

## TÉCNICA DIGITAL E O PÓS-HUMANO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Fellipe Eloy Teixeira Albuquerque

[fellipe.eloy@gmail.com](mailto:fellipe.eloy@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/4338108019605747>

### RESUMO

No contexto histórico ao qual essa nova geração de artista está inserida, tanto a arte quanto qualquer outro segmento em que a técnica e tecnologia sejam importantes, a dinâmica das produções intelectuais e estéticas só ocorrerem quando há troca entre o produtor e a tecnologia. Pensando nisso, esse artigo se aprofundará nas artes ditas pós-modernas pra depois discutir o termo pós-humano, ambos se mostraram imprescindíveis para pensar o espaço e tempo do sujeito na sociedade dos últimos anos e conseqüentemente na postura a ser adotada por essa mesma geração de artistas diante o uso da técnica digital e do corpo na arte contemporânea.

**Palavras-chave:** Arte; Tecnologia; Pós-humano.

### T Arte na Web

No contexto histórico ao qual essa nova geração de artista está inserida, tanto a Arte quanto qualquer outro segmento em que a técnica e tecnologia sejam importantes, a dinâmica das produções intelectuais e estéticas só ocorrerem quando há troca entre o produtor e a tecnologia. O artista que ainda pinta ou esculpe de maneira rudimentar não está sendo totalmente ultrapassado, ele precisa designar outro objetivo para alcançar na arte com o uso das técnicas e dos materiais. A arte contemporânea exige o uso inovador das tecnologias pelos artistas, isso não significa que eles devam abandonar suas técnicas rudimentares, mas que precisam com certeza dar-lhes outro sentido.

Em princípio arte e tecnologia são palavras com origens parecidas, para designar um mesmo tipo de ação, mas que assumiram sentidos diferentes no decorrer da história. Arte vem do latim *artem*, que significa habilidade, seu significado primitivo

arremetia a qualquer tipo de habilidade (WILLIAMS, 2007, p. 60). Enquanto a raiz etimológica do termo tecnologia vem do grego *tekhne*, que por sua vez era usado tanto para designar uma arte (habilidade) quanto um ofício. Durante muito tempo *tecnologia* foi usado para “descrever um estudo sistemático das artes ou a terminologia de uma arte específica” (WILLIAMS, 2007, p. 392).

Arte, portanto, ainda sirva para designar qualquer tipo de habilidade, também adotou uma versão mais comum, àquela referente às artes dos artistas. Como assim? Por conta de alguns eventos<sup>1</sup> do final do século XVIII houve uma distinção entre o artista e o artesão, sendo esse último referente aos trabalhadores manuais especializados, mas sem propósitos intelectuais. A arte e o artista passaram desde então a significar as ações e os sujeitos ligados a certas habilidades ainda sem representação formal, tais como a pintura, desenho, gravura e escultura. A partir disto *arte* tornou-se uma referência para as belas-arts<sup>2</sup> e *tecnologia* para as artes úteis<sup>3</sup> (WILLIAMS, 2007, p. 62). Embora os especialistas e estudiosos tenham conseguido encontrar sentidos diferentes para cada terminologia, não significa que também tenham conseguido distanciar uma atividade da outra.

As manifestações artísticas e a tecnologia fazem parte de uma metáfora de difícil conceituação, mas próxima a todos os conhecimentos teóricos na área das ciências humanas, a *cultura*. São numerosas as definições para cultura, mas tudo indica que seu sentido moderno tenha surgido a partir de uma técnica agrícola, precisamente “do ato de cultivar o solo”. Dentre todas as definições para cultura, existe um consenso: ela pode ser aprendida, aceita por parte dos humanos uma adaptação para o seu ambiente natural, é variável e se manifesta de diferentes formas, inclusive em instituições, nos padrões intelectuais e nos objetos materiais utilizados por determinado povo. (SANTAELLA, 2010, p. 29).

