

© 2003 by Lucia Leão(orgs)

1a. edição

Revisão: Estela Dias
Diagramação e projeto editorial: Urbano Nobre Nojosa e
Viviane Aleksitch Padin
Capa: Renan Costa lima

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do livro, SP, Brasil)

Cibercultura 2.0/ Lucia Leão, (org). -- São Paulo:
U.N.Nojosa, 2003

Vários autores.
ISBN 85-903686-2-9

I. Cibercultura .
II. Leão, Lucia.
III. Santaella, Lucia.
IV. Domingues, Diana

03-4813

CDD-303.4833

Índices para catálogo sistemático:

1. Cibercultura 2.0 : Sociologia 303.4833

A reprodução não-autorizada desta publicação, total ou
parte, constitui violação do copyright (Lei 5.988)

Todos os direitos reservados à Nojosa edições
Rua Rio Grande, 765, cj.22, VI. Mariana
Cep04018-002, São Paulo -SP
e-mail:urbanojosa@ig.com./br

O feminino como corpo tecnológico

Roger Tavares

No dia 18 de outubro de 2003 foi inaugurada uma exposição na Galeria de Novas Mídias do Watermans Art Center, em Londres:¹ Perfectly Real: Women in Bytes and Bytes (Perfeitamente real: mulheres em bytes e bytes).

Nessa mostra, o espaço foi ocupado por seis artistas que apresentaram imagens e animações das mais perfeitas mulheres que jamais existiram em carne e osso. Com a divulgação da exposição, foram retomadas tantas questões sobre imagem e simulação² que um blog³ chegou a sugerir que a curadora da exposição, Niki Gomez, não era artista, e sim socióloga.⁴

Natural versus artificial, perfeição versus imperfeição, clonagem, fetiche, estereotipagem, salários das supermodelos e dos cirurgiões plásticos, falta de sentimentos no meio digital, poder da mídia, a verdadeira beleza, e até mesmo a substituição do “real” pelo “virtual”⁵ são apenas algumas das questões que “pipocam” na mídia ante um evento como esse, ou ainda

em outros, como a construção plástica de uma Miss Brasil.⁶ As duas questões anunciadas pela divulgação no website do Watermans foram:

(1) Se você pudesse projetar (ou desenhar)⁷ uma mulher, como ela se pareceria?; e

(2) Quão realística a imagem tridimensional de uma mulher pode ser?

Na verdade, não quero me ater a essas duas questões, visto que já as analisei em minha dissertação de mestrado, *O ser numérico: em busca de um mapeamento dos modelos humanos virtuais* (TAVARES, 2001). Gostaria apenas de fazer uma rápida análise baseada no material disposto na própria exposição⁸ e no livro da editora Taschen,⁹ parceira desse evento, e então partir para uma das questões retomadas por esta discussão: por que o corpo feminino?

Limites tecnológicos e culturais

Representar o corpo humano nunca chegou a ser uma novidade, nem mesmo na época das cavernas, quando aparecia como o objeto preferido de representação. Todas as representações, entretanto, além de seguirem padrões estéticos culturais, como as inúmeras escolas de arte, também apresentam as limitações tecnológicas de sua época. Desenho, pintura, fotografia, cinema, vídeo, e agora a computação gráfica, mais reproduziram a sua época, e o corpo da sua época, do que avançaram nas possibilidades de concepção que essas tecnologias permitiam, e obviamente, ficaram barrados pelas possibilidades que tais tecnologias não permitiam.

Sobre a questão da natureza das imagens exibidas nesse evento, é de estranhar que a curadoria de uma galeria de novas mídias se pergunte “quão realista a imagem tridimensional de uma mulher pode ser”. Talvez tal questão quisesse significar “o quanto a simulação da imagem de uma mulher pode nos parecer real”. Com base nas imagens divulgadas no website e nos livros relacionados da parceira Taschen não se verifica uma relação indexical que mostre a tridimensionalidade de tais imagens. Nas simulações fotográficas de artistas como René Morel ou François Rimasson, observamos que as imagens de suas modelos são simulações praticamente indistinguíveis de fotografias, assim como as animações que Alceu Baptista nos oferece de sua modelo Kaya¹⁰ são simulações praticamente indistinguíveis de uma produção videográfica.

