

O FAKE NA WEB ARTE: INCURSÕES MIMÉTICAS NA PRODUÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA NA REDE INTERNET

Fábio Oliveira Nunes (UNESP)

RESUMO

Este artigo busca trazer reflexões em torno de uma estratégia recorrente em diversos trabalhos de web arte: a tentativa de assumir características de seus equivalentes não-artísticos, criando ações que exploram a ambigüidade e a indistinção entre “verdadeiro” e “falso”. Estas incursões, além de dialogarem com as práticas *fakes* das redes sociais, permitem a aproximação do conceito de mimetismo, enquanto relação estabelecida entre um padrão (modelo) e um imitante (entidade mimética), onde ambos podem ser lidos como indistintos.

Palavras-chave: web arte, arte e tecnologia, mimetismo, imitação;

ABSTRACT

This article focuses reflections around an appealing strategy in some works of web art: the attempt to take on the characteristics of their equivalent non-artistic, creating actions that exploit ambiguity and blur between “true” and “false”. These incursions dialogue with “fake” practices of social networks and allow proximity to the concept of mimicry as a relationship between a standard (model) and a imitator (entity mimetic), which both can be read as indistinct.

Keywords: web art, art and technology, mimicry, imitation;

1. Introdução

Em 1998, surgem alguns rumores no circuito underground europeu sobre o trabalho de um escultor iugoslavo chamado Darko Maver, artista de passado nebuloso e obras impactantes, referenciando a abusos sofridos por vítimas de tortura. Sua produção estaria baseada em corpos mutilados e fetos mal-formados, cuja existência somente poderia ser evidenciada por meio de imagens disponíveis na rede Internet. Em seu país, Maver teria sido acusado de “anti-patriotismo”, sendo então, censurado e preso. A perseguição sobre o artista reverbera em exposições e atos contra o abuso do governo da Iugoslávia em várias partes da Europa, sobretudo diante de notícias do contexto político conturbado do Leste Europeu. Nas exposições de obras censuradas do artista, somente imagens dos trabalhos eram

expostas, pois seus originais teriam sido destruídos. Algum tempo depois, uma imagem de Maver morto na prisão passa a circular pela rede Internet, repercutindo em inúmeros veículos da imprensa europeia e incentivando homenagens e diversas ações que instituíam a Maver todas as menções de um verdadeiro mártir. Uma destas ações acontece durante a 48ª Bienal de Veneza, na Itália, um dos eventos mais relevantes da arte no mundo. Entretanto, no ano 2000, surge uma revelação: a dupla de artistas 0100101110101101.ORG – codinome de Eva e Franco Mattes – declaram que a vida e a obra do artista Darko Maver eram inventadas e que todos os documentos e imagens do artista foram forjados. Os artistas criaram uma ação que assumiu contornos e repercussões reais a partir de uma presumida veracidade dos fatos, imagens e documentos distribuídos através da rede Internet.

É fato que lidar com situações que buscam se passar por verdadeiras não é exclusividade dos meios de comunicação mais recentes. Por exemplo, é conhecida a transmissão radiofônica de Orson Welles de *A Guerra dos Mundos* em 1938, que, narrada com todos os elementos noticiosos típicos do rádio, causou enorme pânico aos ouvintes que imaginavam uma invasão alienígena real. Mas, é notável que a rede Internet – instantânea, mundial e descentralizada – torna-se hoje o meio mais susceptível a estas incursões, tanto por oferecer um relativo encobrimento ao indivíduo que publica conteúdos, quanto por justapor em uma mesma experiência de navegação faturas de diferentes naturezas, que se confundem nas possibilidades de criação, edição e manipulação digital.

