



## **A beleza digital: as novas tecnologias de comunicação e informação e a construção plástica da visualidade feminina<sup>1</sup>**

Elaine Zancanela<sup>2</sup>

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

### **Resumo**

Este trabalho visa desconstruir uma espécie particular de discurso ciberutópico sobre o feminino, que aposta na tecnologia como uma ferramenta capaz de modificar as relações de gênero. Assim, questiona um certo tipo de compreensão da tecnologia como transformador da cultura, que é a de tentar extrair das características intrínsecas do objeto uma certa direção para a mudança no meio social. A estratégia de questionamento é, portanto, como a cultura determina o sentido do objeto técnico e não o contrário. Tem como principal núcleo de análise a manutenção de uma cultura da visualidade, cujo foco permanece na erotização e na importância de uma imagem sedutora de mulher, bem como na valorização de aspectos como a beleza. Busca-se assim, problematizar a relação entre a tecnologia, o feminino e a importância da aparência na sociedade contemporânea.

### **Palavras-chave**

Tecnologia; mídias digitais; cibercultura; gênero; feminino; beleza.

### **Ciberselfs, cyberfeminismos e ciborgues: os ciberutopismos de gênero**

As descobertas tecnológicas trazem muitas vezes um encantamento que cega e impede a superação de dicotomias que atribuem a seus avanços características diabólicas ou salvacionistas. Tende-se a delegar poderes à forma tecnológica capaz de determinar linearmente a ordem social e cultural, o que decorre de análises que desconsideram a complexidade da interação entre o humano e os objetos técnicos. Alguns discursos ciberutópicos sobre o gênero não fugiram a essa regra. Tentaram utilizar esses objetos para desconstruir verdades que haveriam sido instituídas social e culturalmente sobre o feminino, como a definição deste como o gênero a portar por excelência atributos eróticos e relativos à aparência. Com isso, eles se apropriaram da tecnologia com a suposição de que esta revolucionaria a relação entre os gêneros e a maneira como a mulher era representada.

O trabalho de Turkle (1995) serve como uma primeira ilustração de um discurso ciberutópico em relação às inovações tecnológicas, sendo o gênero um subconjunto explorado em suas análises. Ao abordar as transformações que a disseminação dos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação em Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2004) – elainez@pobox.com.



computadores e redes digitais estariam permitindo na construção da identidade dos indivíduos na atualidade, a autora afirma que a interface dos computadores seria a tecnologia a possibilitar que o sujeito experimentasse uma multiplicidade de identidades. Isto ocorreria por meio da abertura de várias ‘janelas’ na telas de interação entre usuário e máquina.

Sabe-se ser comum em *chats* a adoção de máscaras virtuais que alteram idade, pertencimento geográfico, preferências sexuais, profissão etc. O anonimato deste tipo de tecnologia leva o usuário da máquina a vivenciar tantos *selves* quanto permitir sua imaginação. Uma das alternativas presentes nesta troca identitária é a experimentação de papéis do gênero oposto. Assim, a autora analisa o ‘problema do gênero’<sup>3</sup> nos ambientes e mundos virtuais da Internet e acredita haver a chance de homens e mulheres se colocarem em lugares diferentes e com isso haver uma re-significação dos seus papéis.

Ela descreve a possibilidade que mulheres têm, de através da adoção de um papel masculino, se livrar de estereótipos de gênero como a importância da beleza. Assim, mulheres bonitas poderiam experimentar a liberdade de existir independentes de sua aparência e homens saberiam como é ser tratado como mulher, havendo a chance, portanto de, ao se colocarem em lugares diferentes, haver uma re-significação desses papéis. Então, uma das vantagens que a tecnologia traria neste caso, seria a possibilidade de superação de constrangimentos de gênero.

Todavia é preciso ressaltar que o foco principal de Turkle é menos a questão do gênero do que a fragmentação de *selves* criada com o surgimento da interface e uma suposta ‘liberdade’ que isso ocasionaria. Como vimos, o gênero é um dos desdobramentos abordados que implicariam numa maior tolerância e compreensão entre os sexos. Mas existem outros discursos ciberutópicos que se focam especificamente neste assunto.