Ambos os meios simulados, fotográfico e videográfico, aderidos ao suporte em que se encontram, foto e vídeo, são meios bidimensionais, planos, e os softwares tridimensionais usados para gerar tais simulações nada mais são do que um sistema de produção, que resultará, portanto, em imagens bidimensionais.

Nenhuma pessoa que veja essas fotos ou esses vídeos, com exceção de alguns especialistas muito atentos, terá acesso direto à tridimensionalidade dessas imagens, ou seja, não saberá se ela foi produzida nesses poderosos softwares tridimensionais, em softwares bidimensionais mais comuns, ou até mesmo em pincel e aerógrafo, como faziam com maestria há décadas atrás artistas como Hajime Sorayama, com suas mulheres-robôs. Mesmo nessa exposição, tais pessoas terão acesso apenas à aparência bidimensional que esses meios simulados podem-lhes oferecer, e não ao sistema de produção dessas imagens, qualquer que seja. Ao mesmo tempo que os

softwares de imagem tridimensional eliminam a distância entre o modelo e a câmera e até mesmo a distância do observador (como pode ser observado nos sistemas de realidade virtual imersiva), trazendo-os para dentro do computador, o objeto, o sujeito e a imagem fundem-se de uma maneira quase genética. A simulação da imagem através desses sistemas praticamente elimina a representação, modelizando-a e copiando-a da maneira mais fiel possível.

E é dentro desse contexto, da busca da perfeição hiper-realista nos sistemas de representação, que a computação gráfica parece trazer soluções, com esses sistemas de simulação tridimensional.

Uma busca ingrata e paradoxal, pois quanto mais a computação gráfica e suas coligadas, inteligência artificial e vida artificial, permitem-nos extrapolar o nosso conceito de corpo e ser humano, mais se tem utilizado esse poder para fazer seres mais semelhantes a nós mesmos. É o que podemos observar na esmagadora maioria dos trabalhos feitos com esses complexos sistemas de pesados cálculos computacionais (TAVARES, p. 2001), e a exposição de que estamos falando infelizmente não escapa ao estigma. Assim, essa exposição gera uma resposta ingrata à primeira pergunta: se você pudesse projetar uma mulher, ela se pareceria com o que já existe, um padrão pré-estabelecido de beleza física, baseado nas clássicas proporções áureas,¹¹ dentro de limites culturais vigentes. Esses sistemas não mais parecem representar a realidade, mas a apresentam (COUCHOT, 1999, p. 44).

Embora as tecnologias de produção tenham evoluído bastante, a nossa herança cultural ainda se encontra nos gregos e na Idade Média. Nesse sentido, eu, particularmente, ainda considero as mulheres-robôs de Sorayama, nos anos

1980, muito mais interessantes do que a quase totalidade das mostradas nessa exposição ou nos livros relacionados, pois além das proporções estabelecidas do corpo feminino, acrescentavam o conceito do artista.¹²

Finalmente, gostaria de levantar o que considero uma das mais intrigantes questões que uma exposição como essa poderia levantar: se, por um lado, as imagens técnicas parecem não quererem, ou não poderem libertar-se dessa apresentação a cada dia mais fiel da realidade, elas podem, por outro lado, influenciar em um novo padrão de beleza?

