem, mais permitem que os vínculos sociais sejam socialmente *rastreáveis*. Os rastros digitais remetem à noção de ação e seu papel na redefinição do social. Para o filósofo, torna-se essencial explicar como se constroi o social. E nesse sentido, a rastreabilidade digital pode ser instigante, uma vez que tal empenho consiste em planejar novamente as ações que atores diversificados e heterogêneos produzem, relatando as associações e redes que se constroem na composição de um coletivo qualquer. “O ‘social’ é aquilo que emerge dessas ações, associações e redes, e não algo que paira sobre ou sob elas” (LATOURE, 2012, p. 693-694). Pensar o social é também pensar a busca por novas associações, conexões.

Tendo em vista a questão da rastreabilidade possibilitada pela Internet, ao criar o perfil de Ebbe Aslaf no Facebook e Instagram pretendeu-se além de levar para o ciberespaço essa persona e seus factoides, legitimando-a²⁷, objetivou-se constatar²⁸ se houve o envolvimento de pessoas com essa persona, isto é, se os

²⁷ Segundo Nunes (2016), para legitimar alguma proposta, geralmente, usam-se as mídias.

²⁸ Ressalta-se que o objetivo é *constatar* para refletir e não mensurar através de números, uma vez que não se está medindo, contabilizando os rastros deixados pelos interatores.

interatores acreditaram na sua existência²⁹, o que se daria por meio de amizades conquistadas, através de curtidas e manifestações desses agentes. Em outras palavras, os interatores, ao darem credibilidade à designer de moda inventada, estariam oportunizando refletir sobre as implicações ligadas ao binômio realidade e ficção na produção artística atual.

As ações que foram executadas no ciberespaço envolvem postagens de projetos³⁰ elaborados pela própria persona; divulgação de seu nome através de ação/intervenção artística nos shoppings³¹ da cidade; fotografias que registram a visita da designer de moda na cidade de Santa Maria/RS, nos espaços comerciais e urbanos³²; registros fotográficos da Temporada de Aslaf em Torres/RS, bem como postagens de imagens fotográficas de referências encontradas na praia para futuras criações da designer; matérias e vídeos sobre moda; elaboração de pequenos textos autorais referentes a assuntos relacionados à moda, entre outros. Todo o contexto criado em torno de Ebbe Aslaf foi considerado com uma repercussão satisfatória para o estudo uma vez que houveram curtidas, comentários, compartilhamentos, convites recebidos para amizades, convites aceitos de solicitações feitas para amizades, convites para curtir páginas, para participar em grupos fechados e públicos voltados à moda e ao empreendedorismo. Essas constatações só foram possíveis de verificação, porque os actantes (humanos e não-humanos) permitiram que esses indícios fossem rastreados.

Tendo em vista a repercussão positiva da proposta de pesquisa, isso possibilita repensar contextos nos quais se trafega (NUNES, 2016). Nesse sentido, proporciona a reflexão em torno da realidade e ficção via manifestações artísticas na rede. Ao mesmo tempo em que Ebbe é parte ativa pertencente a uma ficção, ela também pode não ser totalmente ficcional, pois ela carrega em si uma verdade que os interatores que interagiram com a persona permitiram quando deram credibilidade a sua existência, assim, ficção e realidade se amalgamam.

Por esse viés, outra questão que emerge desse pensamento, ou seja, faz

²⁹ Os interatores não têm conhecimento da proposta de pesquisa, ou seja, não sabem da ficção que envolve a figura de Ebbe Aslaf. E também não se pretende revelar sua existência enquanto ficção.

³⁰ Desenhos de moda, mostra de estampas têxteis, entre outros.

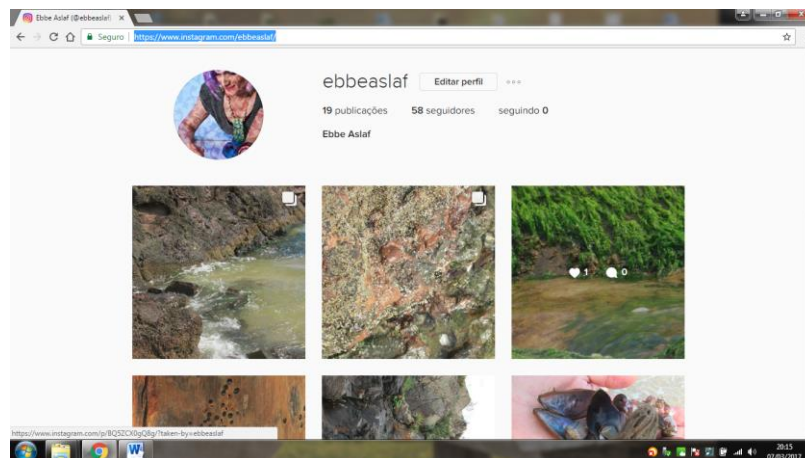
³¹ Royal Plaza Shopping, Santa Maria Plaza Shopping, Monet Plaza Shopping e Elegância Center Shop.

³² Casa da Fazenda, Dani Café, Athena Livraria e Calçadão. As postagens foram nomeadas com títulos específicos, tais como: *Música como inspiração*, *Pausa para o café*, *Referências*, *Projetos I*, *Projetos II*.

pensar sobre esta possível hibridação entre realidade e ficção é o fato de Ebbe, assim como o artista norte-americano Virgil Wong³³ (NUNES, 2016), implantar notícias verdadeiras juntamente com seus factoides o que potencializa a verdade das demais notícias inventadas. No caso da persona, objeto de estudo, ela posta matérias que abordam o assunto “moda” e que se tratam de informações verídicas. Também produz pequenos textos nesse sentido, textos acompanhados de imagens que envolvem artistas e fatos verdadeiros como, por exemplo, a parceria da estilista Rei Kawakubo com Cindy Sherman³⁴.

Nesse momento, destacam-se alguns relatos da interação entre a persona e os participantes/interatores, relatos esses acompanhados de *prints* da *fanpage* retiradas do Facebook e Instagram de Ebbe Aslaf (Figura 4).

Figura 4 – Imagem do Instagram de Ebbe Aslaf.



Fonte: < <https://www.instagram.com/ebbeaslaf/> >

Com relação aos dados inseridos no perfil da designer de moda, no Facebook, partiu-se da informação da data e local de nascimento e, na sequência, a formação acadêmica e endereço de seu atelier no Brasil, onde ela se estabeleceu. Seguem dados: *Ebbe Aslaf (1972-) nasceu em Ottawa – Canadá. Formação em Design de Moda (2004) na Itália. Em 2012, abriu as portas do "ASLAF Fashion Concept" na rua*

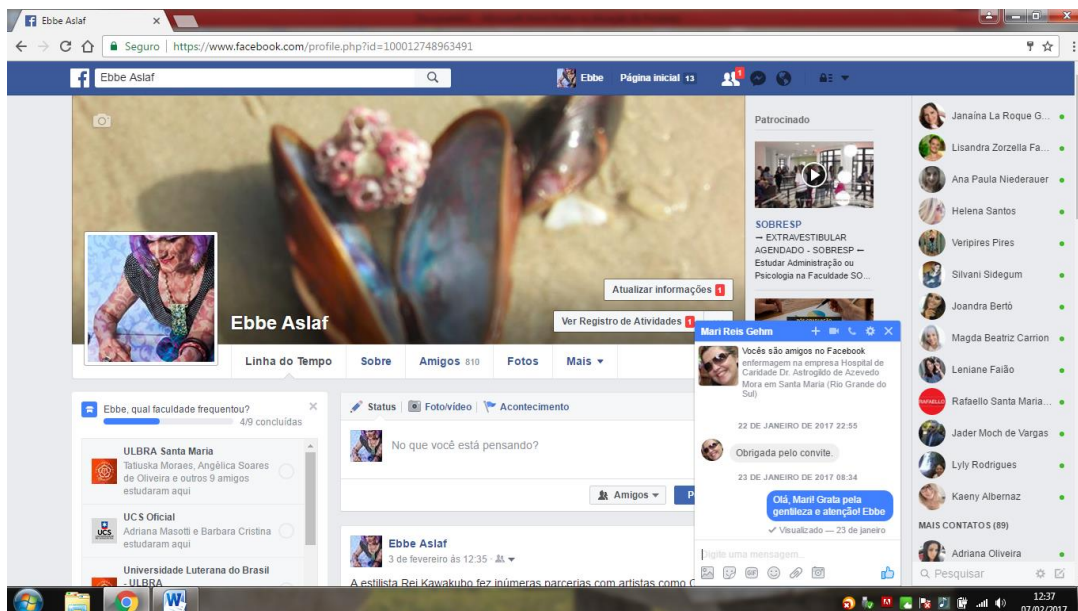
³³ Wong trabalhou em sites de instituições hospitalares que o levou a criar o *RYT Hospital* (1997-2003). Nesse projeto, o artista proporciona uma sensação de verdade em relação a algumas possíveis conquistas da genética como, por exemplo, um homem que engravida, isto é, os “milagres” da medicina moderna. No site do trabalho, aparecem notícias fictícias juntamente com notícias reais das últimas conquistas da tecnologia genética.

³⁴ A intenção era fazer uma série de fotografias para a marca "*Comme des Garçons*", visando campanha publicitária. A parceria resultou em imagens que questionaram as regras convencionais das fotografias de moda.

Osmar Erierf – São Paulo | SP – Brasil. Além dos demais dados serem fictícios, destaca-se o nome da rua que faz um trocadilho com o nome da rua “Oscar Freire” (considerado o endereço de referência para a área da moda em São Paulo, pois as principais marcas estão concentradas nessa rua), ou seja, ocorreu a troca da consoante “c” pela “m” (resultando em Osmar) e “Freire” da direita para esquerda, lê-se “Erierf”. Logo o endereço comercial de Ebbe Aslaf fica na rua Osmar Erief, em São Paulo.

Acerca dos registros das interações da persona com os participantes/interatores, pode-se dizer que da mesma maneira que a persona recebeu convites de amizade³⁵, ela também convidou amigos de amigos (que o próprio Facebook sugere). Assim, sua lista de amigos inclui pessoas de diversas cidades do Rio Grande do Sul, do Brasil e de outros países como Itália, Portugal e Estados Unidos. Dessas amizades, houve agradecimentos pelo convite e mensagens de boas vindas à designer de moda fictícia que, por sua vez, agradeceu a atenção e gentileza. (Figura 5).

Figura 5 – Interações via rede social – Agradecimento pelo convite de amizade realizado por Ebbe.

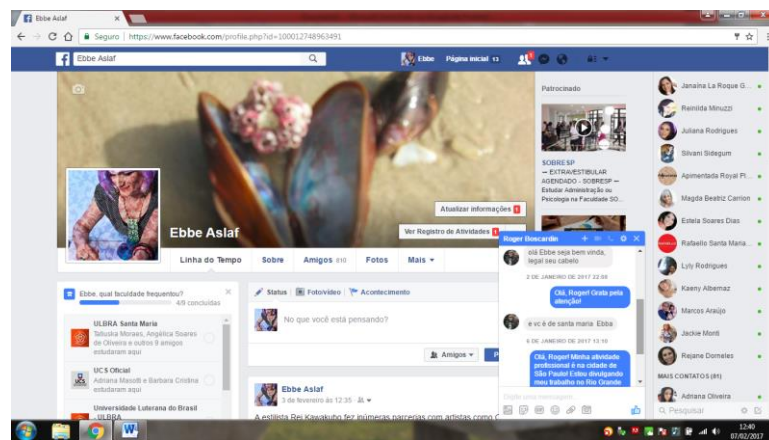


Fonte: <<https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491>>

³⁵ Houve convites de comerciantes de buffet de festas, salão de beleza, fotógrafos, entre outros. Provavelmente, com a intenção de futuros contatos ou para estabelecer futuras parcerias na cidade.

Dentre as mensagens enviadas para Ebbe, destaca-se uma que elogia o cabelo da designer de moda e questiona o lugar onde ela reside. Convém mencionar que essa amizade trata-se de um profissional de salão de beleza. A persona agradece a atenção e responde ao questionamento escrevendo: *Olá, Roger! Minha atividade profissional é na cidade de São Paulo! Estou divulgando meu trabalho no Rio Grande do Sul. No momento, estamos direcionados às cidades do interior! Santa Maria está sendo muito receptiva! Grata pelo contato!* (Figura 6).

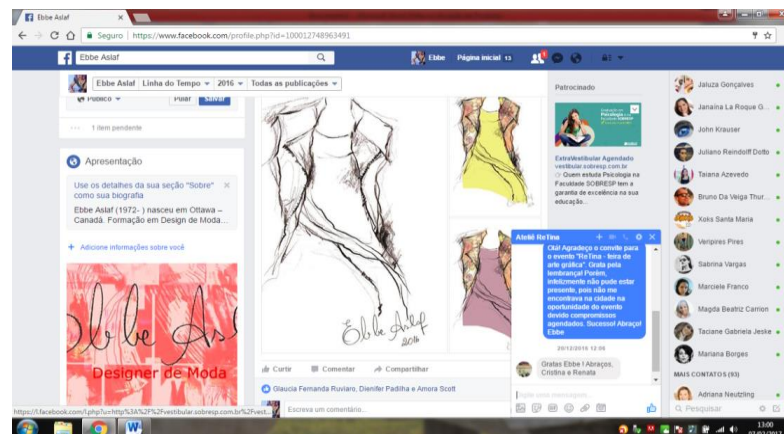
Figura 6 – Interações via rede social – Mensagem de uma nova amizade.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491>>

Ebbe Aslaf recebeu um convite para comparecer em um evento de artes gráficas, promovido pelo “Ateliê ReTina”, na cidade de Santa Maria/RS. Ela agradece e justifica sua ausência por não estar na cidade na ocasião do evento devido a compromissos de trabalho (Figura 7).

Figura 7 – Interações via rede social – Contato do Ateliê ReTina com Ebbe.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491>>.

Na oportunidade do aniversário de uma das amigas da persona, no Facebook, foi produzido um cartão de felicitações personalizado, a fim de demonstrar atenção a essa nova amizade. Ela se mostrou agradecida por meio de uma curtida com a figura de um “coração”, que na linguagem do Facebook significa “amei”. Escreveu: *Que Lindooo!!! Muito grata. Beijoss* (Figura 8).

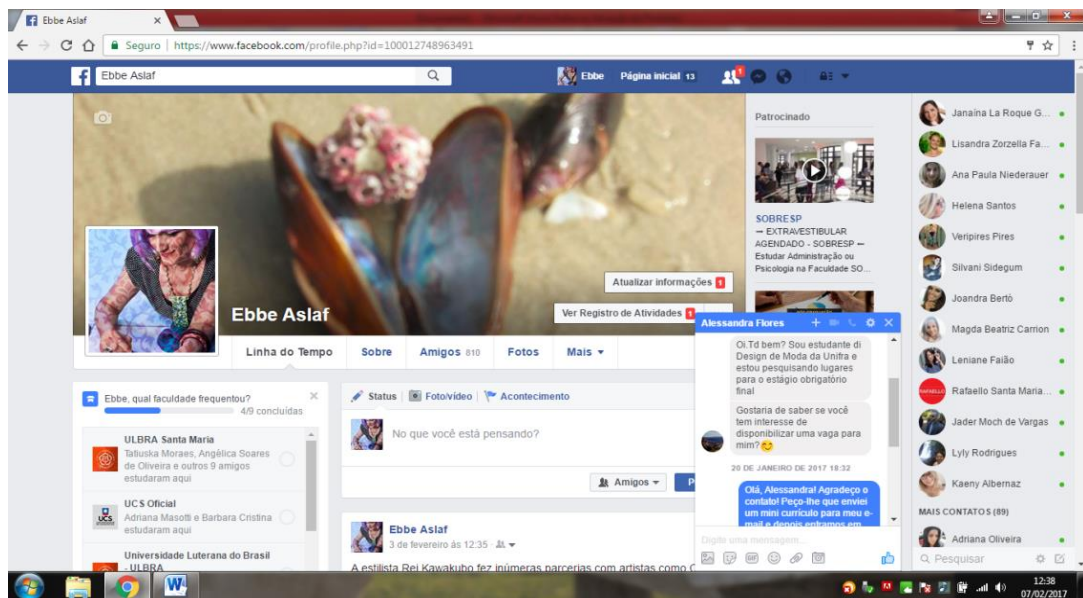
Figura 8 – Interações via rede social – Agradecimento pelo cartão de aniversário.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491> >

Outra situação refere-se à solicitação de uma estudante de moda do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) da cidade de Santa Maria/RS, a qual contactou Ebbe para solicitar uma vaga de estágio com a designer de moda fictícia. Segue transcrito o texto da mensagem: *Oi. Td bem? Sou estudante de Design de Moda da Unifra e estou pesquisando lugares para o estágio obrigatório final. Gostaria de saber se você tem interesse de disponibilizar uma vaga para mim?. Via e-mail da persona, respondeu-se, solicitado um currículo resumido, para um posterior retorno.* (Figura 9).