Em resposta à frequência dos boatos em redes digitais, desde os primeiros anos da Internet, se institucionalizou um termo específico: *Hoax*. Os *Hoaxes* são boatos e histórias que se passam por verdadeiros e são difundidos por rede. Em grande parte das vezes, eles se apresentam através de apelos dramáticos com cunho sentimental ou religioso, através do anúncio de algum risco eminente, como vírus ocultos no sistema operacional ou o fim da Internet, por exemplo. Em todos os casos, o *Hoax* é direcionado ao usuário básico, que crê no que é apresentado e encaminha aos seus contatos. Atualmente, é cada vez mais visível a proliferação dos chamados perfis *fakes* – falsos perfis presentes em redes sociais ou ambientes da chamada Web 2.0¹. No site de relacionamento Facebook², por exemplo, estima-se que 27% dos

usuários inscritos são *fakes*³. Especialmente para essa população ficcional, há sites que disponibilizam itens para a construção de identidades ficcionais nas redes sociais, apresentando não apenas fotos apropriadas para diferentes perfis como também textos similarmente parametrizados a determinados grupos ou faixas etárias – com gírias, corruptelas, além de ilustrações, adereços gráficos e *emoticons*⁴. Ao mesmo tempo, para uso através de programas de teleconferência ou comunicadores instantâneos, existem softwares gratuitos capazes de simular uma transmissão via webcam – com o uso de imagens gravadas previamente – e outros capazes de alterar o tom da voz de seu usuário ao microfone em tempo real.

Assim, é certo que a aparição destas formas questiona a credibilidade, a profundidade e a própria abundância de relações e informações do ciberespaço – em especial, nossa capacidade de discernimento e análise distante de um volume incomensurável de situações. Diante deste panorama, diversos artistas da web irão seguir estes pressupostos gerando trabalhos questionadores.

Web Arte

A produção em web arte está ligada ao campo de significações que a Internet suscita. São trabalhos pensados dentro das especificidades técnicas e conceituais presentes da rede mundial de computadores. Embora a premissa “web” remeta originalmente à *World Wide Web*⁵, o termo é também aplicado a ações que extrapolam a interface gráfica da rede. Em alguns contextos, a produção é também chamada de “net art” e/ou “internet art”. No acesso a trabalhos de web arte, podemos enumerar algumas condições recorrentes: *efemeridade*, visto que a tecnologia permanece em caráter de atualização constante e deste modo os trabalhos estão sujeitos a novos elementos em sua visualização, tais como novos *browsers* ou *plug-ins*⁶; *recepção técnica de baixo controle*, ou seja, a recepção pode variar conforme as especificidades de cada equipamento que se conecta ao trabalho, tornando-se algumas vezes impossível determinar com precisão a visualização e funcionamento em cada computador visitante; a *necessidade de repertório computacional*, visto que é fundamental que seu visitante domine com

plenitude o universo de interfaces inerentes à obra – sabendo, por exemplo, como clicar, arrastar ou acessar um endereço web, visto que estas ações comuns aqui são indispensáveis. Há que se observar também que estes trabalhos operam em *alcance transnacional* – podendo focar em públicos mais amplos e mensagens potencialmente universais⁷.

Os trabalhos de arte na rede Internet podem também ser lidos como parte do universo de produções que se apropriam dos meios de comunicação – a chamada Artemídia. Independente do meio envolvido, esta apropriação implica no desvio⁸ de pressupostos objetivos, funcionais e produtivos, diferenciando-se das demais aplicações. Entretanto, essa distinção não significa que trabalhos de arte e tecnologia não possam buscar aparência e comportamentos similares aos seus equivalentes não-artísticos. Muito pelo contrário: há uma significativa vertente de trabalhos que buscam justamente parecer-se com outras aplicações, assumindo muitas vezes os *modus operandi* convencionais. Aliás, em um estudo anterior, intitulado *CTRL+ART+DEL: Distúrbios em arte e tecnologia*, detectou-se a existência de ações artísticas em arte e tecnologia que assumem *modelos sociais*. Esta vertente se apresenta junto a demais vertentes críticas em arte e tecnologia, entendendo-se por *crítica*, uma postura dissonante dos valores hegemônicos da tecnologia, questionadora das intenções e implicações sociais dos novos meios. Conforme CRITICAL ART ENSEMBLE (2001, p.35), diante de representações de poder na era do ciberespaço, coube aos artistas dos novos meios “a responsabilidade de ajudar a estabelecer um discurso crítico sobre o que está realmente em jogo no desenvolvimento desta nova fronteira”. Então, dentre as produções críticas em novos meios, o estudo constatou preliminarmente *ações com modelos sociais*, termo adotado diante de vários trabalhos que propõem criar entidades sociais ambíguas, formas que assumem valores do seu contexto e os reenvia à sociedade.