A partir de consenso Lúcia Santaella pensa a cultura norteada por períodos específicos- ou eras- onde a hegemonia de um meio de comunicação guiava o rumo da

---

1 Principalmente por conta da exclusão dos gravadores da nova Royal Academy.

2 Habilidades intelectuais sem fundamentos utilitários.

3 Habilidades mecânicas, voltadas principalmente para o trabalho industrial.

construção do conhecimento artístico e tecnológico da civilização. Por toda a história da humanidade, a autora enumera seis períodos culturais: *“oral, escrita, impressa, de massas, das mídias e digital”* (SANTAELLA, p. 77). Ainda segundo Santaella, a hegemonia de um meio não significaria a exclusão de outro, eles poderiam coexistir ou se complementarem, como bem acontece hoje. Estriamos segundo essa perspectiva vivendo hoje a era da cultura digital, ou da cibercultura como outros preferem, o principal aspecto desse momento histórico está *“no poder dos dígitos para tratar toda informação, som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos, com a mesma linguagem universal, uma espécie de esperanto das máquinas”* (SANTAELLA, pp. 71-72) tudo isso acontecendo por meio apenas do computador, uma verdadeira sincronia ente todas as linguagens e mídias já inventadas.

O artista e crítico Michel Rush também argumenta sobre a estreita relação entre arte e tecnologia: *“a tecnologia muda rapidamente e com isso o campo do artista expande-se”* (RUSH, 2013, p. 186). Sua referência diz respeito à arte na *web*, não a uma produção artística completamente conduzida por *softwares* de computador, mas de um tipo de arte interativa, onde a participação do espectador é fundamental. O que Rush denomina de arte computadorizada é o que comumente os outros autores conhecem como arte digital. Portanto, a arte digital pode ser entendida a partir de dois segmentos: *“a arte criada exclusivamente com um computador”* e *“a arte criada apenas para a internet”* (KING, 2011, p. 548). A primeira versão segue o exemplo dos primeiros artistas a experimentarem um computador como linguagem, esses artistas frequentemente modificam suas fotografias e imagens através de um programa de computador, enquanto os outros estão dispostos a criar sua obra a partir de nenhum referencial externo, apenas usando o conteúdo e mecanismos da rede.

O holandês Joan Heemskerk e o belga Dirk Paesman fundadores do grupo Jodi de meados da década de 1990 são considerados os pioneiros para a arte na *internet*. Suas obras *“http://globalmove.us/”* (2008) e *“http://g33con.com/”* (2009) foram projetadas para conter diferentes conteúdos, imagens, vídeos, documentos em *pdf.*, *animações*. São URLs em mudança constante funcionando quase que como uma arte de guerrilha, criticando tudo *“da indústria de software ao capitalismo”*. Outro importante artista a seguir

essa tendência é Christopher Bruno, para criar sua obra *“Google AdWords Happening”* (2002) ele *“comprou algumas palavras-chave no mecanismo de busca do Google, o que permitiu aos internautas acessarem sua poesia sem sentido na forma de anúncios do AdWords.”* Logo depois o artista foi censurado pelo site de busca, mas já tinha deixado sua ação documentada em: *“<http://literature.com/adwords>”* (2002). (KING, 2011, p. 549).

A grande dificuldade em falar sobre obras digitais é que se trata de um território pouco claro, ainda em construção para um *priori* estético, mas com grande perturbação para os *priori* formais envolventes da apreensão de realidade. Realidade e realidade são duas dentre várias características do ambiente virtual, *“a arte digital utiliza como suporte um espaço dotado de várias propriedades, entre as quais a principal é o facto de escapar à estabilidade, à presença permanente.”* (CAUQUELIN, 2010, p. 105). Isso ocorre graças ao mencionado contexto histórico ao qual tanto o espectador quanto a artista está inserido.