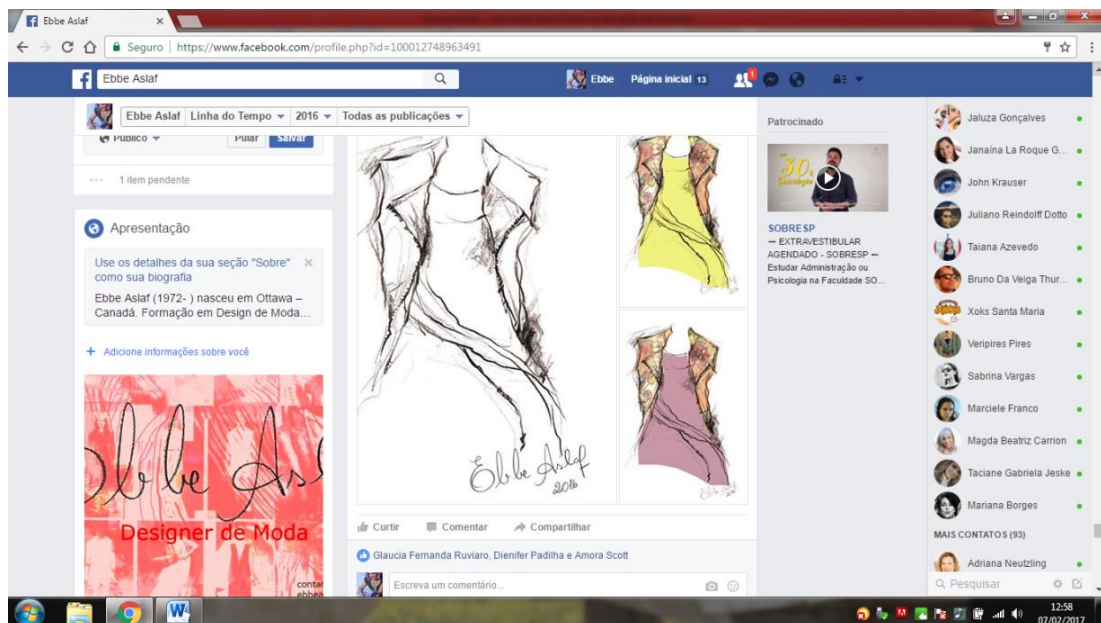
Figura 9 – Interações via rede social – Mensagem recebida solicitando estágio com Ebbe Aslaf.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491>>

Foram criados desenhos de moda (croquis) para postar no Facebook de Ebbe. Os desenhos foram distribuídos em álbuns intitulados “Coleções Verão 2017” (Figura 10).

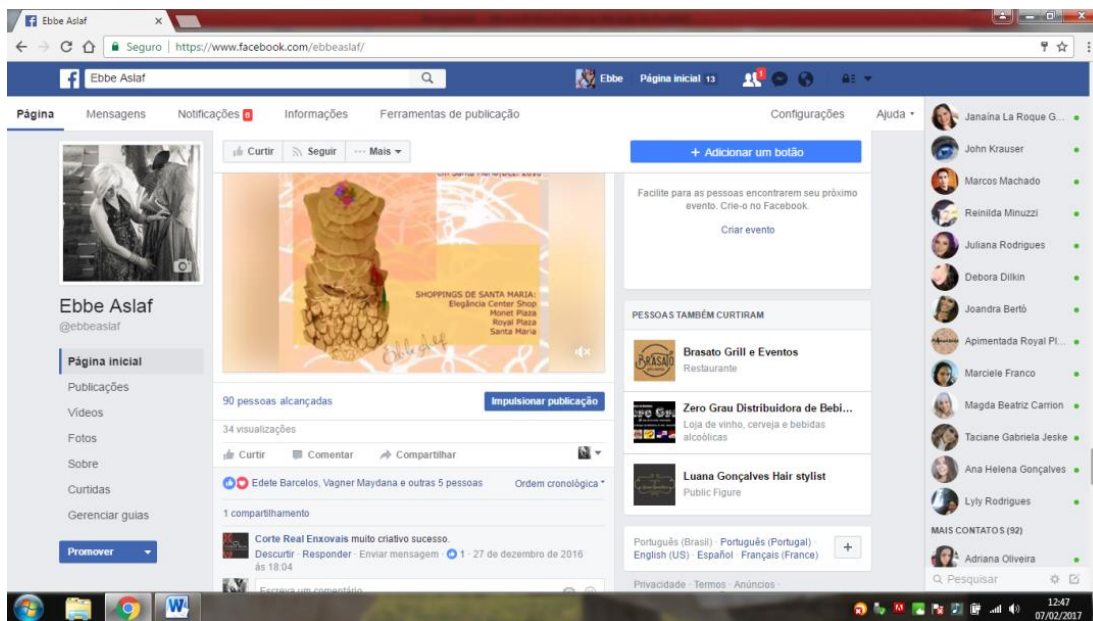
Figura 10 – Interações via rede social – Publicação do álbum Coleção Verão 2017.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491>>

Para a divulgação do trabalho da persona pela cidade de Santa Maria a fim de convidar as pessoas a buscar mais notícias da designer de moda fictícia no Facebook, foram realizadas ações/intervenções artísticas (intituladas “Superfícies Transitórias”) nos shoppings da cidade. Essas ações envolveram roupas de papel dispostas em uma “arara” por meio de cabides, sendo que uma dessas roupas divulgava os contatos de e-mail e endereço do Facebook de Ebbe Aslaf. Essa intervenção aconteceu em espaço de grande circulação de pessoas, no interior dos shoppings (Figura 11).

Figura 11– Interações via Rede Social – Divulgação de Ebbe em espaços comerciais de Santa Maria.



Fonte: < <https://web.facebook.com/ebbeaslaf/> >

Igualmente, foram realizadas postagens de Ebbe nos espaços urbanos da cidade de Santa Maria/RS, a fim de divulgar alguns momentos da passagem dela pela cidade (Figura 12).

Figura 12 – Interações via rede social – Pausa para o café. Ebbe em uma casa de café da cidade.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491> >

Objetivando diversificar as postagens da designer de moda, foram registradas imagens da ida de Ebbe para o litoral do Rio Grande do Sul, mais precisamente, a cidade de Torres. Foram fotografados elementos imagéticos que pudessem servir de referências para futuros trabalhos da designer (Figura 13).

Figura 13 – Interações via rede social – Publicação de imagens registradas nas praias de Torres.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491> >

Nesses registros da ida da pessoa para Torres, atentou-se para fotografar detalhes do corpo como mãos e pés para que evidenciasse sua presença no local (Figura 14).

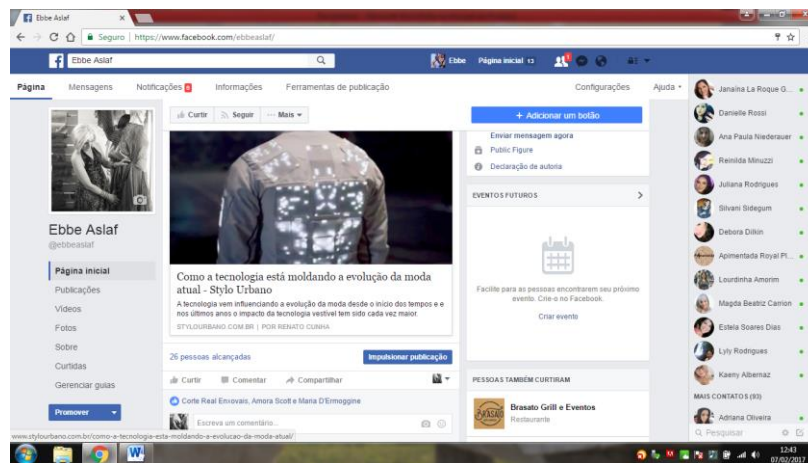
Figura 14 – Interações via rede social – Publicação que mostra detalhes do corpo de Ebbe.



Fonte: < <https://web.facebook.com/profile.php?id=100012748963491> >

Evitando ficar apenas em postagens da/sobre a persona em si, publicam-se, igualmente, na fanpage, matérias e vídeos sobre o universo da moda, demonstrando que a designer acompanha os acontecimentos do setor, além de manter os interatores informados a respeito do assunto *moda* (Figura 15).

Figura 15 – Interações via rede social – Publicação sobre matérias referentes à moda.



Fonte: < <https://web.facebook.com/ebbeaslaf/>>

Muitas são as possibilidades de explorar as ferramentas disponibilizadas, por exemplo, pelas redes sociais como publicações através de imagens, vídeos, assim oportunizando ao autor, ao mesmo tempo, comentar sobre os assuntos ligados a ela, visando interagir mais com os interatores. Isso, porque a máquina pode intermediar essa relação propiciada pelo ciberespaço.

Nesta perspectiva, a partir do já exposto sobre a TAR de Latour, percebe-se a importância de conhecer seus conceitos e entender seu funcionamento. Assim, outro conceito que vem complementar o já apresentado é a *mediação técnica*. Latour (2012) vê como opção para o problema da preferência do humano sobre a máquina ou da máquina sobre o humano, o referido conceito de mediação, pois o filósofo rejeita o materialismo que enfatiza um determinismo da técnica sobre o humano; do mesmo modo recusa o antropocentrismo que ressalta o determinismo do humano sobre a técnica.

Gilbert Simondon (1924-1989), filósofo francês, trata, igualmente, sobre a relação humano/técnica. De acordo com Escóssia (2010), a noção de *individuação*

guia o pensamento de Simondon. Nessa direção, a autora menciona que em todo processo de individuação o indivíduo é apenas uma particularidade do processo, uma face do desdobramento do ser uma vez que o outro lado é o meio que surge simultaneamente. Desse modo, inventar um indivíduo técnico é inventar o objeto técnico e o meio associado.

O filósofo vê os objetos técnicos como portadores de sentido, emissários que exprimem, transportam e veiculam informações. A matéria informa uma vez que transmite informação devido à forma estar presente na própria matéria e não é algo exterior a ela. Nesse sentido, a relação do humano com a matéria (com a natureza e com os objetos) é uma relação de agenciamento, acoplamento entre duas formas (ESCÓSSIA, 2010).

Conforme Simondon (2007), a relação humano-máquina acontece quando o humano, através da máquina, age sobre o mundo natural; a máquina é, então, veículo de ação e informação em uma relação de três condições: humano, máquina, mundo. E a máquina está entre o humano e o mundo.

Se podría decir que, en este caso, el hombre es portador de la máquina, y la máquina sigue siendo portadora de herramientas; esta relación es entonces comparable parcialmente a la de la máquina herramienta, si se entiende por máquina herramienta aquella que no implica autorregulación. Es incluso el hombre el que está en el centro del medio asociado en esta relación; la máquina herramienta es aquella que no tiene regulación interior autónoma, y que precisa de un hombre para hacerla funcionar (SIMONDON, 2007, p. 99).

Para Simondon (1969 *apud* MACHADO, 1996), a máquina não é um simples artefato mecânico que pertence ao domínio das coisas brutas; sobretudo, ela é a materialização de um processo mental, um pensamento que adquiriu autonomia. Para o filósofo, inventar uma máquina é dar forma material a um processo de pensamento.

Resta, ainda, reforçar que o pensamento de Latour (*apud* SANTAELLA; CARDOSO, 2015) deixa mais claro o entendimento a respeito da ligação humano e máquina, embora não se sabe até onde vai essa relação. Inovações técnicas não podem ser rotuladas como boas ou más, uma vez que esse comportamento levaria à inobservância de interação nova, quando o olhar fica submetido a uma realidade anterior. Convém dizer que não há imparcialidade do humano diante do objeto técnico, visto que esse afeta a essência daquele e existe uma produção social

estabelecida pela mediação técnica.

A relação humano/máquina, de alguma forma, torna-se a grande responsável por viabilizar todo esse universo que envolve arte e tecnologia. Artistas interagem com a máquina de modo a server dela o máximo de recursos possíveis para experimentar suas criações e fomentar suas reflexões sobre arte. Destaca-se que a presente pesquisa está inserida nesse contexto.

Os artistas ficam reféns, de certa forma, do que a máquina tem a oferecer, ou seja, o que está programado para ela executar. Porém, conforme a tecnologia vai avançando, o trabalho artístico vai se diversificando e novas questões vão surgindo o que resulta em transformações que estão sempre atualizando o mundo da arte.

CAPÍTULO 2 EBBE ASLAF: ENTRE A PERFORMANCE E A ENCENAÇÃO

A imagem fotográfica tem sido muito utilizada por artistas no decorrer da história da arte e, sobretudo, na contemporaneidade, que possibilita aos artistas fazerem uso dos avanços tecnológicos em suas propostas, pois a máquina oportuniza explorá-las de muitas maneiras.

A imagem fotográfica se torna presença poética na pesquisa pessoal na medida em que serve não somente para registrar os percursos performáticos da persona no espaço urbano, mas também para criar vínculos entre o espaço comum e o ciberespaço. Isso tudo, sem perder de vista a ideia de que a imagem é carregada de significados provocando, o tempo todo, o espectador a desvendá-la.

Nessa direção, a imagem fotográfica aparece como registro da performance e como sendo a própria obra enquanto *fotoperformance*³⁶. Em um próximo momento, elas foram utilizadas como estratégias para implantar factoides nas redes sociais (Facebook e Instagram).

A performance foi uma linguagem fundamental na concepção de Ebbe Aslaf. E para pensar o trabalho a partir da performance, buscou-se suporte no pensamento de Renato Cohen (1956-2003), estudioso e teórico da performance.

Segundo Carvalhaes (2012, p. XXII), “o próprio processo se torna a obra de arte no *work in progress* criativo de Cohen. A performance não é teleológica – não tem um fim como meta”. A autora ainda destaca que “a persona se constroi ao longo do processo criativo. Seus desdobramentos se darão ao longo do *work in process*” (ibid, p. 94-95). A persona é o estado performático do devir, da transformação constante (ibid).

Não menos importante foi o papel da fotoperformance na construção de Ebbe Aslaf. A encenação permitiu explorar a imagem fotográfica de modo diverso da performance, pois a fotografia encenada possibilitou criar uma outra ficção em torno da imagem, ou seja, um trabalho pensado para a câmera.

Cabe destacar que a fotografia encenada não é uma particularidade da arte contemporânea visto que, no decorrer da história da arte, existiu quem explorasse a questão. Nesse estudo, partiu-se do trabalho de Julia Margaret Cameron até a

³⁶ Define-se fotografia encenada como sendo *fotoperformance* (fotografia performática), onde a fotografia é pensada especialmente para a câmera com o propósito de “resultar em uma imagem expressiva e visualmente potente” (VINHOSA, 2014, p. 2883).

contemporaneidade artística, destacando Cindy Sherman. Contudo, as questões que envolvem a encenação são ainda refletidas e atualizadas na contemporaneidade artística. Em um contexto onde a tecnologia avança e evolui cada vez mais, novas propostas são experimentadas e viabilizadas.

2.1 UMA PERSONA NOS CAMINHOS DA PERFORMANCE

A arte da performance surgiu nas artes visuais e, após, outros campos das artes se apropriaram da linguagem para desenvolver um trabalho direcionado, como foi o caso do teatro (COHEN, 2004). Apontam-se, a seguir, alguns momentos da história da arte no qual se evidenciam as primeiras ações performáticas.

Em 1917, segundo Peled (2007), Marcel Duchamp³⁷ tentou sem êxito expor, na mostra de artes da *Society for Independent Artists*, em Nova York, sua obra mais polêmica, um urinol, intitulada “A Fonte”, um de seus *ready-made*³⁸, que se tratava de uma apropriação artística de um artefato de função utilitária (Figura 16). Seu projeto visava posicionar o urinol na horizontal, assinando “R. Mutt 1917”, uma modificação do nome do fabricante da peça, Mott Works. A letra “R” era para indicar a inicial de “Richard” que em francês significa “pessoa rica”, seguida da data da fabricação da peça. “Esse tipo de atitude tem sentido performativo e discursivo” (ibid). Com os *ready-mades*, Duchamp constroi mais que um discurso que promove um questionamento a respeito do que seja arte. Sua obra, segundo Boito (2013), inaugura um novo olhar para a arte. Ele pode ser considerado, conforme destaca a autora, ao conceber a ideia de *ready-made*, o pioneiro a inserir um *ato performativo* no campo das artes.

³⁷ Marcel Duchamp (1887-1968), artista francês.

³⁸ Couto (2012) ressalta que *ready-made* não era considerado um objeto de arte no sentido tradicional. Tratava-se de um objeto comum, manufaturado e deslocado, ou seja, a partir daí assumia um conceito de arte.

Figura 16 – A Fonte (1917). Marcel Duchamp.



Fonte: <<https://egonturci.files.wordpress.com/2012/09/duchamp-fonte.jpg>>

Boito (2013) enfatiza que “A Fonte” desvia a atenção do texto (obra) para focar no contexto do circuito da arte, além de investigar as relações de como os discursos artísticos são articulados.

Segundo Santos (2008), em 1920, Duchamp se traveste de *Rose Sélavy*³⁹, um trabalho que se aproxima da performance (Figura 17). Já Adami (2011), diz que essa obra de Duchamp trata-se de uma “*performed Photography*” (fotografia performática), pois envolve uma ação performática.

³⁹ *Rose Sélavy* foi projetada por Duchamp no ano de 1912, quando ele inventou um alterego feminino. Na França o nome Rose era muito comum para meninas e Sélavy trata-se de um trocadilho de *c'est la vie* [esta é a vida]. Depois, Duchamp fez um trocadilho associando o nome de Francis Picabia ao de *Rose Sélavy* através da expressão francesa *arroser la vie* [beber a vida]. O artista, assim, adicionou um “r” a mais no nome Rose, passando a ser desde então *Rose Sélavy*. A letra “r” duplicada formava um novo trocadilho, visto que em francês R (ere) mais *Rose Sélavy* escuta-se (Eros) *Eros c'est la vie* que significa *Eros é a vida* (COUTO, 2012).

Figura 17 – Rose Sélavy (1920). Marcel Duchamp (fotografado por Man Ray).



Fonte: Couto (2012).

Nessa direção, Vinhosa (2014) contextualiza a performance relatando que ela iniciou por meio de ações realizadas pelos futuristas e dadaístas, as exposições no Cabaré Voltaire passando pelos *happenings* dos anos 1960-70 e pelas derivações situacionistas. Segundo Santos (2008), a performance também é vista como um desdobramento da *body art* que se caracteriza pela direta referência ao corpo do artista.

Conforme Vinhosa (2014), Haroldo Rosenberg, crítico de arte norte-americano, destaca na *Action painting* de Pollock⁴⁰ a presença do corpo: o seu modo de se expressar ao pintar envolve o derramamento de tinta ao invés de utilizar o pincel (Figura 18). Nesse sentido, aponta Melim (2008), a pintura de Pollock se estabelecia também como um evento performático. Para a autora, o trabalho de pintura do artista “seria uma das referências que estariam sinalizando novos espaços a serem conquistados nas artes visuais, afirmando-a como um modo de entrecruzamento de linguagens” (ibid, p. 11).