Apenas ensaiando uma resposta, é consenso entre os animadores, modeladores, texturizadores e outros profissionais dessa área, que, para se chegar a um resultado mais próximo do real, deve-se acrescentar certas “imperfeições”, como olhos mais distantes, sobrancelhas mais grossas, boca maior, sardas,¹³ ou seja, tudo que as atuais supermodelos procuram eliminar com cirurgias e técnicas corretivas. Enfim, as supermodelos digitais, para se tornarem mais realísticas, devem relevar os defeitos, os desvios das proporções áureas que carregamos ainda hoje como padrões de beleza. Quando essas modelos digitais começarem a se tornar populares na mídia, poderemos esperar, então, por uma nova era estética, na qual esses desvios passarão a ser valorizados, e o conceito do corpo humano formalmente belo mudará mais uma vez em nossa sociedade.

Por que mulheres

Além das questões propostas pela exposição, o debate que vem-se estabelecendo parece muito mais interessante. Embora seja divertido ler os mais de 50 comentários do blog

citado anteriormente, em que as comparações com a boneca Barbie, citações de desejos sexuais provocados por essas imagens, receios de que a mulher seja substituída por essa “falsidade”, entre outras baixarias sequer dignas de comentário, tais preocupações também não são novas, e existem aos montes. Questões como o que poderá acontecer quando novas tecnologias se tornarem acessíveis, como se estabelecem os padrões de beleza em cada época, ou até mesmo a questão da impossibilidade da realização do desejo ou do ato sexual, são assuntos já bastante discutidos.

Por outro lado, é muito difícil de se ouvir uma preocupação mais contemporânea, que remeta, por exemplo, às vantagens da imaterialidade do meio digital, que, devido a sua natureza amorfa, permitiria que uma modelo desfilasse com os -seios maiores em um país, e com quadris maiores em outro, simultaneamente. Um suporte como esse permite que um mesmo desfile de moda aconteça de modo diferente em dois ou mais browsers ao mesmo tempo, como a Macy’s fez em seu desfile virtual, Macy’s Passport Virtual (<http://www.excitextreme.com/fashion> — atualmente offline), ou em aparelhos de TV, dado o futuro advento da Web TV. Dentro do escopo deste texto, eu me atarei a uma questão levantada pela própria curadora na matéria publicada na BBC News:¹⁴ “É interessante que mulheres estejam sendo mais feitas do que homens. Eu acho que é, em parte, porque são homens que as estão fazendo.”

Gostaria de abordar essa questão pois, embora seja bem tradicional, é sempre lembrada pelo público feminino quando exponho o meu trabalho, quer o artístico ou o de pesquisa, e procurarei abordá-la através de uma linha que considero muito interessante e pouco explorada.

Obviamente, o problema do gênero pode ser abordado de diversas maneiras: social, estética, cultural, psicológica, antropológica, e até mesmo feminista. Mas grande parte dessas idéias cai por terra ao observarmos que mesmo as próprias mulheres têm produzido a imagem do corpo físico da mulher.

No caso da exposição, são apenas seis artistas, todos homens,¹⁵ pertencentes ao mainstream da computação gráfica, mas existem diversas comunidades de artistas voltados à representação do corpo humano¹⁶ das quais também participam mulheres. A maior parte dessas mulheres não produz modelos de corpo masculino, como poderia se esperar, mas sim de corpo feminino.¹⁷ Ao se analisar uma comunidade dessas, pode-se observar inclusive a diferença do corpo da mulher quando construído por um olhar masculino ou um feminino.

A abordagem que eu gostaria de propor neste texto é um pouco diferente, talvez até mesmo inesperada: mitológica. A mitologia como linha condutora

É de supor que uma abordagem como essa, baseada na mitologia grega, possa contribuir bastante na busca de uma resposta à questão levantada, pois é dessa cultura que se origina não só a nossa filosofia, mas as bases de todo o sistema cultural ocidental.

E, a partir dessa abordagem, eu gostaria de propor que a imagem do corpo físico da mulher seja mais produzida do que a do homem através dos meios tecnológicos não porque essa imagem seja em sua maior parte produzida por homens, mas porque o corpo físico da mulher está muito mais relacionado à questão tecnológica do que o corpo físico do homem.