## **Pós-modernismo artístico digital**

Ao se referir à estrutura que distingue a arte contemporânea, Anne Cauquelin ressalta o fato dessa arte não se limitar apenas em *“enquadrar os conteúdos das obras, forma, composição ou no uso desses ou daqueles materiais.”* Embora tudo isso esteja envolvido em algum segmento, *“a arte desse tipo deve ser entendida como de difícil definição, mas que tem suas características ligadas ao regime da comunicação.”* (ALBUQUERQUE, 2014, p. 02). A autora francesa se apóia na ideia de que o mundo da arte também foi abalado pelos novos meios de comunicação, portanto, se adapta as mudanças de perspectiva provenientes de tal organização social.

Dentre as principais características dessa era computacional, responsável por mudanças principalmente na relação entre a obra de arte e o espectador, é o acesso à imagens de obras, antes inacessíveis. Graças a transição da *“sociedade do espetáculo”* de Guy Debord para a *“sociedade em rede”* de Manuel Castells, os espectadores- agora internautas- participam de forma ativa, sendo eles próprios os responsáveis pela circulação democrática do espetáculo. (ALBUQUERQUE, 2014, p. 07).

Hoje qualquer usuário da rede pode produzir e postar um vídeo em um canal *on-line*, também criar suas intervenções artísticas em obras consagradas por meio da “*arte de apropriação*”. O espectador pode ser o próprio autor daquilo que ele consome. Uma descrição negativa sobre o espectador tradicional que inspira a muitos outros autores<sup>4</sup> é a de Jacques Rancière. Em “*O espectador emancipado*” (2012), ele argumenta:

É um mal ser espectador, por duas razões. Primeiramente, olhar é o contrário de conhecer. O espectador mantém-se diante de uma aparência ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade por ela encoberta. Em segundo lugar, é o contrário de agir. O espectador fica imóvel em seu lugar, passivo. Ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e poder agir. (RANCIÈRE, 2012, p. 08)

Para Néstor Garcia Canclini as coisas não funcionam mais assim. Ele admite que em algum momento da história “*a noção de espectador mudava de acordo com o objeto ou o espetáculo e a distância que tinha dos atores*”, principalmente quando se tratava de espetáculos onde o lugar do espectador era definido, como nos exemplos, “*da platéia ao cenário, no clássico teatro à italiana, da arquibancada ao campo nos estádios, da poltrona de casa à tela de televisão*”. Segundo esse autor o mundo mudou tanto que “*dentro de uma mesma arte, esporte ou meio de comunicação, o lugar do espetáculo é instável. Não estão fixos os atores na sociedade, nem as obras que apenas se contemplavam, nem a distância entre uns e outras.*” (CANCLINI, 2008, pp. 47-48).

Essa instabilidade faz parte de uma situação complexa entre as relações interpessoais e auto-avaliativas que os sujeitos contemporâneos vivenciam corriqueiramente na cidade, no trabalho, nas reuniões de famílias, nos centros religiosos, na mesa do computador. O jamaicano Stuart Hall entende o sujeito a qual nos referimos como o *sujeito pós-moderno*. Dentre as três concepções que o autor discute de sujeito é essa a que realmente importa para os estudos das artes contemporâneas, pelo menos

---

4 Inclusive a mim.

por dois motivos, primeiro pela própria descrição que Hall defende desse sujeito, aquele *“conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente”* (HALL, 2011, p. 13). E também por conta dos motivos sociológicos que contribuem para essa instabilidade:

Correspondentemente, as identidades que compunham as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidades” objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se provisório, variável e problemático. (HALL, 2011, pp. 12-13).