Neste estudo anterior, um dos exemplos trazidos é o célebre trabalho de web arte *FuckU-FuckMe* (1999) do artista Alexei Shulgin que criou um site fake de comércio digital que ofereceria drivers genitais capazes de proporcionar uma relação sexual efetiva à distância, um trabalho crítico que discute diretamente o fetiche tecnológico

e a indústria do sexo virtual. O artista aqui se apropria de um modelo recorrente em sites comerciais, onde há áreas como “pedido”, “Questões mais frequentes” e no caso de dispositivos, “especificações técnicas”. É exatamente esse ato de assumir características de um equivalente não-artístico – sites de comércio eletrônico – que dá verossimilhança à proposta, tornando possível acreditar que tais dispositivos realmente estivessem à venda.

Entretanto, embora bastante útil até aqui, somente a noção de *modelo* é ainda incipiente para abarcar com propriedade as relações sistêmicas que os trabalhos em rede muitas vezes estabelecem. Há situações que extrapolam a relação *original-modelo*, onde a essência do trabalho liga-se muito mais a uma trama dinâmica de elementos que geram uma camuflagem distribuída. Um exemplo neste sentido é *Female Extension* (1997), trabalho ciberfeminista de Cornelia Sollfrank constituído na criação de 200 nomes, nacionalidades, e-mails e números de telefone de supostas artistas da rede para a participação em um concurso de web arte. Além dos dados para a inscrição das artistas *fakes*, SollFrank utilizou um programa de computador para criar produções artísticas para cada uma delas. Apesar do fato de que mais de dois terços de participantes eram mulheres – já que das 280 inscrições, 200 eram criações da artista alemã – todos os três prêmios do concurso foram entregues a homens.

Outro exemplo é *Assina: do Texto ao Contexto* (2003) de Cícero Inácio da Silva que criou cerca de 50 endereços na Internet em que disponibilizava textos produzidos ou tratados eletronicamente por algoritmos com nomes de autores conhecidos, como “Gilles Deleuze” ou “Platão”, seguindo os moldes de publicações acadêmicas. O artista lida com as questões de autenticidade e de autenticação na Internet: se encontramos na rede determinado texto apresentado como de um autor conhecido, como saberemos se é realmente dele já que não há um elemento eficaz que comprove a real autoria? O artista então distribui pela web, entre “revistas científicas” e “institutos de pesquisas”, textos produzidos eletronicamente pelos robôs que levam o nome de autores conhecidos. Os textos são “assinados” pelos algoritmos que o geraram, instigando ao uso de pesquisadores desatentos.

Nestes casos, não temos exatamente um modelo a ser reproduzido, mas um complexo de elementos em interação onde as ações buscam camuflagem, possíveis de serem despercebidas enquanto propostas artísticas. É aqui então, que encontramos um ponto preciso e circunscrito: aproximamos a noção de *mimetismo* que abarca até aqui, com bastante propriedade, o universo desta discussão.

Mimetismo

Na biologia, mimetismo é uma relação ecológica em que indivíduos de uma determinada espécie buscam parecer-se com outros organismos, partes ou objetos do meio ambiente em troca de algum benefício, como proteção ou alimento. Chama-se por *modelo*, a espécie que possui alguma característica especial a ser copiada e denomina-se *mimética*, a espécie que, por sua vez, busca assemelhar-se ao modelo⁹. Na natureza, estabelece-se então uma relação entre três elementos: o *padrão* (modelo), o *imitante* (espécie mimética) e o *receptor do sinal*, ou seja, o organismo que pode não encontrar distinção segura entre o padrão e o imitador (BARETT apud GEBAUER e WULF, 2004, p. 40). A adoção do conceito implica na compreensão de que há a instauração de um sistema – termo também originário da biologia, aplicável inclusive aos meios digitais. O termo hoje generalizado para definir conjuntos de partes e elementos interdependentes que formam uma unidade, surge com a Teoria Geral dos Sistemas de Ludwig von Bertalanffy. Esta teoria apresentada ao meio científico em 1947, publicada em 1955, compreendia o sistema como um complexo de elementos em interação e defendia o pensamento sistêmico como contextual (SANTOS e TELLES NETO, 2010).