⁴⁰ Jackson Pollock (1912-1956), pintor norte-americano.

Figura 18 – Pollock pintando.



Fonte: < <http://4.bp.blogspot.com/-43WH51UPu5M/VB2Ch3Tt9ul/AAAAAAAAB28/vLIeXkgckA/s1600/Pollock-2.jpg>>

Em 1962, Yves Klein⁴¹ edita uma página de jornal em que aparece em uma montagem fotográfica, cuja obra se intitula *Salto no vazio* (Figura 19). Klein através da manipulação da imagem realiza uma colagem que explora a ilusão de realidade. Essa fotografia foi apresentada nas páginas de um jornal fictício como se tratasse de uma reportagem (VINHOSA, 2014). Para a autora, essa obra trata-se de um *fotoperformance*.

Figura 19 – Salto no vazio (1960). Yves Klein



Fonte: < http://www.metmuseum.org/toah/images/hb/hb_1992.5112.jpg>

Diante do exposto, percebe-se que ações performáticas já aconteciam há

⁴¹ Yves Klein (1928-1963), artista francês.

muito, em diferentes momentos da história da arte. A arte contemporânea possibilita trazer novas propostas/questões que podem envolver a performance. Por esse viés, a presente pesquisa traz a questão da performatividade.

Segundo Mostaço *et al* (2009), o conceito de *performatividade* está intrinsecamente relacionado à ideia de “simulação”. Assim como a performatividade, a teatralidade tem como referência a performance.

A performatividade não é um fim em si mesmo, uma realidade concreta ou acabada, mas um processo. Ela é construção (uma realidade X como performance) e reconstrução (reconhecimento intelectual das etapas dessa reconstrução) (MOSTAÇO *et al*, 2009, p. 66).

A performatividade é marcada pelo princípio de ação, ou seja, ela é processo mais que objeto finalizado. Desse modo, fazer é um dos princípios do performativo.

Nesse contexto, tendo em vista a performance na concepção da persona, objeto de estudo, buscou-se no pensamento de Renato Cohen a ideia de *obra em processo* uma vez que tanto a persona quanto o meio que foi escolhido para legitimá-la (redes sociais como Facebook, e Instagram) estão sempre sendo renovados com novas ações ou interferências dessa figura fictícia. Em outras palavras, enquanto a ficção não é revelada ou descoberta, esse trabalho artístico está em constante processo e por tempo indeterminado.

Cohen (2013) traz o *work in progress*⁴² que se trata de um conceito ligado à obra não acabada. Essa ideia fala da possibilidade da obra não caminhar para um produto final e, sim, enquanto trajetória criativa (COHEN, 2013). O pensamento de Cohen dentro do universo artístico é multifacetado, porém será feito um recorte para a presente pesquisa, isto é, trazer a concepção do *work in progress*⁴³.

Nesse espírito de obra inacabada, segundo Cohen (2013), a “cena

⁴² Em Cohen (2013), significa *trabalho em progresso*. A expressão *work in progress* muitas vezes é utilizada como sinônimo de *process*. Nesse sentido, também se refere à obra em feitura e de projeção ao longo do tempo e espaço (COHEN, 2013; CARVALHAES, 2012).

⁴³ Cohen (2013) diz adotar a terminologia *work in progress* provinda da ciência e usada prioritariamente na literatura e nas artes plásticas para ressaltar a criação apoiada no processo, no devir. O autor em relação ao *work in progress*, menciona fazer um recorte dentro do universo teatral e parateatral. O parateatral (expressão utilizada, preliminarmente pelo diretor de teatro polonês Jerzy Grotowski) caminha paralelo ao universo do teatro. Outra característica do parateatral diz respeito ao não-uso de “edifícios-teatro” (Fonte: COHEN, Renato. A cena transversa: confluências entre o teatro e a performance. Revista da **USP**, jul. 1992, p. 1-5. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25646/27384>>. Acesso em: 11 jun. 2016.) A presente pesquisa se aproxima do universo *parateatral* no que se refere à questão da criação estar ligada à noção de processo/devir e não estar subordinada a um espaço específico/tradicional para sua realização.

contemporânea” que diz respeito aos paradoxos próprios do *Zeitgeist*⁴⁴ contemporâneo está ligada a noção de devir, das narrativas simultâneas, em que diversos procedimentos criativos trafegam.

O procedimento criativo *work in process* próprio de uma multiplicidade de expressões contemporâneas, enquanto processo gestador, traça uma linguagem com particularidades na abordagem dos fenômenos e da representação, criando novas formas de recepção, criação e formalização. Acrescenta-se ainda que essa fase processual acontece também em outros procedimentos criativos de diferentes campos da expressão artística (COHEN, 2013).

Refletindo sobre as questões da recepção, criação e formalização nesse contexto do *work in process*, percebe-se que elas estão diretamente ligadas à proposta de pesquisa, considerando a construção da persona como uma obra em processo e o ciberespaço sendo o meio utilizado para sua legitimação.

O produto, na direção do *work in process*, é completamente dependente do processo. No campo artístico a expressão é proveniente das artes plásticas, em que ações como a instantaneidade da *action painting*, as construções transitórias das *assemblages*, *collages* e *environmentes* de certos artistas como Joseph Beuys, Vito Acconci e Gina Pane, que intensificam as mudanças de materiais e suportes, a alternância de contexto e de formas e, especialmente, o conceito de obra acabada são paradigmáticas para a noção de *work in process*.

O *work in process* é uma linguagem que incorpora, enquanto procedimento criativo, a mutação, o acaso e o acontecimento (COHEN, 2013). Segundo Cohen (2004), a performance é realizada, de modo geral, em lugares alternativos e abrindo espaço para improvisações.

Por essa abordagem, relacionando com a poética do trabalho, pensando no processo de construção da persona, percebe-se que essa ideia de acaso, de improvisação e de espaços alternativos é contemplada pela prática artística que absorve essa noção de *work in process*. A performance que aconteceu nos espaços urbanos possibilitou emergir essas questões e pode ser considerado o ponto de partida da trajetória de Ebbe Aslaf, enquanto persona.

Como parte do processo de concepção da persona, ela foi pensada como

⁴⁴ Em Cohen (2013), diz respeito ao espírito de época.

uma identidade contemporânea⁴⁵ que está em constante transformação em contato com as pessoas e com o mundo exterior. Após esse passo que definiria qual seria o perfil da figura fictícia, foi decidido que a própria artista-pesquisadora⁴⁶ assumiria a identidade da designer de moda inventada. Depois de uma caracterização (cabelo, maquiagem, roupas, acessórios), a persona sai às ruas da cidade⁴⁷ e adentra em espaços comerciais elegidos previamente a fim de materializar-se⁴⁸ por meio de uma performance para o público. Assim, o processo poético envolvido na presente investigação constituiu-se a partir da performance. O registro fotográfico desse acontecimento foi inserido em uma página da persona nas redes sociais (Facebook e Instagram) como parte da ficção criada.

A performance foi o momento inicial centrado nos esforços de experimentar as possibilidades que Ebbe oferece enquanto persona em construção, bem como seus primeiros passos na criação desse universo ficcional ligado a ela. Dessa maneira, criam-se situações de interesse poético de modo a explorar os espaços que a cidade pode oferecer para a ficção. Nesse sentido, objetivava-se também que essas situações pudessem proporcionar credibilidade quando inseridas nas redes sociais por onde transitará também essa figura inventada. Nesse propósito, Ebbe vai até o público nas lojas, nos locais de confraternização e nas ruas, registrando sua passagem pela cidade.

Primeiramente, houve um planejamento que envolvia visita a uma loja de tecidos, cafeteria e livraria. Devido ao olhar atento das pessoas a tudo que estava acontecendo no percurso da persona até os locais para fotos, decidiu-se fazer registros na rua, tendo a cidade como cenário. Foi esse olhar do público que fez com que se criassem novas trajetórias (como se deixar fotografar no “calçadão” de Santa Maria) fortalecendo os laços da figura fictícia com seu universo ficcional. Destaca-se novamente, na proposta de pesquisa, a ideia do acaso, das improvisações e

⁴⁵ Conforme Hall (2011), identidades novas estão surgindo fragmentando o indivíduo moderno que, até então, era visto como um sujeito unificado. As identidades modernas estão sendo descentralizadas, deslocadas ou fragmentadas (compostas de várias identidades). A identidade é formada e transformada continuamente (HALL, 2011).

⁴⁶ Essa escolha de ser a própria artista-pesquisadora a persona Ebbe Aslaf tem relação com a questão da *alteridade* no sentido de se colocar no lugar do outro, de assumir a identidade do outro. Cabe mencionar que esse conceito é amplamente tratado no campo da psicologia, porém para o presente estudo, não há interesse em tráfegar por essa área específica e, sim, no campo das artes. Um exemplo de artista que trabalha com a alteridade é a fotógrafa e cineasta norte-americana Cindy Sherman com seus autorretratos.

⁴⁷ Cidade de Santa Maria/RS.

⁴⁸ Materializar-se no sentido de existir concretamente no mundo real.

também o *work in process* teorizados por Cohen.

Nesse percurso trilhado pela designer de moda, ela visita uma loja de tecidos, bem conceituada na cidade, investiga o que está sendo comercializado no segmento de tecidos, conversa também com os clientes da loja para conhecer suas preferências e, assim, ter noção do perfil do público da cidade (Figuras 20 e 21). Após, Ebbe vai a uma cafeteria, momento em que pode entrar em contato com o ambiente onde pessoas se reúnem para confraternizar. Ela toma uma xícara de café e transita pelo local (Figura 22). Saindo da cafeteria, passa em frente a uma livraria e entra para acompanhar os lançamentos sobre moda e outras referências para futuros projetos (Figura 23). Em um próximo momento, a persona sai às ruas em direção ao Calçadão da cidade e, ao mesmo tempo, que observa as pessoas é observada com curiosidade por elas (Figuras 24 e 25).

Figura 20 – Ebbe Aslaf na loja de tecidos.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 21 – Ebbe Aslaf na loja de tecidos.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 22 – Ebbe Aslaf na Cafeteria



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 23 – A pessoa em uma livraria na cidade de Santa Maria.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 24 – Ebbe Aslaf nas ruas da cidade.



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 25 – Ebbe Aslaf no Calçadão de Santa Maria.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Retomando Cohen (2004), o autor traz outro conceito ligado a linguagem da performance, ou seja, o conceito de *atuante* o qual, segundo ele, não precisa ser um ser humano, podendo ser, por exemplo, um boneco, ou mesmo um animal. Avançando ainda mais no conceito de “atuante”, este pode ser desempenhado por

um simples objeto ou, até mesmo, uma forma abstrata qualquer. Um exemplo disso é a *Eletroperformance* de Guto Lacaz⁴⁹. Ele cria um atuante que é um rádio que pisca enquanto fala. Objetivando contribuir com o assunto em questão, busca-se outra referência que se encontra no trabalho de Wim Delvoye que envolve performance com animais. O artista administra uma fazenda de criação de porcos tatuados, na China. O projeto intitulado *Delvoyeâ Farm* foi exibido na mostra *Documenta de Kassel (2007)*. Foi montada uma granja dentro do evento onde vinte e quatro porcos de sua fazenda ficavam performando ao vivo. Nos seus corpos foram tatuadas marcas de luxo como Louis Vuitton. Nessa proposta, os animais ganhavam uma segunda pele, sendo que a reflexão sobre o trabalho dizia respeito aos valores sociais (PELED, 2012).

Cohen (2004) também destaca que a performance está relacionada com o espaço-tempo. Refere-se ao espaço como “qualquer lugar que acomode atuantes e espectadores e não necessariamente edifícios-teatro” (ibid, p. 29). Em relação ao tempo, pode-se dizer que a performance dá abertura para uma experiência de tempo como, por exemplo, uma performance pode durar dias.

Para o teórico, a performance está ligada, ontologicamente, a um movimento chamado de *live art*. “A *live art* é a arte ao vivo e também arte viva” (Ibid, p. 38). É uma visão de arte em que se busca uma aproximação direta com a vida, em que se fomenta o espontâneo, o natural, em prejuízo do elaborado, do ensaiado.

A live art é um movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte, tirando-a de sua função meramente estética, elitista. A ideia é de resgatar a característica ritual da arte, tirando-a de “espaços mortos”, como museus, galerias, teatros, e colocando-a numa posição “viva”, modificadora (COHEN, 2004, p. 38).

O autor ainda reforça um dos aspectos fundamentais da performance e da *live art* dizendo que ambas potencializam o instante e rompem com a representação uma vez que elas acentuam a atuação. A performance, vinculada à postura da *live art*, busca romper com o distanciamento entre arte e vida. Desse modo, segundo Carvalhaes (2012), acaba se afastando da *mimese* e da representação na arte, caminhando na direção da atuação, da cena ao vivo.

Outro ponto destacado por Cohen (2004) é que quanto mais “real”⁵⁰ se tenta fazer a personagem, mais se fortalece a ficção e, assim, a ilusão. Quando mais se

⁴⁹ Carlos Augusto Martins Lacaz (1948-), artista multimídia.

⁵⁰ Grifo do autor.

distancia, representando a personagem e não buscando vivenciá-la, mais se quebra a ilusão. Essa quebra possibilita a entrada em outro espaço. Aquele evento, um espetáculo para o público, passa a ser uma demonstração, por exemplo, do que uma representação. É nessa tênue passagem da representação para a atuação com espaço para o improvisado e para a espontaneidade que transitam a *live art*, a performance, e onde vida e arte se aproximam. Trazendo para a poética, destaca-se que no processo de criação da designer de moda fictícia, partindo da performance, abre-se caminho para a improvisação e a espontaneidade.

O teórico chama atenção para o fato da valorização do instante presente na atuação fazer com o *performer* tenha que saber lidar com as ambivalências tempo/espaço real *versus* tempo/espaço ficcional.

O autor destaca que na performance geralmente se trabalha com *persona* e não personagens. Ele diz que o termo “personagem” é demasiadamente aberto e dá oportunidade a uma série de pontos de vista dependente da linha de teatro que se siga. A *persona*, conforme o teórico, trata-se de algo mais universal (como, por exemplo, o velho, o urso, a morte, etc.). Já a personagem é mais referencial. A *persona* reúne um repertório de personagens com nome e características (Ibid). O autor ainda enfatiza que a diferença entre o *performer* e o ator-intérprete é que a presença do primeiro será mais como pessoa do que como personagem.

Diante do exposto e tendo em vista que “personagem” se liga a ideia de “interpretação” que se relaciona diretamente com a “linguagem teatral”, reforça-se, ainda mais, a condição da figura fictícia, objeto do estudo, tratar-se de uma *persona*.

A performance é uma arte híbrida, aponta Cohen (2004) e Carvalhaes (2012), segundo a concepção e atuação. Goldberg (1979 *apud* PELED, 2012), estudiosa da arte da performance, também ressalta a condição híbrida da performance em que, segundo ela, há a colaboração de diferentes áreas artísticas.

Cohen (2013) fala da *performance art* que utiliza os mesmos elementos usados nas performances brasileiras, ou seja, o entrelaçamento de linguagens, o emprego de tecnologia, a liberdade temática, a intensidade para o plástico e para o experimental. Atualmente, Cohen é reconhecido como um dos primeiros a trabalhar em cena com recursos tecnológicos em tempo real⁵¹.

⁵¹ Cohen é considerado artista multimídia que desenvolve pesquisa a respeito de mediações e uso de novos suportes na cena. Dentre os trabalhos desenvolvidos pode-se citar concepção e produção de peças com narrativas hipertextuais, performance na rede e produções em web arte. Na década de

Diante desse espaço de experimentação muito significativo para Cohen, Carvalhaes (2012) traz a questão da alteridade proposta pelo teórico. Ele propõe uma persona performática que tem como essência a multiplicidade de indivíduos e de referência. Há diferentes possibilidades de ser e estar em relação com os outros e com as coisas do mundo (ibid).

Essa expectativa talvez possibilite configurar a performance como estrutura estética experimental, capaz de ampliar o entendimento que se tem da própria pessoa e dos outros, contribuindo com o debate da alteridade na produção cultural contemporânea.

Acredita-se que esse pensamento do autor vem ao encontro da alteridade proposta pelo trabalho, ou seja, viver uma experiência de se colocar na posição do outro, vivenciar uma persona que, nesse caso, trata-se de uma designer de moda.

Ainda referindo-se ao trabalho de Cohen através de recursos tecnológicos, em 1997, aconteceu o evento “*Global Bodies*”, paralelo com a Mostra de Arte e Tecnologia no Itaú Cultural, e nessa oportunidade foi apresentada a transmissão ao vivo da performance. Foi uma das experiências iniciais com a *telepresença* e performance no Brasil. Desde então Cohen se volta à pesquisa de novas mídias e suportes tecnológicos entrecruzando arte-performance, hipertexto e trabalhos *in progress*. Convém ainda mencionar que a linha de pesquisa, na época de sua morte, centrava na denominada “performance na era da tecnologia”, conforme Carvalhaes (2012), pois ele estava voltado à cena da hipermídia, da telepresença, hipertexto, enfim, um direcionamento na linha das tecnoculturas.

Um exemplo adequado de um trabalho significativo com a utilização de tecnologia é a performance *Corpos Cósmicos*⁵² que apresenta desdobramentos de estudos a respeito de Francis Bacon⁵³ e Artaud⁵⁴. Segundo Carvalhaes (2012), a experiência teve uma grande repercussão entre as pessoas que participaram, como documentado em entrevistas. Já a performance *Imanência – Caixas do Ser* (1999), foi projetada para trabalhar com tecnologia de ponta, transcendeu a questão da estrutura tecnológica como, por exemplo, imagens em vídeo em tempo real pela

1980 já trabalhava com cenários virtuais, holografia, slow-scram TV (gráficos de televisão de varredura lenta), após passa a trabalhar com estruturação em rede e conectividade, entre outros. Fonte: Enciclopédia *Arte e Tecnologia* do Itaú Cultural (in CARVALHAES, 2012, p. 54).