O estadunidense Arthur C. Danto é outro autor que a exemplo de Anne Cauquelin se preocupou em investigar a arte contemporânea. No primeiro capítulo do seu livro: *Após o fim da arte* (2006) ele faz uma importante introdução sobre as concepções de moderno, contemporâneo e do pós-moderno no mundo das artes. Segundo sua perspectiva o modernismo se manteve como imperativo estilístico até em algum momento da década de 1960, e que durante muito tempo *“arte contemporânea’ teria sido apenas a arte moderna que está sendo feita hoje”* (DANTO, 2006p. 12). Graças aos desencontros entre os sentidos estilísticos e temporais da arte moderna, *“de uma escassez, deixando de ser representativa do mundo contemporâneo”* a distinção entre um e outro se fez necessária, mas só se tornou clara em meados das décadas de 1970 e 1980. Não se tinha mais um modo satisfatório de interpretar a arte das duas décadas finais do século XX, surgindo a necessidade da criação do termo pós-moderno (DANTO, 2006, p. 14).

Esse termo em si mesmo denunciava a relativa fraqueza do termo “contemporâneo” como passível de comunicar um estilo. Parecia-se muito mais a um termo meramente temporal. Mas talvez “pós-moderno” fosse um termo demasiadamente forte, por demais intimamente identificado com certo campo da arte contemporânea. Na verdade, o termo “pós-moderno de fato pareceu a mim designar certo estilo que podemos aprender a reconhecer, do mesmo modo como aprendemos a reconhecer exemplos do barroco e do rococó. (DANTO, 2006, p. 14).

A principal característica que nos ajuda a reconhecer a arte pós-moderna é a apropriação deliberada de imagens de obras de outros artistas, frequentemente de um passa do remoto e memorável. Não se tratam de cópias, mas de releituras constantes que *“representam as novas perspectivas do olhar”* (ALBUQUERQUE, 2014, p. 67) sobre o mesmo tema que ressurge em meio aos conflitos sociais. Com a tecnologia digital esse tipo de apropriação acontece principalmente quando os artistas descobriram no computador uma maneira para manipular as fotografias. *“As fotografias são traduzidas para linguagem do computador por meio de um scanner, que realiza um processo novo e simples no qual uma imagem bidimensional é transformada em linguagem binária matemática (ou digital) do computador”*. Desse modo a fotografia torna-se maleável e o artista pode interferir nela como quiser. (RUSH, 2013, pp.175-178).

Em todo caso, pós-moderno parece mais um rótulo do que conceito, concebido acidentalmente para designar a emergência de uma nova ordem econômica e social, a chamada sociedade pós-industrial, juntamente com o capitalismo tardio e a sociedade midiática conseguiu entrar em concordância a partir dessa nomenclatura. Com o passar dos tempos e por muito esforço, o termo pós-moderno passou a ser reconhecido e aceito por vários estudiosos, mas assim como foi preciso designar um novo termo para separar o que era contemporâneo do moderno, hoje é preciso reconhecer que a pós-modernidade contribuiu para uma nova humanidade, uma realidade social única a qual Santaella nomeia de *pós-humano*.

## **Artes do pós-humano**

Entendemos com a contribuição de Lúcia Santaella que a tecnologia predominante na pós-modernidade é da comunicação em massa, enquanto para o pós-humano a tecnologia é tanto digital quanto midiática. O pós-humano é uma referencia direta aos avanços tecnológicos da ciência e saúde, que possibilitara a estruturação de um corpo biológico imperfeito ou deteriorado através de próteses e implantes de material não orgânico, ou seja, um corpo humano composto por partes maquinicas. Essas invenções foram dando forma a um corpo híbrido que definitivamente convenceram grande parte dos

cientistas e dos artistas a ideia de estarmos vivendo um processo de imersão em uma nova era pós-biológica, ou como se referem muitos autores, uma era *pós-humana*.

Esse termo ao contrário do pós-moderno foi cunhado para representar a natureza do *ciborg*. E *ciborg* por sua vez foi inventado por estudiosos ligados ao programa espacial norte-americano, nos anos 1960. Os pesquisadores sobre neurofisiologia do corpo humano Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline trabalhavam com a teoria de controle cibernético como solução aos problemas causados nas funções humanas ao se induzir o corpo em ambientes variados, só então chegaram à junção dos termos: **cib**-ernético mais **org**-anismo. (SANTAELLA, 2010, p. 185).