O primeiro dentre esses discursos a ser abordado é o ciberfeminismo. Como existe uma variedade de definições nem sempre convergentes utilizadas hoje nos estudos de cibercultura desse termo<sup>4</sup>, adotou-se o entendimento das características principais destes movimentos a partir da análise de Strinati (1999, p.176-178) sobre o

---

<sup>3</sup> Referência de Turkle a uma das primeiras teóricas feministas que inicia debate sobre a construção cultural do gênero. Ver Butler Judith, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge, 1990.



feminismo. O autor chama a atenção para o fato de que grande parte da crítica feminista se baseou num conceito de “aniquilação simbólica”, que se aplica à omissão, “condenação ou banalização” das mulheres nos meios de comunicação de massa e na cultura.

Um primeiro tipo de ciberfeminismo enxerga na estrutura acentrada da Internet a possibilidade de sair dessa banalização. Uma das características dos meios de comunicação de massa quanto a sua estrutura de troca de mensagens é que estes obedecem à lógica de oferta, ou seja, poucos emissores enviam para muitos receptores. Favorece-se assim a criação de uma imagem constante e excessivamente imposta ao público, apesar da existência de uma recepção segmentada. Quando a tecnologia altera o formato dessa comunicação, grupos de mulheres acreditaram poder vencer a cultura machista que se favorecia de um mecanismo centralizador para determinar a imagem do feminino.

Assim, ativismos como *Guerrilla Girls*, *VnsMatrix*, *Old Boy Networks*, entre outros<sup>5</sup>, depositaram esperança na possibilidade de revolucionar o modo já estabelecido de representar a mulher e utilizam a Internet para divulgação de idéias feministas. É este o caso da representante feminina mais conhecida no mundo hacker, Jude Milhon, que difundia a idéia de que a Internet libertaria as mulheres de suas limitações impostas pela cultura: “Devemos ver a Internet como a escola da vida que muitas de nós jamais puderam frequentar. Devemos usá-la para aprender a dominar o medo de não ser suficientemente legal, educada, forte, bonita, inteligente ou qualquer outra coisa.” (Delio, 2004). Portanto, esses movimentos insistem na tentativa de questionar a imagem estereotipada da mulher definida por seus atributos sexuais e pela importância de sua beleza, como realizado pelo feminismo<sup>6</sup>:

Em seu extremo, o feminismo pós-moderno assumiu um tom puritano. As feministas do First Wave Feminists, que tinham celebrado a sexualidade feminina e exposto publicamente o seu próprio corpo nu, quase sempre voluptuoso, foram criticadas por fazerem o jogo das estruturas de poder patriarcal. As feministas pós-modernas, na tentativa de destruir o prazer estético que satisfazia os homens às custas das mulheres, muitas vezes perseguiram uma forma de iconoclastia, escolhendo trabalhar com as

---

<sup>4</sup> Mondloch, Katie. *Reloading Cyberfeminism*. Disponível em <[http://www.findarticles.com/cf\\_dls/m2479/1\\_30/89985963/p1/article.jhtml](http://www.findarticles.com/cf_dls/m2479/1_30/89985963/p1/article.jhtml)>. Acessado em 15 nov. 2003.

<sup>5</sup> Disponível em <<http://www.guerrillagirls.com>>, acessado em fev. 2004; <<http://www.obn.org>>, acessado em fev. 2004 e <<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>>, acessado em fev. 2004. Ver também Wakeford (1997).

<sup>6</sup> Paglia (1992, p.13-45) realiza uma crítica radical ao feminismo e acusar as feministas de supersimplificarem o problema do sexo. Seu trabalho é polêmico, pois afirma uma essência feminina que estaria além de aspectos culturais.