Poder-se-ia dizer até mesmo que o corpo da mulher é tecnológico em sua essência, o que explicaria, em parte, não

só a grande frequência das mulheres em academias e salões de beleza, que modelam e embelezam o corpo feminino com aparatos tecnológicos, mas também a maioria feminina¹⁸ em cirurgias plásticas estéticas, do Botox[®]¹⁹ ao silicone. Isso ainda sem contarmos o grande número de produtos de beleza voltados exclusivamente para o público feminino, e a extrema portabilidade de alguns, como sombras, lápis e batons, que se permitem habitar, em uma quase-simbiose, nas bolsas desse complexo ser.

A tecnologia e o feminino são temas correntes na mitologia grega. Decerto existem várias dificuldades em se buscar uma resposta como essa a partir de uma abordagem mitológica. A diversidade de opiniões, por vezes divergentes entre os diversos mitólogos, desde visões pessoais até diferenças na cronologia tornam esse prazeroso trabalho por vezes árduo e dificultoso. Para normatizar, resolvi, então, restringir a pesquisa a J.P. Vernant e Junito Brandão; outros autores serão utilizados apenas se necessário.

Os livros mais utilizados foram três obras clássicas da cultura grega: A *Ilíada*, de Homero, e, de Hesíodo, a *Teogonia* e *Os trabalhos e os dias* (os *Erga*). Enquanto a *Ilíada* fornece um panorama geral da mitologia grega, a *Teogonia* delimita o mundo dos deuses, e os *Erga* delimita o dos homens. Embora tais autores tenham uma visão do homem bastante distinta, suas obras fornecem o recorte e os subsídios para se entender essa cultura.

Enquanto os homens viviam em comunhão com os deuses não havia problemas. Os seres humanos nasciam da terra, comiam com os deuses e morriam alegremente. Entretanto, devido a um desentendimento com Zeus, que se vingava com pesados castigos, subtraiu-se o fogo dos homens, que antes

era compartilhado com os deuses. Prometeu invadiu as oficinas do deus ferreiro, Hefesto, e roubou-lhe o fogo, para devolvê-lo novamente aos seres humanos, de modo que estes pudessem prover seu sustento, na falta dos deuses. Prometeu, além de ter provocado o tal desentendimento com Zeus, havia criado os primeiros seres humanos a partir do limo da terra (BRANDÃO, p. 2000b, p. 328), o que explica tamanha bondade com a espécie humana.

Desse modo, a tecnologia, na forma do fogo, antes natural, cósmica – o fogo do raio de Zeus –, retornou à Terra, roubada, enfraquecida, em fogo técnico, para que pobres seres então largados à sua própria sorte pudessem prover seu próprio sustento. Tal fogo pode representar as Artes, pois habitava as oficinas de Hefesto, ou, segundo Bachelard (1999, p.17-18), a intelectualidade tal qual nos deuses, não apenas aplicada, prática, tecnológica, mas pura, teórica, científica.

Antes de prosseguir na questão do corpo técnico da mulher, vamos levantar melhor alguns elementos dessa mitologia, de como o *ántropói*, ser humano, torna-se *ándres*, homem.

O coxo e o perfeito

A partir de tamanha luta pelo fogo, originaram-se as primeiras profissões especializadas (VERNANT, 2002, p. 314), fechadas em castas, como os ferreiros e os artesãos, muito diferentes dos agricultores.

Muito diferente das outras divindades do Olimpo, o deus artesão era coxo, deformado, não só de corpo, mas também psicologicamente. Chevalier (2002, p. 297-298)

constata que em todas as mitologias os artesãos possuem deformidades físicas. Hefesto, Odin, Tyr, Varuna, Alför, quando não são mancos, são zarolhos ou estropiados. Era de esperar que deuses relacionados à tecnologia fossem deficientes: quem mais teria tamanha necessidade tecnológica para poder sobreviver do que um deficiente, que precisa da tecnologia para compen-sar as suas perdas ou faltas naturais? Repor pernas ou órgãos perdidos, assim como melhorar a visão ou a audição não são luxos, mas necessidades protéticas em que a tecnologia se aplica imediata e permanentemente.