No cinema e na literatura o ciborg é antigo, tem seu maior representante no personagem Frankenstein de Mary Shelley criado no início do século XIX. O ciborg T-800 interpretado por Arnold Schwarzenegger em *O exterminador do futuro (1984)* é outro exemplo de ciborg mundialmente conhecido. Esse dois tipos são bem distintos, enquanto o primeiro chega mais próximo da realidade que tentaremos descrever, de corpos híbridos, o segundo é um modelo de corpo descarnalizado com partes do corpo substituíveis (SANTAELLA, 2010, p. 185). No cinema ainda é possível encontramos vários outros exemplos, como o *Robocop* de Paul Verhoeven (1987) um soldado transformado em *ciborg* com a consciência modificada por um implante de chip programável, e *Matrix* dos irmãos Wachowski (1999), onde os protagonistas têm seus corpos acoplados em uma ambiente virtual sujeitado a toda experiência de uma vida real, inclusive a morte.

Assim, o termo passou a ser incorporado nas pesquisas sobre as relações entre tecnologia e o corpo. Desde o início dos anos 1980, nomes como de Donna Haraway e Naomi Wolf levantaram essa questão como um viés em torno do corpo feminino. Wolf questionava as intervenções por programas de computador na qualidade estética nas imagens publicitárias, enquanto Haraway argumenta de forma metafórica que somos todos *ciborgs*, portanto, não estamos sujeitos aos dualismos hierárquicos típicos do iluminismo ocidental. O discurso de Donna motivou vários artistas feministas e *queer* a seguir uma poética de forte questionamento dos poderes socialmente instituídos.



O ciberfeminismo é um derivado do manifesto de Donna Haraway, mas é um termo que autora prefere não adotar. Está presente no cenário contemporâneo se contrastando ao feminismo tradicional, *“está baseado na ideia de que, em conjunção com a tecnologia, é possível construir nossa identidade, nossa sexualidade, até mesmo nosso gênero, exatamente da forma que quisermos.”* As adeptas dessa nova tendência deleitam-se em uma perversidade polimorfa se expressando através de *“sérias análises históricas das relações entre mulheres e a tecnologia até as afirmações do grupo australiano de arte VNS Matrix de que o clitóris é um instrumento para lançar as mulheres em um ciberespaço de uma ordem superior.”* (KUNZRU, 2009, p. 26).

A arte por trás do corpo nos últimos vinte anos do século XX é uma arte escancaradamente política, pós-humana, mas não necessariamente maquínica. O coletivo Guerrilla Girls, por exemplo, fazem uso de duas características importantes do pós-modernismo para criticar a hegemonia masculina nos salões, galerias e feiras de artes. Elas se apropriam de imagens consagradas da história da arte, principalmente daquelas que expunham o estereótipo padrão de corpo feminino e remodelam o corpo por meio de programas de computador, introduzindo uma cabeça de gorila. O mesmo procedimento é tomado pelas ativistas para encobrir suas identidades. Embora não se trate de próteses permanentes, as máscaras provisórias acarretam na transfiguração não biológica do corpo humano.