⁵² Primeiro projeto final de performance no programa Artes do Corpo da PUC-SP, coordenado por Cohen em 2002 (CARVALHAES, 2012, p. 38).

⁵³ Francis Bacon (1909-1992), pintor irlandês.

⁵⁴ Antonin Artaud (1896 – 1948), poeta, dramaturgo e escritor.

Internet (impressionante para a época), para ocupar um plano do estado de arte-vida.

Na direção de um novo olhar para a performance, Peled (2012) aponta para uma diversidade de propostas artísticas que envolvem o caráter experimental, deslocamentos, participação e incorporação ligadas a ideia de performance. As estratégias diferenciadas utilizadas na arte contemporânea podem ser consideradas uma ampliação da arte da performance.

Diante da flexibilidade do termo *performance* e dentre as estratégias⁵⁵ de criação apontadas pelo autor, segue algumas considerações a respeito da *performance do agente ficcional* que dialoga com a proposta de pesquisa. Essa performance é empregada através de um dispositivo em que o artista introduz uma performance ativando, assim, um sistema social.

A invenção de uma identidade fictícia em um projeto de arte torna-se uma ferramenta que uma vez consumada ganha vida própria, vivificando o agente ficcional através da participação de outros agentes que se envolvem nessa experiência, formando um sistema social (PELED, 2012, p. 61).

Essa corporificação ocorre na medida em que se criam ações e reações e se interfere sobre um contexto social. A persona *Souzousareta Geijutsuka*⁵⁶ e as ações estratégicas de construção de situações fictícias ativadas por Sophie Calle⁵⁷ são bons exemplos desse processo que envolve a performance do agente ficcional.

A partir das reflexões do autor, pode-se pensar na relação do presente projeto de pesquisa com o conceito apresentado, ou seja, a persona Ebbe Aslaf está inserida dentro dessa ideia de *performance do agente ficcional* quando levada para o ciberespaço, possibilita a outros agentes interagir com essa identidade fictícia fazendo com que ela crie vida. Cabe aqui reforçar que os interatores/agentes não

⁵⁵ Existem, segundo Peled (2012), várias estratégias para se trabalhar com a performance, são elas: a *performance animada*, o *ready-made performático*, a *performance íntima*, a *performance interna*, *dinâmicas e trocas entre estados de performance*, além da *performance do agente ficcional* detalhada no texto dissertativo por se aproximar da proposta de estudo. O autor ressalta que não há limites que separam essas estratégias, ou seja, elas são passíveis de entrecruzamentos gerando novas possibilidades.

⁵⁶ Artista inventado pelo artista Yuri Firmeza. Proposta artística que será detalhada no terceiro capítulo deste texto dissertativo.

⁵⁷ A artista francesa Sophie Calle, através de seu trabalho intitulado *A sombra* (1981), criou uma ficção em torno de situações que envolviam o percurso feito por ela durante um dia de sua vida, registrado através de fotografias por uma segunda pessoa (detetive particular, contratado por sua mãe, que desconhecia a proposta artística de Sophie) que fez apenas um relato, de modo profissional, das situações observadas. A artista contrapõe esse relatório por meio de reflexões pessoais. Sophie inverte as posições, ou seja, o detetive passa a ser "vítima" das circunstâncias ao invés de dominar a cena vitimizando o observado.

têm conhecimento dessa operação poética. Nesse sentido, não se pretende revelar que a persona faz parte de um projeto de pesquisa no campo das artes. Objetiva-se, sim, refletir sobre realidade e ficção no campo do artístico. Nessa direção, buscam-se em Nunes (2016) contribuições para dialogar com essa proposição. O autor diz que os trabalhos artísticos que abordam a ficção no ciberespaço, por exemplo, (espaço elegido para inserir a proposta artística e legitimar a persona criada), questionam a fragilidade dos interatores diante das informações que são por eles absorvidas e das pessoas com quem se relacionam no ciberespaço. “Não se pode acreditar em tudo” (ibid, p. 29), destaca o autor. Ele também chama atenção para o fato de estar sendo testada a capacidade de discernimento dos interatores frente ao grande volume de situações nesses novos meios. É impossível, segundo o autor, averiguar a procedência e autenticidade de todas as informações que se recebe seja lá qual for o meio. Acredita-se naquilo que parece ser verdadeiro. Ou se aceita algo como verdade considerando o contexto que se encontra. Muitos artistas contemporâneos irão se apropriar desses novos meios de comunicação e criar estratégias, tendo em vista essas condições, concebendo trabalhos que permitem repensar o mundo em que se vive.

Para ampliar um pouco mais o assunto da performance, convém acrescentar que arte tem sido fonte de pesquisa e referência para o desenvolvimento de projetos no segmento da moda. Atualmente, os designers fazem uso de performances e outros recursos que conceitualmente se relacionam com o universo das artes, especialmente, tendo como pano de fundo o pós-moderno. E como diz Cohen (2013):

Vivemos o momento do espalhamento da teatralidade e da atitude performática, estendidos à moda, à mídia, ao cotidiano, em permeação constante com um mundo espetacularizado, desfronteirizado (ibid, p. XXIX).

No Brasil, temos designers de moda como Ronaldo Fraga que apresenta coleções com referências nas artes visuais. Fraga realizou uma performance artística na sua coleção intitulada “O Corpo Cru”, em 2002 (Figura 26). As peças foram apresentadas por bonecos suspensos por roldanas (MOURA, 2008).

Figura 26 – O Corpo Cru (2002). Ronaldo Fraga.



Fonte: < <http://3.bp.blogspot.com/-ILboe9nF9W8/UhzAd98-sXI/AAAAAAAAAdc/hoAC8O6Z9K0/s1600/imagem+2.JPG>>

O designer Jum Nakao também apresentou uma performance artística ao mostrar sua “ coleção de papel” intitulada *Desejos* (2004) nos desfiles de verão do SPFW em que a proposta foi a efemeridade (ibid). As peças foram rasgadas e o público invadiu a passarela para juntar um pedacinho de papel (Figura 27). O desfile, como ato performático, conforme a publicação na Revista Cult nº 82, entrelaça diferentes linguagens, um dos grandes questionamentos da arte contemporânea. O estilista e sua equipe conseguiram trabalhar ao mesmo tempo com moda, performance, escultura, fotografia, vídeo, música e design.

Figura 27 – Desejos (2004). Jum Nakao.



Fonte: < <http://1.bp.blogspot.com/-OzDBDtNjUH8/VNv3K2tsx-I/AAAAAAAAAGRE/MyJ0fsAfk4g/s1600/collage.jpg>>

Com suas propostas, os designers de moda citados propõem um olhar crítico sobre a mesma, possibilitando novos significados à roupa.

2.2 A POTÊNCIA DA ENCENAÇÃO NA CRIAÇÃO DA PERSONA

Ao pensar a encenação fotográfica, torna-se essencial trazer como referência o trabalho da fotógrafa britânica Julia Margaret Cameron (1815-1879), como uma das precursoras da fotografia encenada, bem como produções de outros artistas contemporâneos, destacando a fotógrafa e cineasta norte-americana Cindy Sherman (1954-). Cameron trouxe para a fotografia a possibilidade de narrar histórias, isto é, tratando a imagem de maneira peculiar entrelaçando subjetividade e teatralidade. Já Sherman, por meio de seus autorretratos, questiona a alteridade e tipologias na construção de identidades alternativas.

Segundo Soulages (2010, p. 65), a fotografia encenada⁵⁸ constitui uma “fotografia subjetiva, manipulada, autônoma, que, ela própria, é exploração de uma realidade: realidade do próprio meio fotográfico”, ou seja, voltada para uma abordagem conceitual. Nesse contexto, surge a questão da encenação na poética pessoal, refletindo a respeito das relações referentes não a todas as realidades possíveis de se tratar no retrato fotográfico, mas a uma realidade específica – da designer de moda, como objeto de estudo.

Retomando a questão, em Cameron, há ênfase para a teatralização fotográfica. Um dos questionamentos de Soulages (2010) é se Cameron se trata de uma pintora ou uma encenadora. Na realidade, segundo o autor, Cameron quer fotografar com a qualidade artística com que um célebre pintor teria pintado ou um grande diretor de teatro teria feito representar. Notari (2015) descreve o trabalho de Cameron:

Julia Margaret Cameron com seus retratos e cenas alegóricas inspiradas em obras religiosas e literárias trouxe para a fotografia a possibilidade de narrar histórias. Com sua maneira peculiar de tratar a imagem mesclando subjetividade e teatralidade, a luminosidade de suas imagens fotográficas sempre envoltas de atmosferas insólitas, fez com que seus personagens permanecessem eternos, cujos olhares alcançassem outros olhares, cativando e encantando espectadores e fotógrafos até os dias de hoje (NOTARI, 2015, p. 4).

Entende-se que Cameron soube explorar com propriedade as possibilidades da fotografia encenada. Ela trabalhou com diversos temas (cotidianos, históricos,

⁵⁸ Lembrando que fotografia encenada refere-se à *fotoperformance* (VINHOSA, 2014).

ligados à literatura, cultura religiosa e mitologia) e todos eles de modo teatral, uma das peculiaridades de sua poética (Figura 28).

Figura 28 – Fotografias encenadas de Julia Margaret Cameron.



Fonte: <<http://www.moma.org/search?query=julia+margaret+cameron>>.

Diante desse contexto, Soulages (2010) aponta que o objeto a ser fotografado não pode ser reproduzido em sua totalidade pela fotografia, uma vez que ela fica subordinada ao olhar do fotógrafo.

Por sua vez, no cenário contemporâneo, Cindy Sherman faz uso da fotografia enquanto obra. Porém, antes de falar sobre Sherman, convém trazer a artista canadense Suzy Lake (1947-) que foi uma das primeiras artistas a utilizar a fotografia como suporte de suas performances se auto-registrando, no final dos anos 1960 (Figura 29). “Suas séries em personagens femininas tipo vieram a influenciar posteriormente as obras de Cindy Sherman” (VINHOSA, 2014, 2877).

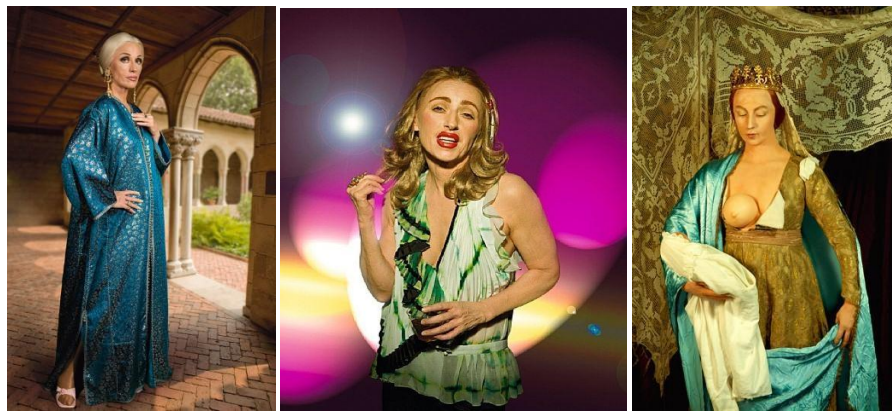
Figura 29 – Miss Chatelaine (1973). Suzy Lake.



Fonte: <http://www.suzylake.ca/whiteface#1>

Sherman utiliza recursos retóricos e simbólicos na desconstrução do indivíduo, desde os anos 1970, sendo modelo e fotógrafa das próprias atuações nas quais questiona o conceito do autorretrato. Para compor seus diferentes personagens, utiliza adereços como chapéus, maquiagem, entre outros (Figura 30). O foco da questão está em discutir as problemáticas relacionadas à identidade feminina “enquanto processo de identificação, de definição de papéis sexuais e sociais predeterminados” (FABRIS, 2004, p. 59).

Figura 30 – Autorretratos de Cindy Sherman.



Fonte: <<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/5/>>.

Complementando o pensamento da autora, Soulages (2010) destaca que Cindy Sherman com seus autorretratos, reinterpreta os muitos estereótipos populares da mulher norte-americana dos anos 1950 e suas imagens no cinema (Figura 31).

Figura 31 – Autorretratos de Cindy Sherman



Fonte: <<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/2/>>.

Segundo Cotton (2010), grande parte da obra de Sherman explora a questão da imagem e da identidade, reforçando o já mencionado anteriormente. Nessa mesma direção aparece o trabalho de Yasumasa Morimura (1951-), fotógrafo japonês. Assim como Cindy Sherman, Morimura apropriou-se de figuras que remetem a personagens, reais e também fictícios, para fotografar-se tendo como referências as imagens selecionadas (Figuras 32 e 33). Os dois artistas iniciam esses trabalhos em períodos próximos ao verificarem uma condição favorável para a discussão da identidade.

Figura 32 – Portrait (Futago). 1988. Yasumasa Morimura.



Fonte: <[://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/22622](http://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/22622)>

Figura 33 – After Red Marilyn. 1996. Yasumasa Morimura.



Fonte: <<http://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/22624>>

Ampliando a questão a respeito da encenação fotográfica, destaca-se a artista francesa Orlan (1947). Suas produções, especialmente seu trabalho fotográfico encenando o barroco, em “Santa Orlan”, e a cirurgia estética com seus retratos pós-operatórios enfatiza a encenação de maneira peculiar e diversa de Julia Margaret Cameron e de Cindy Sherman, mas, talvez, com o mesmo propósito de encenar antes do instante fotográfico (Figura 34).

Figura 34 – Orlan. Artista francesa.



Fonte: < <http://noholodeck.blogspot.com.br/2011/04/arte-biotecnologia-orlan.html>>.

Na concepção de uma imagem ficcional, a linguagem fotográfica oportuniza questionamentos entre realidade e ficção, relacionando-as entre si, possibilitando substituir “isto existiu” por “isto foi encenado”. Como fez Cameron, ou seja, renunciou a busca do “isto existiu” para eleger “isto foi encenado”.

Nessa perspectiva, desenvolve-se, na poética pessoal, a encenação fotográfica ou fotoperformance de modo a explorar o universo da moda e potencializar elementos que possam narrar a história de uma designer de moda, ou seja, encenar situações do cotidiano dessa persona por meio da fotoperformance. Na prática artística, a fotografia encenada/fotoperformance aconteceu no estúdio fotográfico em que as fotografias foram planejadas para a câmera, característica essa ressaltada por Vinhosa (2014) quando define este tipo de fotografia.

Conforme Soulages (2010, P.75), “todo mundo se engana ou pode ser enganado em fotografia – o fotografado, o fotógrafo e aquele que olha a fotografia”. Ao que acrescenta: “Todo fotógrafo é, portanto, quer queira quer não, um encenador, o deus de um instante. Toda fotografia é teatralizante” (SOULAGES,

2010, p. 76). Retomando acerca do trabalho de Julia Margaret Cameron, segundo o autor, os posicionamentos sobre a obra da fotógrafa poderiam prosseguir como em qualquer retrato fotográfico, ou seja, a pessoa fotografada representa um personagem. Um exemplo disso é o trabalho de Diane Arbus (1923-1971), fotógrafa norte-americana. Para ela toda fotografia pode ser a foto de uma encenação (Figura 35). A fotógrafa ainda acrescenta dizendo que fotografar é criar uma forma de reinventar o real, extrair o invisível do espelho e revelá-lo (FONTCUBERTA, 2010).

Figura 35 – Flawless Sabrina , s.d. Diane Arbus.



Fonte: <<http://www.flawless-sabrina.com/about-sabrina/>>.

Duane Michals (1932), fotógrafo norte-americano, relata: “eu não ‘vi’ o que fotografei, eu ‘fiz’” (MICHALS *apud* SOULAGES, 2010, p. 79-80). A fotografia não é mais referência da realidade física, mas história encenada (Figura 36).

Figura 36 – Dr. Heisenberg’s Magic Mirror of Uncertainty, 1998. Duane Michals.



Fonte: <<https://biografiaseprofecias.wordpress.com/>>.

O fotógrafo norte-americano Irving Penn (1917-2009) realizou entre 1949 e 1950 uma enorme série de estudos de nus o que se tornou um trabalho desafiador para um fotógrafo de moda (KRAUSS, 2013). Segundo Krauss, essa produção

Adquiriu para ele a forma de uma operação clandestina, uma espécie de ataque kamikaze desencadeado por ele mesmo, contra ele mesmo, contra sua imagem pública de fotógrafo de moda. [...] Isso porque tais obras vão completamente de encontro à natureza pública da moda. Pela obsessão manifesta da nudez que estas fotografias exprimem, elas se opõem à complexidade dos vestidos de alta costura que representam os anteparos, os escudos protetores do corpo (KRAUSS, 2013, p. 160).

Para Krauss (2013), Penn possui a capacidade de representar e significar. As obras do fotógrafo buscam um espaço diferente da cultura do estilo. Ele se envolve com a cultura da cultura, ou seja, a cultura da arte (Figura 37).

Figura 37 – Woman Turning Over. 1995. Irving Penn.



Fonte: <http://www.pacemacgill.com/press_release.php?item=149>

Nesse contexto, pode-se perguntar: de que forma a arte fotográfica está no centro das discussões da arte contemporânea? Soulages (2010, p. 321) sinaliza algumas características que levam a compreensão de como a fotografia, que nos seus primórdios era considerada como um simples meio, pode tornar-se “uma condição e mesmo um objetivo ou um fim para a obra”. Para isso, considerações devem ser feitas sobre arte conceitual. O que interessa é o conceito apresentado de modo que a ideia prevalece sobre a realização. Para a arte conceitual, a fotografia é frequentemente “uma condição que poderia em alguns casos gerar um trabalho que, em sua própria essência, enriquece a fotografia” (SOULAGES, 2010, p. 321).