Entretanto, o deformado e o belo se completam, e todos os relacionamentos amorosos de Hefestos foram com deusas de extrema perfeição: Cáris, Aglaia, e a beleza personificada, Afrodite. Tecnologias, máquinas, próteses, todos esses sistemas de busca da perfeição, do aprimoramento, parecem relacionar-se, completar-se com a beleza, a busca da perfeição do corpo físico sadio.

Com todos esses antecedentes, ninguém mais indicado para receber a encomenda de Zeus: um castigo aos homens por estes terem retomado sem permissão o fogo que lhes havia sido negado.

A primeira mulher

Um tema recorrente no estudo da introdução das novas tecnologias é a falta de preocupação com as conseqüências que estas podem gerar (Postman, 1994; Naisbitt, 1999; Terner, 1997; Platão:264c-275b. Aparentemente diferente de outros deuses, Hefestos não parece fazer suas armadilhas tecnológicas, como correntes, redes, tronos, por puro servilismo a

Zeus, e sim por amor à sua arte, *philotekhnia*. Assim que recebeu a encomenda, tratou de fazê-la imediatamente; sem sequer pensar nas conseqüências, Hefestos construiu a sua obra-prima: Pandora, a primeira mulher.

Moldou em barro a aparência de uma virgem (Hesíodo:Teogonia vv. 571-572; Erga, vv. 70-71) e um rosto semelhante aos das deusas imortais (Hesíodo:Erga, vv. 61-63). Além da força, colocou também o mais prezado dos atributos humanos: a voz (não nos esqueçamos de que nessa época o sistema de comunicação era a oralidade).

Com sua obra maior a caminho, a criação não foi solitária, foi colaborativa. O “cliente” Zeus era muito exigente e estava enfurecido com a trapaça de Prometeu e dos seres humanos. A obra havia de ser simplesmente irresistível, pois seria entregue a seres que já haviam sido avisados sobre os castigos de Zeus. Para vesti-la, foi chamada, então, Atena, que além de vesti-la adornou-a com uma coroa feita por Hefesto, e deu-lhe habilidades manuais, como a tecelagem (Hesíodo:Teogonia, vv. 573-584; Erga, vv. 72), e por fim verteu-lhe a graça, terrível desejo e preocupações devoradoras (Hesíodo:Erga, vv. 65-66). Para a ornamentação foram chamadas as Cárites (Graças) e a Persuasão, que lhe adicionaram colares de ouro (Hesíodo:Erga, vv. 73-74), e as Horas, que adicionaram flores da primavera em torno de sua cabeça (Hesíodo:Erga, vv. 74-75). A Palas Atena coube a direção de arte, os ajustes finais em seus adornos (Hesíodo:Erga, vv. 76); mas o golpe final para a realização da esperada vingança coube a Hermes, mensageiro Argifonte, que incubou em seu peito o espírito de cão (Hesíodo:Erga, vv. 67-68), mentiras, sedutoras palavras e dissimulada conduta (Hesíodo:Erga, v.78).

Esses atributos finais, associados à voz humana e à perfeição das formas e qualidades, eram o ardid do presente de Zeus aos seres humanos, um incombustível mal (Hesíodo: Teogonia, v. 589), um mal que fosse mimado, e que, por mais que se soubesse disso, mesmo assim não se pudesse viver sem ele.