No livro *Mimese na Cultura* os autores GEBAUER e WULF (2004) definem o mimetismo como uma mimese ecológica. Mimese, por sua vez, “é a designação geral para um mundo anterior, real ou somente postulado ou representado, que anuncia um amplo espectro de possíveis referências de um mundo próprio produzido pelo homem” (GEBAUER e WULF, 2004, p. 21). A idéia de mimese está vinculada ao conceito corrente de “imitação”¹⁰. Essa compreensão é bastante difundida. Mas, os autores problematizam a questão inicialmente apontando que os

processos miméticos não estão restritos às artes – sobretudo às intenções realistas das imagens – e, em seguida, apresentando seu papel fundamental à vida social em suas diferentes esferas.

Os autores aproximam o mimetismo com práticas comuns na vida do homem pré-histórico que, diante de uma natureza ainda tida como perigosa, assegurava sua sobrevivência colocando-se muitas vezes como morto, petrificando-se como pequenos animais também o fazem diante de predadores. Em um ambiente não dominado, o mimetismo torna-se uma das estratégias de sobrevivência do homem primitivo e um dos primeiros estágios de evolução do homem, “um aspecto da civilização que até hoje determina o homem” (GEBAUER e WULF, 2004, p. 41). Afinal, é observável que processos de imitação perpassam muitas áreas do agir, do interagir e do produzir do gênero humano¹¹.

Em diversos momentos, os autores reforçam o caráter relacional da mimese, trazendo os processos baseados neste princípio como fundamentais para o entendimento recíproco nas relações humanas¹²: *Com a ajuda das capacidades miméticas, percebe-se uma semelhança entre si e o outro, e experimenta-se a percepção de si do outro. Desta forma, chega-se a concordância do agir, das opiniões e dos sentimentos entre os homens.* (GEBAUER e WULF, 2004, p.38)

Esta aproximação nos permite voltar às implicações nas artes, em especial, através da Estética Relacional de BOURRIAUD (2006), teoria baseada na análise de obras de arte produzidas em função das relações humanas que figuram, produzem ou suscitam, bem como, dialoga também com a idéia de Pós-produção (BOURRIAUD, 2009) que aponta que um viés da produção contemporânea dedica-se a *reprogramar* formas de sociabilidade. Tanto Gebauer e Wulf quanto Bourriaud em Pós-produção, nos fazem perceber que a ideologia de um “eu autônomo”, fechado em si e sua glorificação enquanto ego criativo perde espaço no domínio do pensamento contemporâneo, diante de uma orientação voltada ao *outro*¹³ e ao contexto a que pertence.

Outras discussões

O recorte das incursões miméticas em web arte nos permite traçar discussões a serem exploradas. Percebe-se, por exemplo, que esta produção se favorece da compreensão de um estado de midiatização, no momento em que os novos meios se estabelecem enquanto mediadores sociais de nossas experiências cotidianas (SODRÉ, 2006). Na verdade, os meios além de serem mediadores, podem também ser capazes de gerar reconhecimento, ao ponto de que a recorrência de um dado no ciberespaço basta para ele seja tomado por verdadeiro¹⁴. Assim, quando se insere um elemento com os princípios factuais habitais – ainda que fictícios – torna-se difícil discernir sobre sua natureza verídica. Estes trabalhos tráfegarão nos espaços de *media*, naturalmente não destinados à arte, o que propicia uma indistinção momentânea.

Ainda na lista de discussões que se abrem a partir deste tipo de produção, cabe citar obras que exploram os limites tênues entre realidade e imaginação diante de um contexto tecnológico. As tecnologias têm gradativamente ampliado os limites do possível, tornando concebível o que antes era apenas imaginado. Mas, a velocidade destas conquistas pode nos levar a acreditar em avanços muito maiores do que são: um exemplo neste sentido é o *RTY Hospital* (1997-2003) de Virgil Wong que teria criado o primeiro homem grávido da história. Em outro trabalho, chamado *Clyven* (2002), Wong apresentará um suposto rato transgênico com inteligência humana. O mesmo se aplica aos supostos *drivers genitais* “comercializados” pelo artista Alexei Shulgin em 1999 – itens eventualmente possíveis em um contexto tecnológico sempre tão proeminente¹⁵.