A fotografia transforma o mundo da arte. Com ela, parafraseando Soulages, a obra de arte pode pertencer ao mundo físico, onde ela teve origem, e ao mundo ficcional, onde ela sofre transformações e se torna fotográfica. “O fotógrafo é então

artista. Com ele, novas artes aparecem e são inventadas, nascem estilos, tudo se torna grande, nobre e maior” (ibid, p. 329).

Neste contato com o trabalho de Julia Margaret Cameron e Cindy Sherman, percebem-se questões relevantes para esta pesquisa como reflexões que envolvem realidade e ficção por meio da encenação/fotoperformance.

No caso deste estudo, as fotoperformances (fotos em estúdios) aconteceram em Santa Maria/RS. O objetivo foi produzir factoides (capas de revistas) para inserir nas redes sociais (Facebook) da designer de moda fictícia. Ao ser fotografada no estúdio⁵⁹, a persona assume uma postura de celebridade, fazendo uso de algumas características, tais como: sofisticação, descontração e comprometimento com seu trabalho (Figuras 38 e 39).

Figura 38 – Ebbe Aslaf sendo fotografada em Estúdio.



Fonte: Arquivo Pessoal.

⁵⁹ Produção realizada com a colaboração do estúdio “Foto Eleonora” de Santa Maria, RS.

Figura 39 – Ebbe Aslaf sendo fotografada em Estúdio.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Convém ainda acrescentar que, para as fotorperformances de Ebbe, recorreu-se a acessórios que fossem marcantes, ou seja, que pudessem chamar atenção para uma personalidade irreverente. Nesse sentido, foi pensado também em algum elemento que pudesse ser a “marca registrada” da designer de moda, isto é, algum acessório que as pessoas pudessem reconhecer como relacionado diretamente com a persona. Então, foi escolhida uma peruca lilás. E seu estilo teve como referência a decoradora norte-americana Iris Apfel (Figura 40). Ela é considerada um ícone de estilo⁶⁰.

⁶⁰ Fonte: <<http://vogue.globo.com/moda/moda-news/noticia/2013/09/10-boas-frases-de-iris-afel-durante-passagem-pelo-brasil.html>>. Acesso em: 16 jun de 2015

Figura 40 – Iris Apfel



Fonte: < <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/0d/7d/b1/0d7db153734db9a15750c0b12316b285.jpg>>

Diante do exposto, pensando a respeito de realidade e ficção, encontra-se em Fontcuberta (2010) um pensamento que contribui com a discussão, destacando que não se trata de uma verdade absoluta, ou seja, é uma das possibilidades de se pensar sobre o assunto. Para Fontcuberta (2010), “toda fotografia é uma ficção que se apresenta como verdadeira. [...] A fotografia mente sempre, mente por instinto, mente porque a natureza não lhe permite fazer outra coisa” (Ibid, p. 13). Entretanto, destaca o autor, o fundamental não é se essa mentira não se pode evitar, mas como o fotógrafo faz uso dela, e a que objetivos serve. Em suma, o essencial é o domínio efetuado pelo fotógrafo para criar um sentido ético à sua mentira. O bom fotógrafo, diz o autor, é aquele que sabe mentir bem a verdade.

Nessa direção e aprofundando um pouco mais sobre encenação, retoma-se o entendimento que a proposta de pesquisa tem em relação à persona apoiada no pensamento de Nunes (2016). Conforme o autor, na sua origem, a expressão “persona” está ligada à ideia de máscara usada por atores, determinando o papel a ser desempenhado. Já o psiquiatra suíço Carl Gustav Jung (2008 *apud* NUNES, 2016) pensaria a definição de persona “como uma máscara necessária para o convívio entre as pessoas, onde ela representa um compromisso do indivíduo com a sociedade” (Ibid, p. 100). Resumindo, a persona é uma aparência.

Contribuindo com a questão, para Carvalhaes (2012, p. 83), “a persona parece ampliar as fronteiras do que seria o artista, a pessoa em cena, oferece outras

possibilidades de construção e apresentação do *eu*".

O ator de teatro tradicional se esconde na personagem. Ele se mascara como método, para entrar em uma personagem distinta de si, cuja história já está escrita previamente. Ele interpreta. No campo da performance, a máscara funciona em outra chave de entendimento. A persona performática constroi máscaras de si mesma ao se apresentar, em várias camadas, ou incorpora máscaras para si, desdobrando-se em suas várias possibilidades (ibid, p.84).

Trazendo esse conceito para a proposta de pesquisa, pode-se considerar que as diversas situações que se apresentam no dia a dia fazem com que as pessoas tenham determinadas ações e reações de formas distintas para cada uma delas. Isto é, acredita-se que ninguém consegue se comportar de uma única maneira o tempo todo. No caso da persona envolvida na pesquisa, possibilitou a artista-pesquisadora exercitar essas máscaras que acabam sendo uma extensão do próprio corpo. A encenação assume aqui um olhar que vai além dos limites entre realidade e ficção uma vez que Ebbe Aslaf, seguindo essa teoria, não é totalmente autônoma, ou seja, carrega um pouco de quem a encenou.

CAPÍTULO 3 FABULAÇÕES DE UMA PERSONA: PRODUÇÕES ARTÍSTICAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA

A *mentira de artista* é uma verdade, segundo Nunes (2016), sobre a mentira (ficção) na arte. Ao se pensar a mentira, do ponto de vista moral, é complicado defendê-la como regra moral e social. Porém, sob o enfoque extra-moral, possivelmente seja mais aceitável. Nessa direção, pode-se pensar a mentira como força poética na contemporaneidade artística. A mentira, nesse sentido, não se trata de uma habilidade para inventar, ou como capacidade de ficção, de fantasiar e de imaginar livremente em suas associações. Conforme Nunes (2016), a mentira é quase que uma relação ecológica que o artista consegue produzir com o contexto que o rodeia. É tida como uma prática que beira um modo de criar. Por mais metódico que sua utilização pareça, o ato de mentir, mais do que qualquer outra coisa, lhe garante aquela liberdade essencial para a imprevisibilidade da criação. Exemplificando, “ao se mentir que mentiu sem que uma verdade surja, ou quando se mentiu de verdade, e isso possa ser verdade” (ibid, p. 10). Mentira de artista, para o autor, tem um sentido claro, ou seja, *é fazer passar pelo o que não é, trata-se de parecer ser o que não é tal como a natureza*.

Isso leva a um questionamento sobre o que é ou o que pode se passar pelo o que não é. O autor fala, nesse momento, com a finalidade de esclarecer mais o assunto, a respeito das relações ecológicas do *mimetismo*, nas quais animais se camuflam como, por exemplo, uma borboleta por uma folha ou flor. As obras de arte teriam essa força poética, isto é, sua mentira se refere à sua (não) existência como objeto reconhecível independente de outro, autônomo.

Nunes (2016) ressalta que as mentiras de artistas embora organizáveis e classificáveis, são todas provocações genuínas e intensas sobre a cultura do consumo, o que envolvem nós mesmos como consumidores de tudo e absorvidos por um mundo que existe através de nós mesmos como objetos, máquinas ou como seres humanos. A mentira, revelada como estratégia criativa, parece prevenir que, no interior do processo poético, pode estar em prática um consumo de obras que permitem que outras obras possam existir, uma vez que ao se passarem por outras, algumas obras absorvem traços das outras. Consumem no sentido de processar e dar existência a outras obras ou coisas. Desse modo, as mentiras de artistas dizem algo significativo a respeito da nossa relação com tudo que está a nossa volta.

Nessa direção, a apropriação na arte pode estar dentro desse contexto, olhando pelo lado do consumo de obras que darão existências a outras. A arte contemporânea dispõe de muitos caminhos para uma diversidade de propostas poéticas, favorecendo o entrelaçamento de diferentes abordagens e de referenciais retirados de diversas fontes, colocando em evidência o termo apropriação na arte. Nesse sentido, Veiga e Ticiano (*apud* MONTEJO *et al*, 2010) referem-se à apropriação como resultado de processos criativos contemporâneos, pelos quais ocorre uma recombinação de ideias a fim de ressignificá-las, conforme uma determinada intenção.

Como se pode perceber, a mentira de artista faz parte dos engendramentos de poéticas que buscam refletir, por exemplo, sobre realidade e ficção. Por esse viés, caminha a presente pesquisa.

3.1 UMA PERSONA E SEU UNIVERSO FICCIONAL

Para Nunes (2016), mentiras criadas por artistas talvez sejam tão próprias à arte quanto o próprio ato de produzir imagens. Segundo o autor, Pablo Picasso já dizia que “a arte é a mentira que nos permite conhecer a verdade”. Paul Klee teria dito também que “o papel do artista é convencer os outros da veracidade de suas mentiras” (*ibid*, p. 17).

Mentira pode ser ilusão, fantasia ou apenas fazer o outro acreditar. Seguindo o pensamento de Nunes (2016), a ideia de mentira, no caso da presente proposta de pesquisa, liga-se a trabalhos de arte contemporânea que parecem ser o que não são. Os olhares mais distraídos talvez nunca descubram. Isso pode acontecer nas mais diversas linguagens, ambientes ou situações, diz o autor, porém ganham outra dimensão quando se aproximam dos meios digitais. Então, Nunes (2016) lança a pergunta: por que artistas criam este tipo de trabalho? O próprio autor destaca que os artistas que investem nestas propostas estão atentos às questões do mundo atual e propõem com suas obras produzir uma atenção nova a essas inquietações.

Com Ebbe, pretendeu-se exercitar esta possível cumplicidade que a obra busca ter com as pessoas, permitindo que elas possam interagir, através da Internet, com uma mentira (ficção) que pretende ser verdade para preservar a sua existência enquanto obra inacabada (que está o tempo todo se transformando pela força

dessas relações, interações).

Existe uma série de ações que projetam estratégias mentirosas e permitem que se tenha uma visão de quanto são sistêmicas e, nesses casos, assumem contextos, se relacionam com elementos fora da ação e podem ganhar proporções pouco esperadas. Nesse sentido, o norte-americano Virgil Wong com seu *RYT Hospital* transita pelas corporações médicas a deixar confusos aqueles que buscam conquistar avanços na área, como, por exemplo, uma gravidez masculina. O brasileiro Bruno Moreschi e sua enciclopédia de arte contemporânea ART BOOK com cinquenta artistas ficticiais (não sendo informados de sua ficção) estão em bibliotecas a serem tidas como verdadeiras por leitores descuidados. E também a brasileira Inês Raphaelian cria artefatos arqueológicos de antigas civilizações com inesperadas citações ao mundo digital, exibindo-os como “descobrimientos” em museus. Já o artista português Leonel Moura, com seus robôs que produzem como se fossem artistas, opera na imitação daqui que “identificamos como arte”.

Ainda nesse sentido, relacionado à construção conceitual de personas por meios comunicacionais, vale pontuar, segundo Nunes (2014, 2016), o artista paulistano Yuri Firmeza que criou, em 2005, a persona Souzousareta Geijutsuka (em japonês, “artista inventado”). Com apoio do diretor do Museu de Arte Contemporânea do Ceará, um currículo de sua falsa identidade artística foi divulgado massivamente como convite à exposição Geijitsu Kakuu (traduzida como “arte e ficção”). Devido às táticas midiáticas, os jornais locais divulgaram a exposição com grande ênfase. Ninguém conhecia o rosto do tal artista, apenas fotografias de seus trabalhos. As equipes dos jornais da cidade não se preocuparam em assumir uma posição crítica sobre o trabalho, apenas a preocupação era saber como o artista via a arte brasileira e como ela era vista no Japão. No dia da abertura da suposta exposição, os dois mais importantes jornais da cidade divulgaram-na como notícia de capa. No final do dia, a farsa é descoberta, pois no espaço expositivo tinha apenas textos afixados que debatiam as motivações da criação deste “artista inventado”. Depois de esclarecido tudo, resulta em uma reação indignada da mídia local, sendo esta uma alavanca para o projeto que ganhou destaque da imprensa nacional, criando uma discussão a respeito da utilização da mídia e sua relação com a arte contemporânea (Figura 41).

Figura 41 – Repercussão do trabalho de Yuri Firmeza sobre o artista inventado “Souzousareta Geijutsuka”.



Fonte: < <http://athenacontemporanea.com/wp-content/uploads/2015/04/6.jpg>>

A dinâmica de uma manifestação artística por meio de redes impressas, contemplando amplo compartilhamento de informações, conforme Camnitzer (2008), pode ser encontrada também na poética conceitual e crítica de Cildo Meireles. Em 1970, o artista publicou dois anúncios na área de classificados do Jornal do Brasil, intitulando-os “Inserções em Jornais: Classificados”. O anúncio foi publicado no setor ‘Diversos’, com o endereço para prováveis contatos. O autor diz que os códigos de Meireles parecem fazer parte do referido anúncio, seguindo o padrão restrito às inserções publicitárias.

Outro exemplo de trabalhos que criam universos ficcionais, buscando nos meios de comunicação implantar ações fictícias para assegurar a credibilidade e garantir o acesso de muitas pessoas à ficção criada, é o caso do jornalista Ricardo Kauffman com sua figura fictícia, um consultor em recursos humanos. Esta ação teve destaque no contexto da imprensa. Kauffman questiona a voracidade e superficialidade existentes na busca de notícias. Ao divulgar uma ideia interessante a veículos de comunicação, esclarece os mecanismos do jornalismo brasileiro. O percurso do inventado Ary Itnem Whitacker é exibido no documentário *O abraço corporativo* (2009). A ideia é apresentar o abraço como remédio para os males nas relações interpessoais que acabam distanciando as pessoas pelos novos meios de comunicação, o que repercutia diretamente em menor produtividade (Figura 42). O jornalista recorre a sites, textos e vídeos (alguns com milhares de acessos reais) que dão credibilidade à proposta. Desse modo, com o apoio de um ator, Ary é noticiado e apresentado em vários veículos comunicacionais brasileiros (imprensa escrita à

entrevistas em programas populares na televisão). Com isso, Kauffman mostra como são construídas as notícias que consumimos cotidianamente. “*O Abraço Corporativo* estrategicamente assumem formas do contexto em que se difundem” (NUNES, 2016, p. 30).

Figura 42 – “Abraço Corporativo” (2009). Ricardo Kauffman.



Fonte:

http://1.bp.blogspot.com/-oX9JMFDRpy0/UytcN4bYKrl/AAAAAAAAHV0/XG8A_AEntoM/s1600/abra%C3%A7o+corportivo+1.jpg

Assim, busca-se entender onde tal proposta se aproxima da concepção de Ebbe Aslaf. Acredita-se que seja pela criação de uma persona que ficticiamente propõe pensar sobre a “verdade” dos acontecimentos, ou seja, refletir sobre realidade e ficção. Em ambos os casos (Ebbe Aslaf e Ary), através de notícias inventadas, questiona-se a capacidade de discernimento das pessoas que aceitam ou acreditam em tudo que é divulgado como verdadeiro nos meios de comunicação, de modo geral. E na proposta de Kauffman, a própria imprensa não se preocupou em checar os fatos ou procurar os rastros deixados pelos factoides. Diante disso, percebe-se o potencial dos meios de comunicação enquanto espaço a ser explorado poeticamente pelos artistas contemporâneos. No caso do projeto de pesquisa, o uso das mídias digitais como a internet.

Nunes(2016) aponta que as obras dentro desse pensamento da “mentira de artista” trazem a ideia de “jogo” uma vez que envolvem algo de lúdico em seus projetos.

Mas, enquanto jogo, possuem também certo grau de imprevisibilidade visto que estão em diálogo com um contexto que os acolhe inadvertidamente. O imprevisível nestes trabalhos não está somente no produto artístico, mas, sim, com aquele que interage com a obra (ibid, p.20).

Nessas condições, percebe-se que a presente proposta de pesquisa caminha na mesma direção, ou seja, há essa imprevisibilidade em relação ao trabalho desenvolvido para a investigação e, sobretudo, em relação aos interatores que interagem com a obra. A característica de ser imprevisível tem muito a ver com a questão da obra em processo, inacabada. As redes sociais, por onde trafega tal proposta, dão abertura ao imprevisível uma vez que está o tempo todo se renovando, ou seja, novas publicações, novas interações. Não se pode prever o que vai acontecer apenas se tem expectativas.

A maioria dos dispositivos de comunicação mais populares anteriores à rede Internet se baseiam na ideia de *difusão unilateral*, isto é, fornecem conteúdos de *um para todos*. O rádio, os jornais impressos, a televisão e o cinema, além de operarem unilateralmente, também são espaços legitimadores. Dá-se credibilidade àquilo que circula nesses meios. Ou seja, alcance de uma mensagem pode ser uma particularidade para a credibilidade daquilo que se populariza.

Nunes (2016) chama atenção para o conceito de *fake* que, segundo ele, não se trata meramente de algo falso, mas, sim, de um estado híbrido entre ficção e realidade.

Atualmente, fala-se muito em *fake* na rede Internet. Com a popularização da rede mundial de computadores, conteúdos *fakes* se propagam com um poder de disseminação jamais visto em outras mídias. Um exemplo desses conteúdos são os perfis *fakes* – falsos perfis pessoais (geralmente, celebridades ou pessoas notórias) presentes, sobretudo, em redes sociais.

Nesse universo, cabe mencionar os *Hoaxes* que, por existirem desde o aparecimento das redes digitais, já se constituíram em um tipo de instituição das redes sociais. *Hoax* é a expressão utilizada para definir boatos e histórias que se passam por verdadeiras e são espalhados pela Internet. O *Hoax* é dirigido ao usuário básico, que acredita no que é apresentado e encaminha a amigos e contatos. A difusão dos boatos de Internet é tão expressiva e contínua por meio das redes sociais, que alguns sites se especializaram em descobrir as possíveis farsas, o que não garante que os boatos deixem de existir e se espalhar (NUNES, 2016).