Mas, para o castigo ser completo, ele ainda precisava ser colocado entre os homens, e Zeus o enviou direto a Epimeteu, irmão de Prometeu, que já havia sido avisado pelo irmão que não aceitasse nenhum presente dos deuses. Entretanto, diferentemente de Prometeu, que é o que pensa antes (a teoria), Epimeteu é o que pensa depois (a prática), e nada pensou ao receber sob seu teto a obra prima de Hefesto, relacionar-se com ela e formar o primeiro casal. O castigo estava concretizado, o jarro aberto dispersando mil pesares entre os homens, males, doenças; o ser humano, *ántropói*, agora transformado em *ándres*, homem, deveria trabalhar até mesmo para se reproduzir.

Essência e adição

Pode-se observar nesse mito as diversas diferenças do homem para a mulher em sua relação à tecnologia.

O ser humano em sua naturalidade ainda estava aprendendo a lidar com a tecnologia. Aprendiam a manipular o fogo técnico, aprendiam a cultivar o solo e sentiam ainda a falta das coisas boas e fartas que os deuses antes lhes proviam. Não gostaria de entrar aqui em detalhes quanto ao natural e artificial. Nem sempre o artificial necessita estar relacionado ao fabricado e o natural ao oriundo da natureza. Como nos pergunta Flusser, se uma casa seria artificial apenas porque é construída, ou é uma habitação tal qual o ninho aos pássaros (Flusser:1999, 85. Do mesmo modo, no caso da

fabricação de Pandora, não quer dizer que ela seja “artificial” apenas porque foi manufaturada. A primeira mulher também foi construída de barro como os homens, com a diferença que estes brotavam espontaneamente da terra. No viés de alguns filósofos da técnica, como Skolimowski, Rapp e Lenk (cf. OLIVEIRA, 2002, p. 51), a exploração da natureza está relacionada à ciência, enquanto a tecnologia se volta à produção, à aplicação, à eficácia.

A tecnologia diretamente investida na criação da mulher tinha uma aplicação imediata: castigar os homens eternamente. Essa tecnologia devia vir devidamente enfeitada, o que contrastava com a vida rude e primária que os seres humanos agora enfrentavam. Tal qual a própria personificação da beleza, Afrodite, que tem suas vestes e enfeites colocados logo após seu nascimento, as vestes e os adornos de ouro não são apenas enfeites, fazem parte de sua essência: são a primeira coisa que esse ser recebe logo após a forma escultural de seu corpo e rosto e o dom da fala. As vestes e os adornos vêm antes mesmo de terem sido instaurados em seu peito o espírito e a conduta.

Uma vez que esse ser traz consigo todos os males, como as doenças, os homens agora precisam de roupas, roupas as quais Atena as ensinou a fazer, como parte do ardiloso plano de Zeus. Não só a primeira mulher era tecnológica, mas também trazia novas tecnologias consigo mesma. Isso também nos remete a outros males contemporâneos, como às vezes termos de inventar novas tecnologias para corrigirmos erros ou faltas de tecnologias pouco anteriores. Como exemplo, remédios para o estômago que devem ser tomados junto de antibióticos que atacam o estômago, ou ainda como os anti-vírus para combater os vírus dos computadores.

Então, pelo menos mitologicamente, não é estranho que o corpo da mulher seja mais representado ou simulado pelos aparatos tecnológicos. Tais aparatos encontram na imagem técnica da mulher e do corpo feminino uma relação genética, quase epistemológica. O corpo feminino, desde sua mitologia mais clássica, presta-se não só a ser enfeitado, adornado, mas a trazer dentro de si uma relação com formas e materiais muito distante da primariedade do corpo masculino, que, diferentemente do corpo feminino, sente essas adições como estranhas à sua natureza mais básica.