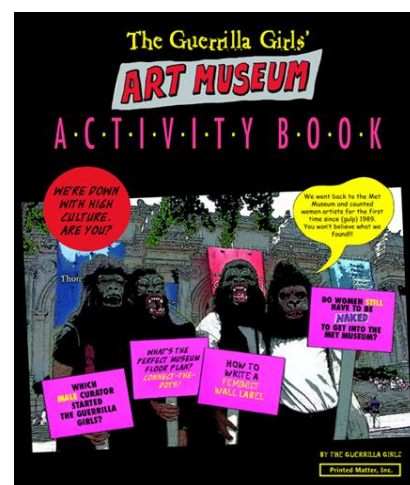
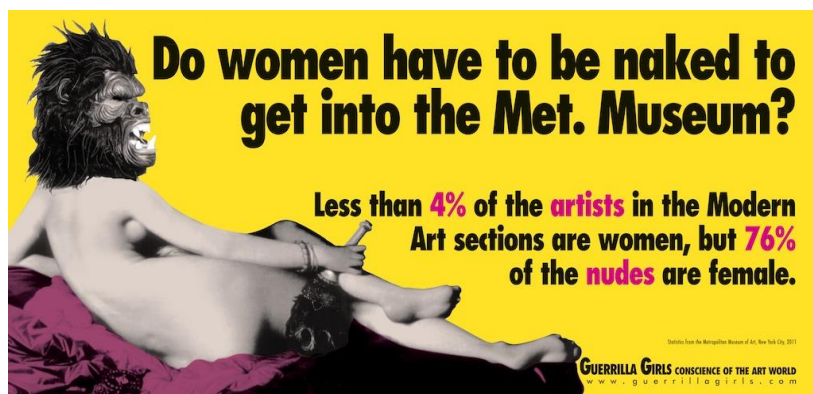


Fig1 e Fig2: Cartaz e capa de livro do Coletivo Guerrilla Girls respectivamente.

Para a realidade de uma arte denominada pós-humana, o corpo pode ser remodelado, esquadrinhado, plugado ou conectado, simulado, digitalizado e até mesmo geneticamente alterado (SANTAELLA, 2010, *passim*). Na realidade da arte contemporânea, porém, tudo pode desde que não se esqueça de dois princípios básicos para a percepção sensível da diversidade, as causas do espaço e tempo no qual as obra e os artistas se inseriram.

## Considerações finais

Para pensar no espaço e no tempo na arte contemporânea, muito mais importante do que o uso do corpo, da arte e da tecnologia é como tal uso é empregado. Nos anos 1980 uma crise epidemiológica afetou os interesses políticos da sociedade, a luta contra a AIDS esteve presente na agenda de diversos atores sociais e não poderia ser diferente no campo artístico. Em sua maioria foram os grupos de artistas *gays* que se engajaram nessa luta, mas muitos acabaram por reconhecer a gravidade do problema.

O coletivo ACT UP é um dos grupos que se dedicaram a trazer à tona a gravidade da crise da AIDS e seu impacto sobre a vida das pessoas, para isso tentavam chamar a atenção das autoridades governamentais e científicas, assim como da indústria farmacêutica e do público em geral. Esse parece ser o mais conhecido dentre os grupos do gênero, que mantinha em comum com os outros coletivos a despreocupação em produzir obras originais, o mais importante é o efeito propagandístico. Pertencentes ao pós-modernismo *“os artistas ativistas gays não reivindicam a invenção de seu estilo ou técnica; eles querem que os outros usem suas representações gráficas e também façam suas próprias.”* (BARRETT, 2014, p. 63).

Esse pequeno trecho serviu para ilustrar uma consideração que é precisava ser discutida antes de se concluir o artigo. Ainda para o recente momento da representação artística surgiram questões sobre qual a ciência ainda não têm condições de resolver, e isso igualmente acontecerá no futuro. Diante o surgimento de uma nova epidemia,

catástrofe natural, conflitos entre as nações ou até mesmo de uma eventual descoberta de vida em outros planetas, novos segmentos da arte e novas manifestações para representar o sensível também surgiram, coexistindo harmoniosamente ou superando as já conhecidas formas de arte.

Sabemos hoje que não é mais preciso desenhar nas paredes das cavernas e nem mesmo se produzir a própria tinta para representar uma imagem, mas os artistas que viveram numa época em que só essas tecnologias estavam disponíveis, jamais imaginaram que poderia deixar de ser em algum dia. Tudo indica que o futuro das artes e da humanidade caminha para a compensação cibernética do real, mas nada garante que tudo caminhará tão bem para que isso aconteça logo. No mesmo tempo em que os corpos estão sendo remodelados, novos desafios para humanidade estão surgindo e sendo enfrentados.