O autor diz que qualquer farsa que se valorize se manterá pelo seu poder de entronizar em sua estratégia, o contexto de atuação. Este é um princípio essencial para que qualquer tentativa *fake* obtenha sucesso. Em relação a este contexto, pode-se dizer que muitas das vezes os artistas voltam-se para levar suas criações

para o olhar não artístico, ou mais precisamente, para um olhar despreendido das reais naturezas artísticas das ações. Trazendo para a prática poética da presente pesquisa, verifica-se que se encaixa nesses parâmetros, ou seja, levar a persona para o ambiente das redes sócias para interagentes desavisados dos propósitos artísticos faz com que o comportamento seja diverso daquele que está presente nos espaços “próprios” da arte como, por exemplo, uma galeria de arte ou um museu.

Nunes (2016) ressalta que as reflexões direcionadas ao *contexto* são bastante comum principalmente ao final do século XX, como constatado pelo crítico de arte francês Nicolas Bourriaud em seu estudo sobre estética relacional, que parte da ideia de que o artista é um indivíduo que habita as circunstâncias que o presente possibilita para transformá-la em um contexto de vida e, na sequência, torná-la o seu ou seu próprio universo de criação.

Na arte relacional, o debate a respeito das relações humanas é o princípio mais utilizado a fim de apropriar-se do contexto. O contexto pode estabelecer, conforme o autor, como as pessoas se relacionam. Um mesmo grupo pode ter diferentes comportamentos estando, por exemplo, em uma igreja, em um velório ou em uma festa de final de ano. Porém, se Bourriaud pensa, em sua estética relacional, no contexto muito mais como pretexto para criação, o crítico francês Paul Ardenne introduz a visão de contexto em outro sentido, isto é, o da ação direta na realidade. Diz respeito a uma *arte contextual*.

A ideia de contexto significa um conjunto de circunstâncias nas quais se introduz um feito, circunstâncias estas que estão em uma situação de interação, mantendo uma relação recíproca entre os envolvidos. Uma arte considerada contextual reunirá todas as criações que se ancoram nas situações e demonstram interesse em interagir com a realidade.

Nunes (2016) lança a pergunta: o que aparenta ser arte nas ações do cotidiano? Existem propostas artísticas que operam no espaço da dúvida, do fingimento, da mentira. Contudo, “trata-se de uma mentira de natureza poética, uma incursão estratégica que leva em conta o contexto como um sistema em que atua” (ibid, p. 34). Essas mentiras de artistas são como organismos que assumem o lugar do outro, ou seja, fingem ser outro, aproveitando-se do desconhecimento das pessoas que lhe interessam. Podem ficar escondidos ou serem descobertos a qualquer momento. Este status, segundo o autor, permite incorporar um conceito significativo: o mimetismo. A ideia de mimese está ligada ao conceito de “imitação”,

aponta o autor, porém também significa “fazer-se parecido”. Então, ainda acrescenta o autor, que mentiras de artista são criações miméticas. O mimetismo busca dar suporte a um modo de ver estas manifestações artísticas em sua complexidade, preservando aquilo que é fundamental na totalidade das ações: o ato de se passar por aquilo que não são, tal como acontece na natureza com os animais que se camuflam, por exemplo.

Esta noção ampliada de mimetismo é capaz de abrigar uma gama de diferentes criações: as que parodiam aquilo que já existe, as que lançam rumores, as que se baseiam em personas, mas, especialmente aquelas que não se encaixam em nenhuma das circunstâncias anteriores: as que lidam com a necessidade de uma atenção diferenciada para serem efetivamente compreendidas (NUNES, 2016, p. 38).

Esta estratégia será particularmente recorrente nos contextos tecnológicos, porém poderá fazer parte de outros ambientes. Qualquer espaço socializado pode ser espaço de ação. Até mesmo os ambientes tradicionais de arte, que por si só divulgariam a natureza ficcional das proposições, também podem reservar as suas mentiras (NUNES, 2016).

Um exemplo de atuação no espaço convencionado às artes é do artista brasileiro Vanderlei Lopes com seu trabalho denominado *Grilagem* (2014) empregando estratégias de ambiguidade em um contexto de arte. O título da obra reporta diretamente à prática de apropriação indevida de terras, relacionada, por sua vez, à produção de documentos falsos que autorizam que se apodere de terras de outrem. Grilagem diz respeito à prática muito usual de envelhecer papeis que consiste em colocar em uma caixa fechada um determinado documento que se pretende envelhecer junto com grilos vivos (Figura 43). Os excrementos do inseto são capazes de envelhecer papeis (NUNES, 2016).

Figura 43 – “Grilagem” (2014). Vanderlei Lopes.

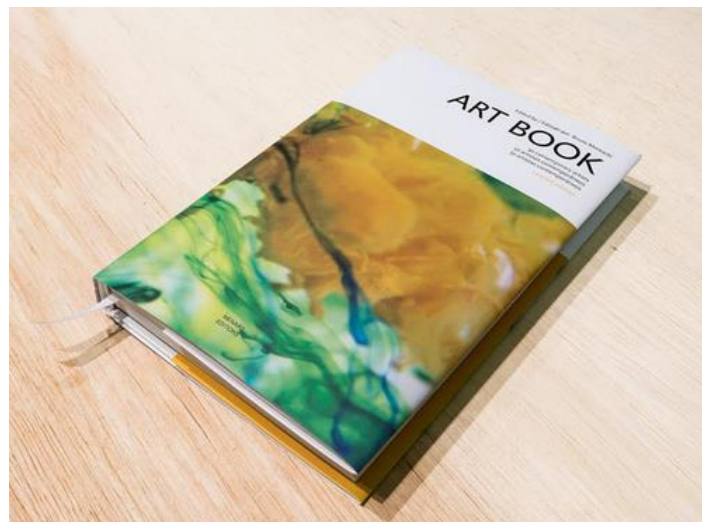


Fonte: < http://www.vanderleilopes.com.br/images/005_Grilagem_2014.jpg >

Lopes se apropria desta prática de falsificar documentos como estratégia de trabalho: primeiramente, produz réplicas ou cria supostos estudos em papel de trabalhos de grandes nomes da arte brasileira, assim como Hélio Oiticica, Lygia Pape, Waldemar Cardoso; depois, os trabalhos são colocados em contato com os dejetos dos grilos, oportunizando uma apresentação dessas obras junto ao acervo do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

Já o brasileiro Bruno Moreschi, produziu uma enciclopédia de arte com cinquenta artistas fictícios criados por ele, como já mencionado anteriormente. O projeto denominou-se ART BOOK (2014) e foi lançado como livro tal como as demais enciclopédias de arte contemporânea de títulos conhecidos mundo a fora (Figura 44). Moreschi pesquisou e enumerou sessenta perfis de artistas contemporâneos como, por exemplo, artista chinês que contempla a situação atual da China em seus trabalhos, artista que desaprova o mundo da moda e do consumo, ou ainda, artista palestino ou iraniano que produz arte sobre sua condição de exclusão no mundo. Depois disso, escolheu cinquenta destes tipos e começou, ele próprio, a desenvolver cada uma das trezentos e onze obras a serem fotografadas, resenhadas e estudadas na enciclopédia, em diversas linguagens, como desenho, fotografia, performance, videoarte e pintura. E também envolveu os mais diversificados estilos, isto é, do desenho intimista a projeções urbanas gigantescas. Vale ressaltar que ART BOOK trata-se de um projeto de cunho conceitualista (NUNES, 2016).

Figura 44 – “ART BOOK” (2014). Bruno Moreschi.



Fonte: < http://payload8.cargocollective.com/1/4/149618/2469766/artbook_site1.jpg>

Com esse olhar para a construção de factoides e que também traz a questão conceitual da proposta, foi criada uma falsa revista de moda. As fotografias encenadas/fotoperformances deram suporte para a proposta de criação das capas para a revista fictícia intitulada de “Ella” (apresentada com as letras “L” espelhadas) que pretende destacar a falsa designer de moda e seu universo. Essa revista faz parte dos factoides que foram implantados e divulgados nas redes sociais (Figuras 45 e 46).

Figura 45 – Capa da revista “ELLA”.



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 46 – Imagem da revista para Mostra de arte na cidade de São Pedro do Sul/RS.



Fonte: Arquivo pessoal.

É nas redes sociais que a proposta de criação da persona, objeto de estudo, encontra sua legitimação e consegue alcançar as massas o que é próprio do ciberespaço, permitir que se chegue a um número expressivo de pessoas/interatores.

Nunes (2016) traz a obra *CelebriMe* (propagada na Internet, em 2013) do fotógrafo espanhol Jon Uriarte, a qual segue na mesma direção de que quando algo é divulgado a uma coletividade é antecipadamente legitimado. O trabalho trata da realização de uma série de edições digitais de imagens, onde, em fotografias aparentemente pessoais, o artista introduz a si mesmo nos mais diversificados lugares posando ao lado de celebridades como Arnold Schwarzenegger, Paul McCartney, Angelina Jolie, Tom Cruise, entre outros (Figura 47). Após a manipulação digital concluída, a imagem é difundida nas redes sociais. O trabalho debate a fotografia enquanto documento, a discussão vai além das tecnologias digitais. Para Claudia Attimonelli⁶¹, tanto a fotografia quanto o cinema sempre implicaram na manipulação da realidade, quer pela verdadeira necessidade de fragmentação (ou recorte) do mundo real ou mesmo pela própria utilização dos recursos das linguagens como zoom, enquadramento e edição. Entretanto, além da questão, Uriarte traz à tona também a atual distribuição da imagem fotográfica por meio das redes sociais, principalmente, ao contexto das “fotografias-troféus”, que assumem o lugar dos autógrafos como comprovação daquele importante encontro (NUNES, 2016).

Figura 47 – “CelebriMe” (2013). Jon Uriarte.



Fonte: < http://www.30y3.com/esp/wp-content/uploads/Jon_Uriarte_01.jpg>

⁶¹ Claudia Attimonelli, estudiosa da linguagem e ciência dos signos do cinema, fotografia e televisão. (Fonte: <<https://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=it&u=http://mimesisedizioni.it/claudia-attimonelli/&prev=search>>).

Segundo Nunes (2016), a poética de Uriarte é bastante objetiva ao focar na função social deste tipo específico de imagem, que ocorre sob um contexto amplamente midiaticizado. Legitimam-se as experiências ao compartilhá-las pela Internet.

Para o autor, a tecnologia não é considerada apenas como um suporte para a criação de imagens; os artistas tendem entendê-la como parte de um discurso essencialmente estratégico, ou seja, utilizar a tecnologia para problematizá-la, fazer da própria experiência tecnológica ou daquilo que certas tecnologias representam, objeto de reflexão.

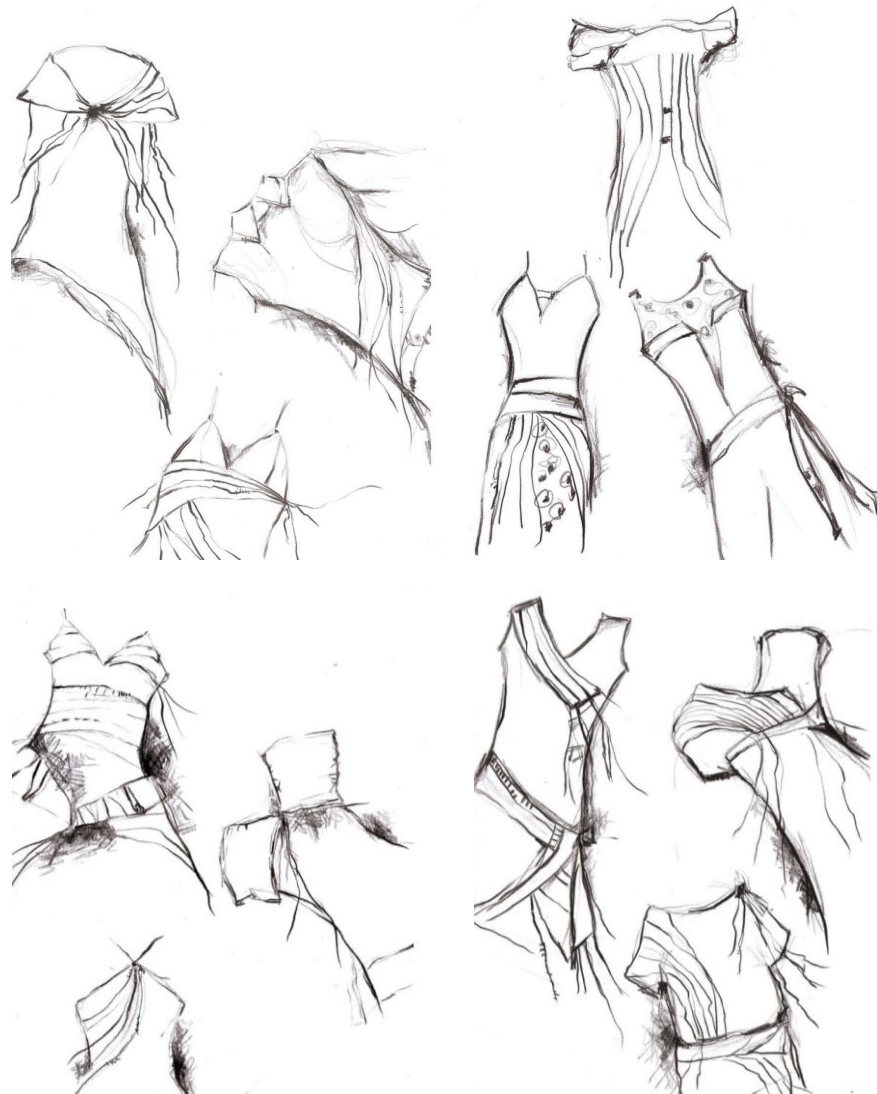
Pensando e concordando com esse posicionamento, percebe-se que realmente o uso da tecnologia deve ser muito mais que um recurso para criações de poéticas híbridas⁶². Deve ser um meio de refletir os contextos. No caso da pesquisa em questão, a tecnologia fez parte da criação da própria persona e de seus factoides, mas, sobretudo, referente ao meio utilizado para sua legitimação, isto é, o ciberespaço. Como já destacou Nunes (2016), as redes sociais funcionam como um espaço favorável para a difusão de trabalhos em arte, na linha de arte e tecnologia, e, também, como uma estratégia criativa para se alcançar os objetivos propostos como, por exemplo, a interação de seus usuários/interatores com as obras. Constata-se que, nesses ambientes virtuais, os interatores são alvos acessíveis para uma “mentira de artista”, pois dificilmente há quem procure saber a fonte das notícias e da criação de perfis naqueles espaços. Provavelmente, já dizia Nunes, por falta de tempo para verificar o que passa por ali, pois são muitas informações disponibilizadas nas redes sociais/Internet diariamente.

Com o propósito de inserir, com credibilidade, a persona nas redes sociais demandou uma pesquisa sobre o cotidiano de designers de moda de renome, desde a produção artística até sua vida social. Assim, o acesso aos sites, blogs e notícias sobre estes profissionais foi importante. Nomes como Rei Kawakubo, Alexander McQueen, Oscar de la Renta e os brasileiros Ronaldo Fraga e Jum Nakao são referências de interesse para a pesquisa por seus trabalhos e repercussão destes profissionais no mundo da moda justamente pela ousadia, criatividade e por imprimir nas suas criações uma personalidade própria. Tudo isso com o objetivo de tornar verossímil a designer de moda, objeto de estudo.

⁶² Retomando o já mencionado, a natureza híbrida da criação artística, simplificando, diz respeito à combinação de linguagens analógicas com recursos digitais.

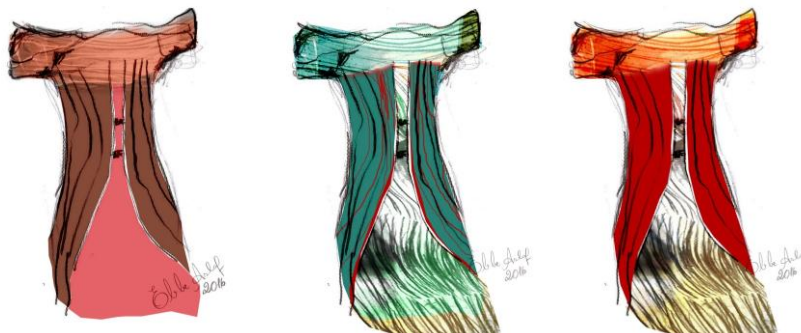
Nessa direção, foram criados factoides para serem divulgados nas redes sociais como parte do universo da designer de moda fictícia, dos quais se destacam: desenhos de moda (croquis), estudos para estamparia têxtil, intervenções artísticas nos shoppings de Santa Maria, registros de passeios realizados por Ebbe Aslaf pelo interior e pelo litoral do Rio Grande do Sul, entre outros. Para os desenhos de moda e estamparia têxtil foram utilizadas combinações de desenhos analógicos, fotografia e imagens provenientes da Internet juntamente com apoio de programa próprio para edição de imagens (figuras 48 a 52).

Figura 48 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenho com grafite, 19 X 29,7 cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 49 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenhos analógicos manipulados digitalmente num programa para edição de imagens, 29,7 X 42cm.



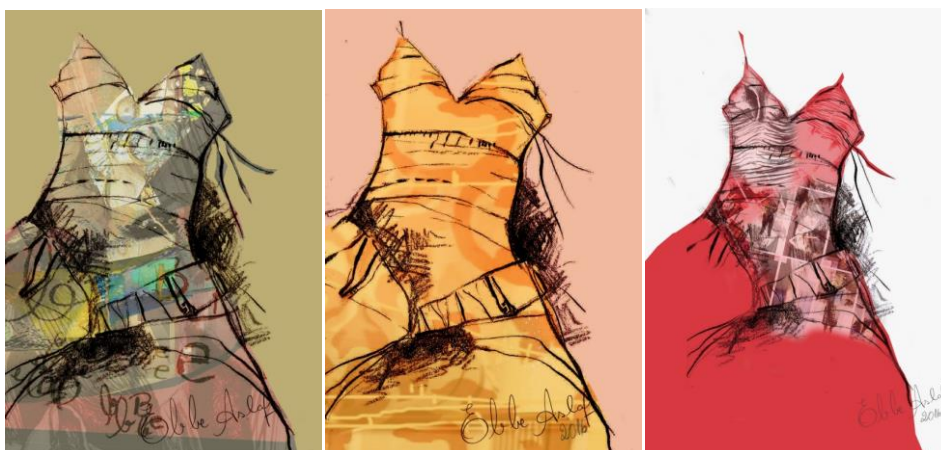
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 50 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenhos analógicos manipulados digitalmente num programa para edição de imagens, 29,7 X 42cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 51 – Desenhos de moda realizados para Ebbe Aslaf. Desenhos analógicos manipulados digitalmente num programa para edição de imagens, 29,7 X 42cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 52 – Rapport para estamparias têxteis criadas para a persona.