Com esse mito da criação da mulher e da transformação dos seres humanos em homens, pode-se ver o quanto a tecnologia está presente na fundação desses 35 séculos de pensamento ocidental. E, pasmos, assistimos a toda essa mitologia repercutir até nossos dias, não só no estabelecimento dessa nova sociedade regida pelo trabalho, mas em um dos cernes mais íntimos dessa sociedade, na relação homem-mulher. Um ser masculino, que vinha de um contato natural com os deuses e que destes recebia todo o provento para as suas necessidades, aprendendo a conviver com uma nova realidade trazida na perfeição das formas e da graça de um ser tecnológico, encomendado, fabricado nas oficinas dos deuses. Um ser que possui a fabricação, o trabalho, a mudança em sua própria essência, em seu próprio dia-a-dia. Um ser feminino mutante, que fabrica e transforma, desde o início dos seus tempos, desde quando transformou pela primeira vez os seres humanos em homens.

NOTAS

Referências

- BACHELARD, G. *Psicanálise do Fogo*. 2ª edição. Martins Fontes, São Paulo. 1999.
- BRANDÃO, J. S. *Dicionário Mítico-Etimológico da Mitologia Grega. Volume I*. 4ª edição. Vozes, Rio de Janeiro, 2000.
- _____. *Dicionário Mítico-Etimológico da Mitologia Grega. Volume II*. 3ª edição. Vozes, Rio de Janeiro. 2000b
- CHEVALIER, J. & GHEERBRANT, A. *Dicionário de Símbolos*. 17ª edição. José Olympio, Rio de Janeiro. 2002
- COUCHOT, E. *Da representação à simulação. Evolução das técnicas e das artes da figuração*. in Parente, André *Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual*. Ed. 34, São Paulo. 1999.
- FERREIRA, M. J. *Fedro, de Platão*. Edições 70, Portugal. 1997
- FLUSSER, V. *The Shape of Things, a philosophy of design*. Reaktion Books, UK. 1999.
- HESÍODO *Teogonia, a origem dos deuses*. Estudo e trad. Jaa Torrano, 4ª edição. Iluminuras, 2001.
- _____. *Os trabalhos e os Dias (Erga)*. Tradução, introdução e comentários, Mary de Camargo Neves Lafer, 3ª edição. Iluminuras, 1996.
- LAFER, M. C. N.. *Os Trabalhos e os Dias*. Tradução, introdução e comentários, Mary de Camargo Neves Lafer, 3ª edição. Iluminuras. 1996.
- OLIVEIRA, B. J. de *Francis Bacon e a fundamentação da ciência como tecnologia*. UFMG, Minas Gerais. 2002.
- NAISBITT, J. *High Tech - High Touch. A tecnologia e a nossa busca por significado*. Cultrix, São Paulo. 1999.
- PLATÃO, *Fedro*. Tradução: José Ribeiro Ferreira. Edições 70. Portugal. 1997

- POSTMAN, N. *Tecnopólio, a rendição da cultura à tecnologia*. Nobel, São Paulo, 1994.
- SNELL, B. *A cultura grega e as origens do pensamento europeu*. Perspectiva, São Paulo, 2001.
- TAVARES, R. *O Ser Numérico. Em busca de um mapeamento dos modelos humanos virtuais*. Dissertação de Mestrado. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2001
- _____. *Biodesign – Em vias de uma nova modalidade para o design*. in *Do bit ao Caleidoscópio*. No Prelo. Senac, São Paulo, 2003.
- TENNER, E. *A vingança da tecnologia. As irônicas consequências das inovações mecânicas, químicas, biológicas e médicas. (Why things bite back)*. Campus, São Paulo, 1997.
- TORRANO, J. *Teogonia, a origem dos deuses. Edição revisada e acrescida do original grego*. 4ª edição. Iluminuras, São Paulo, 2001.
- VERNANT, J. *Mito e pensamento entre os gregos*. 2ª edição. Edusp, São Paulo, 2002
- WIEDEMANN, J. *Digital Beauties*. Taschen America Llc, USA, 2002
- _____. *Digital Beauties: 2nd and 3rd Computer Generated Digital Models*. Taschen America Llc, USA, 2002.