Como pontua BOURRIAUD (2009, p. 86), “a imitação pode ser subversiva, muito mais do que certos discursos de oposição frontal que apenas encenam gestos de subversão”. Para o autor, ao analisar a produção em arte contemporânea, é necessário assumir ou pelo menos envergar a forma daquilo que se quer criticar. Bem, já situamos que esta produção é uma das vertentes críticas em arte e tecnologia. As incursões miméticas operam sistematicamente dentro de formas

instituídas e estabelecem condições muito mais complexas do que a mera oposição às circunstâncias. Toda criação mimética é também uma incursão na metalinguagem do meio em questão, que assume uma aparência ao senso comum, ocultando seu ponto de ruptura. Por atuar no limite do improvável, tomar de assalto uma audiência crédula e questionar diretamente nosso poder individual de discernir sobre o “verdadeiro” e o “falso”, estas ações podem ser muito mais eficazes quando se trata de aproximar uma discussão crítica. Quando se descobre o caráter mimético de uma ação artística, há uma nova atenção em jogo. E é justamente a partir desta nova compreensão que nasce seu poder reflexivo.

BIBLIOGRAFIA

- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção*. São Paulo: Martins, 2009.
- BULHÕES, Maria Amélia. *Web Arte e Poéticas do Território*. Porto Alegre: Zouk, 2011.
- GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura: Agir social, rituais e jogos, produções estéticas*. São Paulo: Annablume, 2004.
- GOMES, Pedro Gilberto. *A Filosofia e a ética da comunicação na midiatização da sociedade*. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2006.
- GREENE, Rachel. *Internet Art*. World of Art. 1ª Ed. Nova Iorque: Thames e Hudson, 2004.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. In: E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n.1, dezembro de 2004. 15 p. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>>. Acesso em 08 de fevereiro de 2012.
- MATTES, Eva; MATTES, Franco. 0100101110101101.ORG [Site de projetos da dupla de artistas]. Disponível em: <http://0100101110101101.org/>. Acesso em 12 de fevereiro de 2012.
- NUNES, Fabio Oliveira. *CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- _____. Reflexões sobre web arte em novos contextos. In: PORTO ARTE - Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UFRGS, v. 17. Porto Alegre: UFRGS, 2010. p. 85-98.
- SANTOS, Nara Cristina; TELLES NETO, Henrique. O Processo sistêmico e interdisciplinar na arte: Entremeios II/SCIARTs. In: MARTINS, Maria Virginia Gordilho; HERNÁNDEZ, Maria Herminia Olivera. (Org.). Anais do 19º Encontro Nacional da ANPAP. Cachoeira, BA: ANPAP/EDUFBA, 2010. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/nara_cristina_santos.pdf. Acesso em 14 de fevereiro de 2012.
- SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. pp. 19-31.

Fábio Oliveira Nunes (Fabio FON)

É doutor em artes na Universidade de São Paulo (USP). Atualmente, é pesquisador em pós-doutorado e integrante do grupo de pesquisa cAt: ciência/ARTE/tecnologia no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (UNESP). Entre seus estudos, destaca-se

CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia, livro publicado pela Editora Perspectiva, em 2010. Site pessoal: <http://www.fabiofon.com>.

¹ O conceito de Web 2.0 sucede uma primeira geração de conteúdos da rede voltados à idéia da rede como espaço de leitura e armazenamento de dados. Agora, há um reposicionamento do antigo “leitor” da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos, um indivíduo que não está apenas disposto a buscar informações como também em produzi-las. Nesta concepção explicita-se também a rede como espaço das relações, intensificando os relacionamentos em rede. Neste contexto encontram-se blogs, as chamadas redes sociais e repositórios de vídeos criados por usuários, entre outras aplicações.

² Um dos mais conhecidos sites de relacionamentos da rede Internet, disponível através do endereço: <http://www.facebook.com.br>.

³ Informação disponível em: <http://networkconference.netstudies.org/2010/05/why-the-number-of-people-creating-fake-accounts-and-using-second-identity-on-facebook-are-increasing/>. Acesso em 12 de janeiro de 2012.