Fonte: Arquivo pessoal.

Em relação ações artísticas realizadas nos shoppings de Santa Maria⁶³ com a intenção de divulgar o trabalho da suposta designer de moda, obteve-se um resultado satisfatório, uma vez que muitas pessoas olharam a proposta, outras perguntaram do que se tratava e ficaram com o contato da suposta designer de moda (cartão de visita) e houve, também, quem registrasse, através de fotografia com *smartphone*, as roupas de papel e os contatos informados em um dos vestidos (figuras 53 e 54). A finalidade foi convidar o público a acessar as redes sociais em busca de saber mais sobre a designer de moda fictícia e, assim, torná-la conhecida de uma coletividade. Esse propósito foi alcançado, visto que houve convites para adicioná-la no rol de amigas do Facebook o que acabou levando essas amigas à fanpage e ao Instagram de Ebbe Aslaf. E, a partir daí, outros convites foram feitos, por parte da persona, aos amigos de seus amigos para adicioná-los nas redes sociais. A maioria dos convites foi aceito.

Figura 53 – Projeto e cartão de visita para Ebbe Aslaf.



Fonte: Arquivo pessoal

⁶³ Retomando o já informado: Royal Plaza Shopping, Santa Maria Plaza Shopping, Monet Plaza Shopping e Elegância Center Shop.

Figura 54 – Intervenção artística no Royal Plaza Shopping, em Santa Maria.



Fonte: Arquivo pessoal

Acreditar na designer de moda fictícia, objeto de estudo desta pesquisa, é acreditar que a “mentira de artista” é uma verdade impregnada de ficção. Não se sabe onde termina a realidade e onde começa a ficção uma vez que entre elas há uma relação híbrida, “jogando” com nosso discernimento sobre o que é verdade e mentira.

3.2 APROPRIACIONISMO E FICÇÃO EM EBBE ALAF

O teórico Archer (2001) vê a apropriação como uma possibilidade em que elementos são utilizados, de modo favorável, para uma ação própria da condição pós-moderna. Por esse viés, o filósofo norte-americano Danto (2006) refere-se ao surgimento da imagem apropriada (no sentido de conceder novos significados e identidade a imagens estabelecidas) como importante aporte artístico dos anos 1970. Nesse contexto, para Bourriaud (2009b, p. 7), cada vez mais aumenta o

número de artistas que vem “interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros”.

Os *ready mades* de Marcel Duchamp (1887-1968), segundo Esteves e Cardoso (2013), foram responsáveis por atitudes criativas e artísticas direcionadas à apropriação, instaurando o critério e o fundamento de toda a manifestação cultural seguinte que objetivasse se ocupar da mesma metodologia. Nessa mesma direção, Nunes (2016) diz que quando um artista desloca um objeto de um ambiente não artístico para um espaço de arte realiza uma apropriação como bem fez Duchamp com sua obra *Fonte* (1917). Ele se apropria do objeto (um artefato manufaturado, ou seja, um urinol), trazendo-o para o circuito das artes.

Diante do exposto, cabe ainda acrescentar que na contemporaneidade artística há uma crescente liberdade para experimentar quaisquer alternativas, visando à produção poética. Nesse sentido, muitos artistas vêm, constantemente, fazendo uso da apropriação como recurso para a criação de seus trabalhos artísticos. O artista francês Philippe Thomas (1951- 1995) comentava que a autonomia das culturas da apropriação e da nova interpretação dada às formas origina o pensamento de que as obras são propriedades de todos (BOURRIAUD, 2009b).

Segundo Couchot (2003), a apropriação não impõe limites. Os artistas da Pop Arte buscavam nas imagens populares, matéria-prima para sua arte. Andy Warhol (1928-1987), por exemplo, recorria a imagens conhecidas da maioria das pessoas, com a finalidade de ressignificá-las, ou melhor, estas figuras eram simplificadas, transformadas ou multiplicadas, por meio de diferentes tratamentos ancorados na tecnologia fotográfica e mecânica. Warhol fazia uso de procedimentos ligados à publicidade e à imprensa. Jimenez (2002) ratifica a intenção dos artistas da Pop Arte de trabalharem com semelhantes métodos do desenho industrial, da publicidade e dos meios de comunicação, que se apropriavam de imagens difundidas pela cultura de massas (Figura 55). Da mesma forma, Archer (2001) menciona a produção artística de Roy Lichtenstein (1923-1997) que se apropriava de histórias em quadrinhos, ou seja, selecionava quadros individuais dessas histórias, modificando-as levemente para atender seus objetivos (Figura 56).

Figura 55 – Serigrafias de Andy Warhol.



Fonte: <<http://virgula.uol.com.br/album/diversao/conheca-as-principais-obras-de-andy-warhol/#img=1&galleryId=647685>>

Figura 56 – “Image Duplicator” (1963). Roy Lichtenstein.



Fonte: < <http://lichtensteinfoundation.org/image-database/>>

Nesse contexto, conforme Esteves e Cardoso (2013), do mesmo modo que a arte apropriou-se de meios utilizados pela publicidade como recurso para se expressar; a publicidade fez uso de imagens relacionadas à arte para impulsionar seus produtos no mercado consumidor (Figura 57). Nesta direção, pode-se citar como exemplo a obra de Roy Lichtenstein, a qual foi referência para a criação da campanha de lançamento do automóvel Golf GTI, da Volkswagen, na Alemanha. A campanha publicitária, segundo Santaella (2005 *apud* ESTEVES E CARDOSO, 2013), apropriou-se da obra *In the car* (1963), de Lichtenstein, fazendo praticamente uma réplica da obra original. Apesar de sutis mudanças compositivas, como a

atualização das características dos personagens e do carro, a peça conserva o mesmo enquadramento, a mesma representação gráfica de velocidade e pontos de impressão característicos da obra original do artista (Figura 58).

Figura 57 – Apropriações de obras artísticas utilizadas pela publicidade.



Fontes: <<https://propinadotorg.wordpress.com/tag/publicidade-e-arte/>> e <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa>, respectivamente.

Figura 58 – “In the car” (1963). Roy Lichtenstein (acima); Anúncio para o novo Golf GTI.



Fonte: < <http://www.roylichtenstein.com/images/paintings/in-the-car.jpg> > e Esteves e Cardoso (2013, p. 143).

Para Esteves e Cardoso (2013), mesmo que a arte e a publicidade possuam especificidades que lhes são próprias, os componentes verbais, visuais e sonoros que são utilizados por esses dois sistemas, conjuntamente com outras linguagens pertencentes à cultura (como, por exemplo, a música, a moda, a literatura, etc.) possibilitam aproximações, entrelaçamentos e trocas entre esses dois campos.

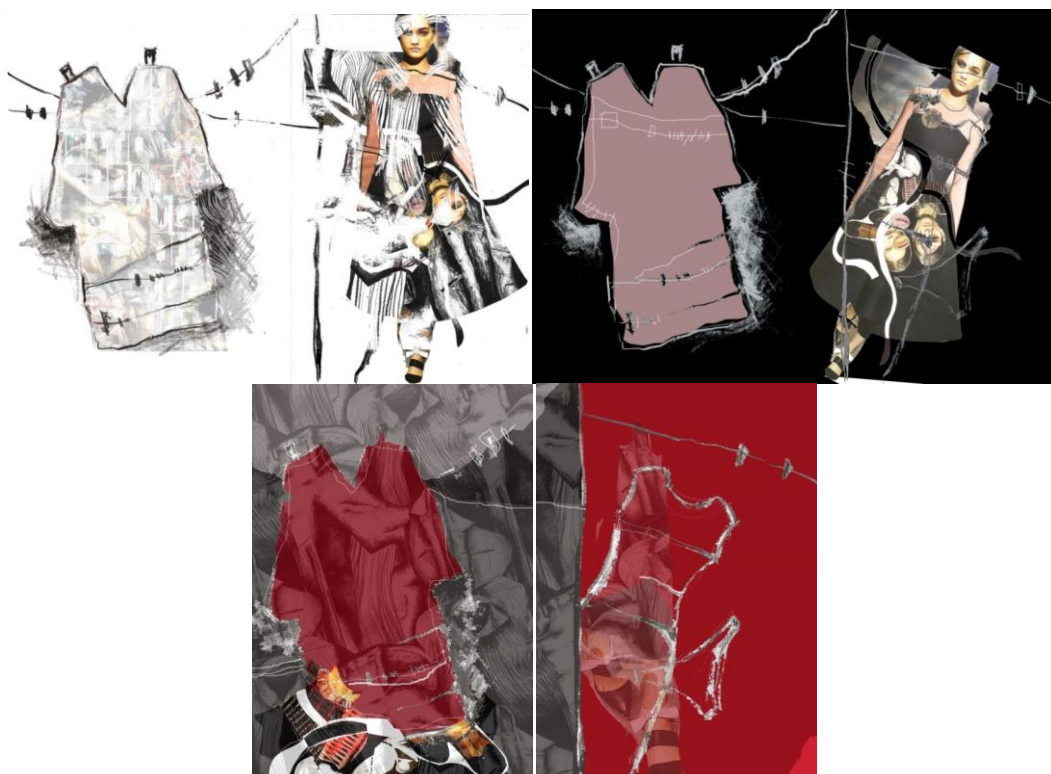
Na proposta de pesquisa em questão, recorreu-se a imagens do mundo da moda, disponibilizadas em publicações na revista “Especial Caras Fashion” (primavera – verão 2014/2015) e, a partir dessas referências, buscou-se gerar experimentações para futuros projetos de Ebbe (Figuras 59 e 60).

Figura 59 – Referências visuais, visando experimentações para futuros projetos a serem realizados pela persona. Desenho e colagem, respectivamente, 19 X 29,7cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 60 – Experimentações da persona para futuros projetos. Desenho e manipulação digital, 19 X 29,7 cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

De semelhante forma, no vídeo produzido para divulgar a designer de moda fictícia, apropria-se de imagens, agora da Internet, para serem trabalhadas, juntamente, por exemplo, com os desenhos de moda realizados para Ebbe, em software próprio para edição de imagens, resultando em uma animação que foi publicada no seu perfil e na fanpage no Facebook. Dessas imagens destacam-se manequins-busto, portarretratos, figuras femininas, entre outras (Figura 61).

Figura 61 – Manequins-bustos juntamente com desenhos de moda, manipulados em software específico para edição de imagens.



Fonte: Arquivo pessoal e <https://mlb-s1-p.mlstatic.com/9940-MLB20022748539_122013-C.jpg>

Aqui, a partir da apropriação, os manequins-busto foram preenchidos com as estampas têxteis (fragmentos) realizadas para a Ebbe Aslaf (Figura 62).

Figura 62 – Manequins-busto (acima) com interferências de estampas têxteis produzidas para a persona.



Fonte: Arquivo pessoal e < http://3.bp.blogspot.com/-iJFjqfIKsK0/T3We1aD4zII/AAAAAAAAADjQ/setvXYuqxdM/s1600/maneq4185351340884111774_cx1Nyp7W_c.jpg>

O manequim-busto também foi utilizado, na produção das imagens do vídeo para servir de cabide para as roupas supostamente criadas pela persona (Figura 63). Igualmente, através de um desenho realizado à grafite, partiu-se da referência de um manequim-busto de metal para fazer parte de uma das situações do vídeo (Figura 64).

Figura 63 – Manequim-busto de metal com modelo de roupa produzido por Ebbe.



Fonte: Arquivo pessoal e <<https://img.elo7.com.br/product/original/1278330/manequim-em-ferro-para-loja-manequim-decorativo.jpg>>

Figura 64 – Manequim de metal, desenho e participação no vídeo.



Fonte: Arquivo pessoal e <http://www.alugueldemoveisprovencais.com.br/manequim-de-ferro/1196_1.jpg>

Apropria-se de imagens femininas adquiridas na Internet a fim de inserir a peruca lilás para dar a entender que outras mulheres se influenciaram pelo estilo de Ebbe Aslaf. As imagens foram escolhidas aleatoriamente (Figura 65).

Figura 65 – Imagem da Internet e, em seguida, interferência na imagem através de software próprio para edição de imagens.



Fonte: Arquivo pessoal

Com o objetivo de mostrar que o trabalho da persona percorre vários países, foram eleitas imagens pertencentes a alguns países/localidades, tais como França, Itália (Roma) e Nova York (Figura 66).

Figura 66 – Imagens de alguns países/localidades com interferências de estampas têxteis criada para Ebbe.



Fonte: Arquivo pessoal e <http://www.embarquena viagem.com/wp-content/uploads/arco-do-triunfo.jpg> e <http://loucosporpraia.com.br/wp-content/uploads/2015/04/onde-fica-fernando-a-estatua-da-liberdade31.jpg>

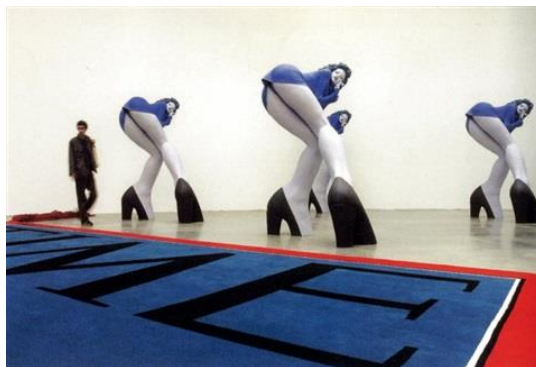
Seguindo na questão da apropriação na arte, pode-se trazer a fotógrafa e cineasta norte-americana Cindy Sherman (1954-), uma das expoentes da arte do autorretrato. Ela se apropria, por exemplo, de imagens da história da arte com seus “Retratos Históricos” e também assume outros papéis como atriz, estudante, dona de casa, moça do interior na cidade grande, sedutora, esportista, entre outros, para se fotografar, a fim de contribuir com a discussão a respeito da identidade (Figura 67). A artista revela na sua poética, o seu imaginário e sua observação do mundo (FABRIS, 2004). Já o artista chinês Wang Du (1956-), conforme Bourriaud (2009b), seleciona imagens publicadas na imprensa e as reproduz, dando volume, sob a forma de esculturas de gesso pintado, seguindo fielmente a escala e os enquadramentos originais (Figura 68).

Figura 67 – “Untitled # 224” (1990) de Cindy Sherman; “Pequeno Baco Doente” (1593) de Caravaggio, respectivamente.



Fontes: <<http://www.labrys.net.br/labrys24/libre/marga.htm>> e <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pequeno_Baco_Doente>

Figura 68 – Enter! (2004). Wang Du.



Fonte: <<http://www.artnet.com/WebServices/images/ll00134llldCb0GFgU4qCfDrCWvaHBOcTCmD/wang-du-enter!.jpg>>

A apropriação faz parte das questões contemporâneas. Por esse viés, Nunes se apropria da capa da revista *Artéria* a fim de projetar sua revista *Alteria* e atender, assim, seus objetivos, principalmente, de trabalhar com a ficção.

Então, conforme Nunes (2014), do universo referente à existência de personas, surge a ideia de desenvolver um projeto que pudesse publicar conteúdos de diversas personas. Para isso, esta proposta também deveria ser realizada dentro de uma perspectiva mimética, ou seja, que pudesse *passar por algo*. O meio elegido foi uma revista de poesia visual. A referência direta para a ação mimética foi a revista *Artéria*, criada, em 1975, pelos poetas brasileiros Omar Khouri (que também criou uma persona denominada de Dr. Ângelo Monaqueu, um poeta) e Paulo Miranda. Esta revista tem reunido periodicamente designers, artistas plásticos, poetas visuais, entre outros (autores de poéticas da visualidade) com a intenção de ser sempre mutável. O compromisso era com uma poesia de caráter mais experimental e intersemiótica. A cada exemplar, a revista objetiva assumir novos suportes ou formatos como, por exemplo, já foi publicada na forma de caderno, sacola, caixas de fósforos, fita cassete, álbum-mostruário, entre outros.

Nunes se apropria do nome *Artéria* para fazer um jogo de palavras que resulta em *Alteria*. Segundo o autor, a mudança de letra mostra o propósito de alteridade da nova publicação e de seus autores. Entretanto, para o jogo mimético estar completo, a revista foi concebida a imitação da capa do primeiro número da revista *Artéria*. Desse modo se tem a capa de *Alteria* com as mesmas fontes, e o retrato dividido entre a capa e a contracapa, anteriormente se tratava do rosto do pai de um dos organizadores da edição dos anos 1970, agora passa a ser a face de Marcel Duchamp. “Esta é também uma homenagem ao conceitualismo sempre presente na histórica produção agora mimetizada” (NUNES, 2016, p. 113). Refere-se a uma capa intencionalmente mimética, que pode ser prontamente confundida com sua referência, ou seja, a capa de *Artéria* (1975) pela aparência e dimensões (Figura 69). A produção de *Alteria* foi totalmente independente, assim como foi a revista-modelo referência para a proposta. Além do mais, como todo trabalho que envolve o assunto da mimese, sua inserção está subordinada ao contexto em que será introduzida. Objetivou-se incorporá-la estrategicamente no âmbito da poesia visual onde o caráter mimético se fará mais notório.

Figura 69 – Revistas Artéria (acima) e Alteria.