## Referências

- ALBUQUERQUE, Fellipe Eloy T. A releitura na arte contemporânea. In: IBRAM. *MUSAS- Revista Brasileira de Museus e Museologia*, nº 6, 2014. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2014. - p. 64-75.
- BARRET, Terry. *A crítica de arte: como entender o contemporâneo*. - 3ed-. Porto Alegre: AMGH, 2014.
- CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea*. Mem Martins-Portugal: Publicações Europa-America, 2010.
- DANTO, Arthur C. *Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- KING, Carol. Arte digital. In: FARTHING, Stephen (org.). *Tudo sobre Arte*. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

KUNZRU, Hari. "Você é um ciborgue" Um encontro com Donna Haraway. In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. – 2ª ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

RUSH, Michel. *Novas mídias na arte contemporânea*. - 2ª ed.-. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. -4ª ed. -. São Paulo: Paulus, 2010.

TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. – 2ª ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

WILLIAMS, Raymond. *Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade*. São Paulo: Boitempo, 2007.

## Webgrafia

ALBUQUERQUE, Fellipe Eloy T.. Arte contemporânea e comunicação em massa. In:

*IX Ciclo de Investigações – TRANSGRESSÕES* (Anais). Florianópolis: PPGAV-UDESC: 2014. Disponível em: [https://ixciav.files.wordpress.com/2014/11/fellipe-loy-teixeira-albuquerque\\_arte-contemporanea-e-comunicacao-em-massa-interseccoes-e-desdobramentos-artisticos-entre-dois-modelos-de-sociedade-cc3b3pia.pdf](https://ixciav.files.wordpress.com/2014/11/fellipe-loy-teixeira-albuquerque_arte-contemporanea-e-comunicacao-em-massa-interseccoes-e-desdobramentos-artisticos-entre-dois-modelos-de-sociedade-cc3b3pia.pdf) Acesso em 22 jan. 2015.

BRUNO, CHRISTOFE. *Google AdWords Happening* (2002). Disponível em: <http://www.iterature.com/adwords/> Acesso em 22 jan. 2015

[www.christophebruno.com/2002/04/09/google-adwords-happening/&prev=search](http://www.christophebruno.com/2002/04/09/google-adwords-happening/&prev=search)

GRUPO JODI. *Global move*. Disponível em: <http://globalmove.us/&prev=search> Acesso em 22 jan. 2015.

\_\_\_\_\_. <http://g33con.com/>. Disponível em: <http://g33con.com/> Acesso em 22 jan. 2015.

GUERRILA GIRLS. Site do coletivo Guerrilla Girls. Disponível em <http://www.guerrillagirls.com/>  
Acesso em 23 jan. 2015.

VNS MATRIX. *Cyberfeminist manifesto for the 21st century*. Sidney: 1991. Disponível em:  
<http://www.sterneck.net/cyber/vns-matrix/index.php> Acesso em 23 jan. 2015.

## Referência das imagens

Fig.1 e Fig. 2: GUERRILA GIRLS. Disponível em: <http://www.guerrillagirls.com/> Acesso em 23 jan. 2015.

## SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Possui graduação em Licenciatura Plena em Educação Artística pelo CEUNSP- Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio- Itu/SP; Especialista em Comunicação Social no Curso de Especialização Cultura e Meios de Comunicação: uma abordagem teórico-prática, em nível de Pós-Graduação *Lato Sensu*, do SEPAC em convênio com a PUCSP-COGEAE (aguardando impressão de certificado); Mestrando em História da Arte pela UNIFESP- Campus Guarulhos; Professor de Educação Básica II- Arte, pela Secretária da Educação do Estado de São Paulo.