⁴ Formas de comunicação paralinguística, normalmente caracterizadas por uma seqüência de caracteres tipográficos (como parênteses, pontos, etc.) ou pequena imagem que sugerem uma expressão facial e representam um estado emotivo ou psicológico de seu autor. É bastante comum em mensagens escritas da rede Internet.

⁵ A World Wide Web – a chamada WWW – é a parte mais popular da Internet, muitas vezes se confundindo com a própria rede. Chama-se assim a interface gráfica da rede, acessível através dos conhecidos sites. Há outros serviços que estão fora da WWW, como os e-mails e o protocolo FTP (File Transfer Protocol) para transferências de arquivos, por exemplo.

⁶ *Browsers* (programas navegadores como Internet Explorer e Mozilla Firefox, por exemplo) e *plug-ins* podem ser determinantes na visualização do trabalho.

⁷ Sobre Web Arte, há um trabalho anterior disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil>.

⁸ Conforme MACHADO (2004), sobre a produção em artemídia, os artistas dos novos meios estabelecem um “desvio” do projeto tecnológico original.

⁹ Definição sobre mimetismo trazida por MARTINS, Daniel et al. . Mimetismo com ênfase em espécies vegetais. IN: INTEGRAÇÃO – Revista de ensino, pesquisa e extensão da USJT. n.36. São Paulo: USJT, 2006. pp. 27-31. Definições sobre espécies-modelo e espécies-miméticas oriundas de BUFFALOE, Neal. Diversidade de plantas e animais. São Paulo: Edgar Blucher, 1974.

¹⁰ Os autores apontam também que mimese não é só “imitação”, mas também significa “fazer-se parecido”, “trazer algo à representação” ou mesmo “pré-encenar”, já que ao longo do tempo – e diferentes autores – o conceito tem recebido novas contribuições. Platão, por exemplo, relaciona mimese à “aparência”. Aristóteles aponta não só para a reprodução do já existente como também para a sua transformação, embelezamento, melhoramento e universalização.

¹¹ Por exemplo, logo no primeiro capítulo de *A República*, Platão avalia os processos de imitação como elementos de grande importância para a formação, comparando-os com a educação. Platão reforça a disposição dos modelos para cópia, delegando ao Estado, o poder de escolha sobre os padrões que os jovens poderiam assimilar. Entretanto, Aristóteles, ao contrário, alude que a educação não se efetua pela imitação de maneira tão automática quando Platão supõe. Segundo ele, uma discussão equilibrada a cerca dos padrões cria a possibilidade de não sucumbirmos diante deles (GEBAUER e WULF, 2004, p.39).

¹² Também associando relações humanas e *mimese*, encontramos alguns pensamentos de René Girard, autor da chamada *Teoria Mimética*, que surge a partir de obras literárias que mostram relações interpessoais miméticas. Mais tarde, a teoria é aplicada para entender a violência em sociedades primitivas e contemporâneas.

¹³ Aqui no sentido das interações que implicam o sujeito de forma ativa.

¹⁴ O caso trazido no início deste texto, a existência ficcional de Darvo Maker (ação de Eva e Franco Mattes) é um exemplo significativo neste sentido. Estas considerações são compartilhadas por alguns autores que abordam a questão da “mídiação”, como por exemplo, GOMES (2006, p.112) que posiciona a mídia – em especial, a televisão – não só como uma mediadora, mas, como uma construtora do imaginário, “configurando o modo de posicionar-se frente ao mundo e às coisas”. SODRÉ (2006, p.23) também fala de “um novo relacionamento do indivíduo com as referências concretas e com a verdade”.

¹⁵ Curiosamente, em 2012, representantes da indústria do sexo para a Internet anunciam testes finais de dispositivos para fins similares ao que foi proposto pelo artista russo Alexei Shulgin. A informação está presente na notícia “Dispositivo para sexo virtual permite sentir gestos do parceiro” disponível através do endereço: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/1033398-dispositivo-para-sexo-virtual-permite-sentir-gestos-do-parceiro.shtml>. Acesso em 12 de janeiro de 2012.