¹Um centro cultural composto de galeria, cinema e teatro. Veja a programação em: <<http://www.watermans.org.uk/>>

²Neste texto, o conceito de “simulação” será utilizado, a maior parte do tempo, apenas como uma evolução das técnicas de figuração, como Couchot (1999) o faz, o domínio total do ponto da imagem [...] automatismo calculado resultante de um tratamento numérico da informação relativa à imagem (COUCHOT, 1999, p. 38).

³<<http://www.biglogger.blogspot.com/>>

⁴Na verdade, Niki Gomez, é MSc (Master in Science) em Multimídia Interativa, e tem trabalhado em novas mídias construindo páginas para a Web, ensinando e escrevendo, conforme seu perfil no website VJ's Net da qual também faz parte do quadro de diretores.

<http://test-3.routo.net/bios/steering_group.shtml>

⁵Tais conceitos se encontram entre aspas por estar mantendo o significado que a mídia não-especializada lhes confere.

⁶Como pudemos observar no caso da eleição de Juliana Borges como Miss Brasil 2001, mesmo com os juízes sabendo que sua beleza fora construída artificialmente, com 19 intervenções cirúrgicas para remodelamento do corpo. Para mais detalhes, consultar <<http://epoca.globo.com/edic/20010409/soci5a.htm>> Acesso em: out.2003.

⁷Não esquecer que “to design”, em inglês, possui um significado bem mais amplo do que “desenhar” em português, como demonstrei em meu artigo sobre biodesign (Tavares: No Prelo), baseado em Flusser (Shape of things). Neste contexto, o uso de “projetar” torna-se bem mais pertinente.

⁸Disponível em: <http://www.watermans.org.uk/real>. Acesso em: nov. 2003 *Digital Beauties* (2001). e *Digital Beauties: 2nd and 3rd Computer Generated Digital Models* (2002). Ambos editados por Julius Wiedemann para a Taschen America Llc, USA

¹⁰Disponível em: <<http://www.vetorzero.com.br/kaya>>. Acesso em: out.2003

¹¹Apenas como referência, <<http://www.pg.cefetpr.br/matemat/mate.htm#curiosidade> > e <<http://www.geocities.com/templosalomao/pi.htm>> Acesso em: out. 2003.

¹²Hajime Sorayama. Disponível em:<http://www.sorayama.com>. Acesso em: out. 2003.

¹³Que seriam imperfeições na opinião de Alceu Baptista, na matéria da BBC News Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/1/low/technology/3207462.stm> . Acesso em: out.2003

¹⁴Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/1/low/technology/3207462.stm>>. Acesso em: out.2003

¹⁵Seria muito interessante assistir a uma exposição como essa produzida por artistas mulheres, o corpo digital feminino sob o olhar feminino.

¹⁶Como por exemplo a Renderosity<<http://www.renderosity.com>>. Acesso em: out.2003

¹⁷Pode-se observar, por exemplo, o trabalho de Lory (<http://www.renderosity.com/homepage.ez?Who=Lory>), Katje (<http://www.renderosity.com/homepage.ez?Who=katje>), ou Helen Dugan (<http://www.renderosity.com/homepage.ez?Who=Helen>), dentre as poucas mulheres que podemos encontrar nas páginas da Renderosity.

¹⁸Segundo o cirurgião plástico dr. Paulo Müller, os homens que fazem cirurgia plástica estética não costumam fazê-lo por vaidade, mas para tentar uma posição melhor no mercado profissional.

<<http://www.terra.com.br/istoe/vermelha/153902.htm>>. Acesso em out. 2003.

¹⁹BOTOX é marca registrada da Allergan para a toxina botulínica do tipo A, <<http://www.botox.com/sit>>. Acesso em: out. 2003. A utilização cosmética desse anti-espasmódico neuromuscular tornou-

se tão popular, que no Brasil se movimentam mais de R\$100 milhões por ano (2002); <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/equilibrio/belezault559u50.shtml>>. Acesso em: out. 2003.