Fonte: < http://www.fabiofon.com/img/compara_arteriaalteria.jpg >

Diversos autores com suas personas⁶⁴ criadoras foram convidados e estariam juntos de outros criadores como, por exemplo, literatos, poetas visuais, fotógrafos e artistas visuais, que aceitaram o desafio de criar sob um estado de alteridade, isto é, utilizando personas, pseudônimos ou alter egos, sem que aquela criação fosse nitidamente sua, o que leva a serem chamados de *alter autores*.

A revista *Alteria* foi lançada por Nunes, em abril de 2014. A edição teve duas apresentações: em formato impresso (caderno com 28 páginas, medindo 148 X 210mm) e foram impressos aproximadamente cinquenta exemplares direcionados aos autores participantes e outros possíveis interessados; em formato digital, disponibilizando a revista na íntegra e em duas versões: uma das possibilidades permite a visualização em dispositivos eletrônicos e a outra apresentação permite uma impressão *fac-símile* (para impressão idêntica a versão impressa da revista).

Diante do exposto, trazendo mais uma vez a questão da apropriação para a presente pesquisa, o assunto faz parte da produção de capas para revistas fictícias que pretendia destacar a falsa designer de moda e seu universo. As fotoperformances/fotografias encenadas deram suporte para a proposta da revista intitulada de “Ella”. Existe uma revista brasileira de moda “Elle Brasil”⁶⁵. Fez-se a

⁶⁴ As personas participantes da revista são os já citados: “Souzousareta Geijutsuka”; “Antonio Edmilson de Oliveira Filho”. E também “Rabuja Rubirosa”, “BÁRBARO The Third” e “Darcy Dias”. Disponíveis em Nunes (2016, p. 114-126).

⁶⁵ “Elle” é uma revista de moda francesa direcionada ao público feminino, desde 1945. É a maior revista de moda do mundo em circulação abrangendo mais de 60 países. Dá destaque,

relação com o nome de Ebbe, pois ambos os nomes são palíndromos. E como Ebbe é mulher, então se pensou em nomear a revista de “Ella”. Entretanto, pesquisando na Internet, verificou-se que já existem revistas com o nome de “Ella”, “Ella Hoy”, “Ellas” (Figura 70). Então, decidiu-se manter a ideia de denominar a revista de “Ella”, porém apresentar as letras “L” espelhadas (Figura 71). Essa revista faz parte dos factoides com o propósito de dar credibilidade a persona.

Figura 70 – Revistas “Ella”, “Ellas” e Elle Brasil.



Fontes: <<http://geraldinegarcia.net/wp-content/uploads/2015/04/ella.png>>; <<http://i1.wp.com/lafiscalia.com/wp-content/uploads/isabel-cristina-estrada-portada-ellas.jpg>> e <<https://magazineobsesion.files.wordpress.com/2009/02/elle-gisele-bundchen-fevereiro-20091.jpg>>; respectivamente.

Figura 71 – Capas da revista que divulga o trabalho da persona.



Fonte: Arquivo pessoal

mensalmente, aos trabalhos de estilistas, escritores, fotógrafos e designers dentro de uma visão sofisticada do universo da moda, da beleza e da cultura pop. A edição brasileira da revista chegou às bancas em maio de 1988. Editada pela Editora Abril. Anualmente entrega prêmios relacionados à moda e estilo e faz reportagens especiais dos eventos de moda que acontecem no país. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Elle>>

A apropriação, indiscutivelmente, faz parte dos questionamentos da arte atual, interferindo no próprio fazer artístico, em sua reflexão e manifestações distintas. Entretanto, a apropriação não é exclusividade da produção contemporânea, mas participa das diversas ações que atuam no e além do universo artístico.

Nesse contexto, onde as escolhas são essenciais diante dos propósitos que levam aos caminhos ficcionais na arte, recorrer à apropriação de imagens já produzidas, à performance ou à encenação fotográfica na construção de uma poética da ficção torna-se uma experiência enriquecedora na trajetória de uma artista-pesquisadora uma vez que permear essas linguagens e lançar mão desses recursos tornou-se, na sua origem, um desafio, uma motivação. Vivenciar a persona Ebbe Aslaf possibilitou experimentar uma realidade ficcional que coloca em jogo o próprio "jogo" da arte, ou seja, a arte enquanto potencialidade entre a vida e o próprio meio artístico. Pode-se perceber essa dinâmica na relação do interator com a obra e do artista com a concepção de sua própria obra. A arte e a realidade se entrelaçam, hibridizando-se, tendo como pano de fundo a contemporaneidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de estudo, tendo como contexto a arte e tecnologia, visou uma produção poética híbrida que parte da imagem e seus desdobramentos. Nessa perspectiva, processos analógicos e digitais buscaram refletir o campo da arte contemporânea.

Na contemporaneidade, muitos são os caminhos abertos para as poéticas artísticas. A criação da falsa designer e seu cotidiano da moda está inserida em um ambiente de atualização, ou seja, outro olhar diante da “realidade e ficção”.

Ebbe Aslaf e seu universo surgem a partir da fotoperformance/fotografia encenada. A encenação fotográfica trabalha com a subjetividade, com uma realidade que lhe é peculiar, isto é, a conceitual. Essa fotografia entra na pesquisa como um dos modos de criar e legitimar a persona. A Internet é um importante recurso a contribuir com esses propósitos.

Nesse contexto, nas manifestações artísticas da atualidade, há destaque às mídias digitais como potencial para se trabalhar com arte e tecnologia. A presente proposta poética está também inserida nesse olhar para as mídias digitais, sobretudo, em direção à Internet, como já dito anteriormente.

Diante do exposto, constata-se que, na contemporaneidade, a rede ou ciberespaço está cada vez mais próximo das pessoas e os artistas passam a vislumbrar a possibilidade de explorar esse espaço. Ou seja, frente às possibilidades que a tecnologia pode oferecer, percebe-se que ela (a tecnologia) é capaz de assumir um papel essencial na produção das poéticas artísticas que visam legitimar a ficção na arte, visto que a potencialidade das ferramentas digitais para criar e difundir propostas é notória. A Internet, por exemplo, pode funcionar como um espaço de arte e ficção. A inclusão nesse ambiente está ligada ao conhecimento das ferramentas digitais disponíveis, permitindo que qualquer pessoa, conhecendo a linguagem do meio, possa investir nos propósitos que tiver em mente. O ciberespaço além de permitir interação humano/máquina é um local de experimentação. Assim, é muito comum que artistas se apropriem desse espaço até mesmo para refletir sobre o nosso olhar atento ou não ao que é disseminado nesse ambiente. Ebbe Aslaf se inclui nessa perspectiva como alguém que percorre esse espaço a fim de alcançar seus objetivos de existir enquanto obra inacabada, isto é, que está em constante processo de atualização.

Vive-se numa sociedade em que a tecnologia está presente na vida das pessoas que já estão acostumadas com as possibilidades que essa tecnologia disponibiliza por meio de dispositivos que permitem comunicação à distância tal como a Internet que vem sendo densamente explorada. Ela possibilita um ambiente de comunicação interativo, transformando, através da experimentação, a relação das pessoas com o mundo considerando a amplitude de informações que transitam por muitos percursos conectando as pessoas com o universo das virtualidades. Esse caminho atrai muitos artistas que objetivam desenvolver suas poéticas em um campo vasto para experimentações em rede onde os participantes podem interagir e assumir o papel de co-autores das propostas inseridas nesse ambiente virtual pelos próprios artistas. A presente proposta de pesquisa caminhou por tais itinerários. Assim, mencionar o espaço virtual, por exemplo, pode ser uma escolha muito adequada quando se quer criar uma persona e trabalhar sua legitimação e a divulgação de seus factoides.

Ainda em relação às redes, pode-se dizer que criam novos espaços de socialização, de comunicação, de interação. No ciberespaço há possibilidades de explorar espacialidades jamais exploradas ou espaços nunca antes visualizados, segundo Domingues (2003), indo além do caráter unicamente representacional. Nesse sentido, a revolução digital compromete-se modificar também a nossa experiência com o mundo.

Ao trazer a relação humano/máquina, torna-se interessante o conceito de “ator híbrido” e “actante” que Latour coloca em discussão. O termo mediação acarreta tais conceitos que dizem respeito àquele que faz o outro fazer. Aqui a noção de mediação trata-se de uma divisão de responsabilidade da ação entre diversos actantes. Ao pensar as questões advindas da interação humanos e não humanos, mais do que admitir uma potencialidade simétrica entre eles, pode-se perceber que o mais importante não é explorar o que a máquina tem a oferecer aos artistas, mas, sobretudo, entender que relações podem ser vivenciadas através dela.

Na criação da persona em questão, parte-se da performance, como constata-se no segundo capítulo do texto dissertativo. As performances artísticas são entendidas como criadoras de um lugar especial para a arte contemporânea uma vez que produzem um espaço de experimentação. Renato Cohen afirma esse fazer artístico como espaço de experiências, oportunizando um lugar autorreflexivo.

Existe um número significativo de trabalhos que tem como fonte a

performatividade. Entre eles, personas criadas para trafegar pelos caminhos da ficção. Ebbe Aslaf faz parte desse universo de possibilidades. Nesse sentido, coloca-se em discussão a verdade e a mentira de artista, como amplamente abordado no terceiro capítulo deste estudo.

Muitas são as questões da arte que levam refletir sobre o lugar da arte e do artista na contemporaneidade. Seja o que for que resulte desse contexto, o artista deve estar sempre em estado de inquietude, buscando o tempo todo, novas poéticas e novos questionamentos a partir de suas reflexões.

Ao trafegar por esses espaços (analógicos e digitais, físicos e virtuais) onde foi construída a ficção proposta pela pesquisa, pude rememorar antigas experiências no campo das artes (como estudos na área do design de superfície e estamperia), dar continuidade, de certa forma, a esses estudos já iniciados quando tive a iniciativa de criar uma designer de moda e seu cotidiano. Nesse caminho, também vivenciei novas experiências em linguagens que não havia ainda entrado em contato como é o caso da performance.

Ao mergulhar na subjetividade implícita na poética em questão, percebi que foi um exercício de interiorização, isto é, busquei no íntimo elementos que pudessem dar uma "alma" a persona criada. E isso não foi tarefa fácil, pois não se tratava simplesmente de se caracterizar com acessórios a fim de dar uma aparência a essa designer de moda, mas, sobretudo, olhar através de seus olhos, perceber o que ela perceberia, buscar suas referências estéticas, comportamentais, intelectuais, profissionais, enfim, um perfil verossímil para essa persona. Assim, permitiria dar a credibilidade que a proposta objetivava a fim de refletir sobre "realidade e ficção".

Ao olhar a trajetória do presente estudo, ainda há o que explorar para além dos questionamentos a respeito de "realidade e ficção" na arte, ou seja, pode-se trazer para o trabalho outras questões como, por exemplo, o espaço midiático interferindo na formação das identidades contemporâneas, suscitando questões que envolvem a criação de representações midiáticas e significados. Nesse possível percurso, pode-se recorrer as diferentes linguagens midiáticas como um campo fértil para refletir sobre essas identidades contemporâneas que estão em constante transformação no contato com as outras pessoas e com o meio onde estão inseridas. Uma pesquisa não se trata de uma "obra" acabada, isto é, existem lacunas que dão abertura a novas reflexões e a busca incessante pelo conhecimento.

REFERÊNCIAS

AGREGADO, José Emmanuel; ABENGAÑA, Ranier Carlo. ***The Devalued Narrative Identity in the Age of Social Media: Calling for an Authentic Hermeneutics of the Self.*** Disponível em: <http://www.dlsu.edu.ph/conferences/dlsu_research_congress/2015/proceedings/TPHS/015TPH_Abengana_RV.pdf> Acesso em: 09 set. 2015.

ADAMI, Flávia. **A hibridação entre performance e fotografia:** um estudo sobre a performance, a fotografia e o artista Luiz Rettamozzo. *In:* VII Fórum de Pesquisa Científica em Arte, 2011, Curitiba. Anais do VII Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Curitiba: Embap, 2011. p. 76-85. Disponível em: < <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/anaisvii/076.pdf>> Acesso em: 02 jun 2016.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia:** perspectivas da estética digital. São Paulo: SENAC, 2005.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea:** uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BOITO, Sofia Rodrigues. **O ato fotográfico como ação performática.** 2013. 125 f. Dissertação (Mestre em Artes Cênicas) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional.** Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009a

_____. **Pós-produção:** como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009b

BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. **O meio como ponto zero:** metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2002.

BRUNO, Fernanda. **Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede.** Famecos, Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 681-704, set/dez. 2012.

CAMNITZER, Luis. ***Didáctica de la Liberación: Arte Conceptualista Latino Americano.*** Buenos Aires: Casa Editorial HUM, 2008.

CARVALHAES, Ana Goldenstein. **Persona performática:** alteridade e experiência na obra de Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2012.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem.** São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. **Work in progress na cena contemporânea:** criação, encenação e recepção. São Paulo: Perspectiva, 2013.

COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea.** Tradução Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.

COUTO, Ronan Cardozo. **A imagem conceitual:** uma contribuição ao estudo da arte contemporânea. 2012. 253f. Doutorado (Doutor em Artes) - Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2012.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte.** São Paulo: Edusp, 2006.

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI:** a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

_____. **Arte e vida no século XXI:** tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

ESCÓSSIA, Liliana da. **Relação Homem-Técnica e Processo de Individuação.** São Cristóvão, SE: Ed. UFS/FOT, 1999.

_____. A Invenção Técnica: transindividualidade e agenciamento coletivo. **INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, jul./dez. 2010. Disponível em: <file:///C:/Users/Ceila/Desktop/DOWNLOADS/12491-86378-1-PB%20(1).pdf> Acesso em: 22 out. 2016.

ESTEVES, Roberta Fernandes; CARDOSO, João Batista Freitas. Formas de apropriação da arte pela publicidade. **PPGCOM – ESPM**, Comunicação, Mídia e Consumo, ano 10, vol. 10, n. 28, p. 137-168, Mai./Ago. 2013. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/download/339/pdf>> Acesso em: 04 jun. 2015.

FABRIS, Annateresa. **Identidades virtuais: uma leitura do retrato fotográfico.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

FONTCUBERTA, Joan. **O beijo de Judas:** fotografia e verdade. Tradução Maria Alzira Brum Lemos. São Paulo: Editora G.Gili, 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio Janeiro: DP&A, 2004.

JIMENEZ, José. **Teoria del arte.** Madrid: Editorial Tecnos, 2002.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface:** como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KRAUSS, Rosalind. **O fotográfico.** Tradução: Anne Marie Davée. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

LATOURE, Bruno. **A esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Tradução Gilson César Cardoso de Souza. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2001.

_____. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria Ator-Rede. São Paulo: Edusc, 2012.

LEMOS, André. **Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede**. Galaxia, São Paulo, n. 25, p. 52-65, jun. 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. 2ª Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

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

MONTEJO, Adolfo Pedro Arribas *et al.* **É tudo mentira**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Massangana, 2010.

MOSTAÇO, Edécio *et al.* (org.). **Sobre performatividade**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009.

MOURA, Mônica. A moda entre arte e o design. *In*: PIRES, Dorotéia Baduy (org.). **Design de moda**: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008, p. 37-73.

NOBRE, Júlio Cesar de Almeida; PEDRO, Rosa Maria Leite Ribeiro. **Reflexões sobre possibilidades metodológicas da Teoria ator-rede**. Cadernos Unifoa, Rio de Janeiro, n. 14, p. 47-56, dez. 2010.

NOTARI, Fabiola. Julia Margaret Cameron: a câmera-narradora. **Revista OLD**. Disponível em: < <http://revistaold.com/categoria/historia-e-fotografia/> > Acesso em: 04 out. 2015.

NUNES, Fábio Oliveira. **Mentira de artista**: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

_____. Mimetizar elementos do sistema das artes para discuti-lo? **Palíndromo**, Florianópolis, n. 11, p. 50-63, jan/jul 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/2175234606112014050>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

_____. **Ctrl+Art+Del**: contexto, arte e tecnologia. 2007. 238 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

PELED, Yiftah. **Ready Made:** Inclusão Ruidosa. *In:* 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas, 2007, Florianópolis. Anais do 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. Florianópolis: ANPAP, 2007. p. 1724-1733. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/177.pdf>> Acesso em: 12 maio 2016.

_____. **Performance na contemporaneidade.** ARS (São Paulo) v. 10, n. 19, São Paulo, 2012. p. 48-63. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ars/v10n19/a05v10n19.pdf>> Acesso em: 20 jun 2015.

PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade:** autor-obra-recepção. 1990. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf> Acesso em: 07 dez. 2016.

PRADO, Gilberto. Projetos recentes do Grupo Poéticas Digitais: “Ø25 – Quarto Lago”, “Mirante 50” e “Caixa dos Horizontes Possíveis”. *In:* PRADO, Gilberto; TAVARES, Mônica; ARANTES, Priscila (orgs.). **Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa.** São Paulo : ECA/USP, 2016, p. 208-226.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos.** Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Arte do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Navegar no ciberespaço:** o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia; CARDOSO, Tarcísio. O desconcertante conceito de mediação técnica em Bruno Latour. **Matrizes**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 167-185, jan/jun. 2015.

SANTOS, José Mário Peixoto. Breve histórico da “Performance Art” no Brasil e no mundo. **Ohun**, Bahia, ano 4, n. 4, p. 1-32, dez. 2008. Disponível em: <http://www.revistaohun.ufba.br/pdf/ze_mario.pdf> Acesso em: 10 mai 2016.

SOULAGES, François. **Estética da fotografia:** perda e permanência. Tradução Iraci D. Poleti e Regina Salgado Campos. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

VINHOSA, Luciano. **Fotoperformance: passos titubeantes de uma linguagem em emancipação.** *In:* 23º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas, 2014, Minas Gerais. Anais do 23º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. Belo Horizonte: ANPAP, 2014. p. 2876-2885. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2014/ANAIS/simposios/simposio08/Luciano%20Vinhosa.pdf>> Acesso em: 10 maio 2016.