---

**imagens de mulheres na mídia** de uma maneira que reduzia seu poder de sedução. Ou optaram por evitar representar o corpo feminino completamente baseadas na teoria de que qualquer forma de representação perpetua a objetificação da mulher. (Heatney, 2002, p.53)<sup>7</sup>.

Então, a oportunidade de se representar de maneira diferente dos padrões estabelecidos por essa cultura, foi a principal motivação para a crença de que a tecnologia digital poderia fornecer o poder de controlar a imagem das mulheres, que até então obedecia a lógica centralizadora e machista dos meios de massa. Através da existência de vários emissores, essas mulheres acreditaram poder fazer com que suas vozes fossem ouvidas contra a ‘aniquilação simbólica’ e a ‘banalização’ a que diziam ter sido submetidas.

Um segundo tipo de ciberfeminismo é o praticado por Plant (1999), que vê a própria tecnologia digital como uma entidade feminina, ao sugerir que seu surgimento e funcionamento ocorrem segundo uma nova ordem que muito se assemelharia ao comportamento das mulheres e portaria características próprias desse gênero. A autora torna aguda, e às vezes delirante, essa relação entre feminino e tecnologia quando insiste em traçar analogias entre as redes digitais e o feminino.

Ela (p.21-28) o executa partindo da observação de que os primeiros teares, operados em sua grande maioria por mulheres, funcionavam como redes. E como a partir desses mecanismos se iniciaram as tentativas de automatização responsáveis por impulsionar o desenvolvimento do primeiro programa de computador, a autora começa a traçar uma proximidade entre a nova técnica e o feminino. Resumidamente, é como se ela estivesse afirmando que a tecnologia digital é feminina, ao passo que a industrial era masculina, o que explicaria então, a poderosa revolução que estaria ocorrendo a partir do surgimento dos computadores.<sup>8</sup>

Seu ciberutopismo emerge em frases como esta:

As novas máquinas, mídias e meios de telecomunicação que compõem o que é variadamente denominado de alta tecnologia, tecnologia da informação, informação digital ou simplesmente novas tecnologias, surgidas nas duas últimas décadas, representaram um papel imenso e fascinante na emergência da nova cultura (...) E é a despeito das tendências das tecnologias para reduzir, objetificar e regular tudo que se move que os computadores e as redes que em conjunto eles compõem funcionam de acordo com princípios inteiramente diferentes dos que outrora mantiveram as mulheres no lar (Plant, p.42).

Assim, ela crê na possibilidade da tecnologia libertar a mulher de uma situação opressora, na qual esta teria sido sempre definida como um ser emocional, incapaz de

---

<sup>7</sup> Grifo meu.

<sup>8</sup> Essa associação é reconhecida também por Springer (1996, p.10); e, segundo Balsamo (p.152) é comum em estudos recentes feministas.



realizar atividades intelectuais e restrita a execução de tarefas domésticas e maternas<sup>9</sup>. Ao mesmo tempo, propõe a revisão da participação da mulher na história da tecnologia que é realizada de forma brilhante ao recuperar biografias surpreendentes como a de Ada Lovelace, esposa de Charles Babbage, o inventor da máquina analítica, precursor do computador como conhecemos hoje.<sup>10</sup>

É interessante notar que a suposta identidade feminina por ela reclamada se concentra na possibilidade de realização profissional que a tecnologia permitiria as mulheres; em contrapartida, aspectos atacados pelo próprio feminismo em relação à submissão da mulher a sua imagem e importância da beleza se mantêm intocados em seu discurso. Sua crítica é severa quanto à situação da mulher considerada como objeto sexual e inapta a exercer suas habilidades profissionais.

O quarto ciberutopismo de gênero analisado está presente no ‘Manifesto Ciborgue’ de Haraway (2000). Embora não se intitule uma ciberfeminista, seu trabalho é considerado uma primeira espécie de ciberfeminismo, ao propor um futuro de supressão das dicotomias de gênero por meio da figura do ciborgue. Este, ao representar o recente hibridismo existente entre humano e tecnologia seria capaz de reverter identidades naturalizadas pela cultura.

O ciborgue é um signo já poroso de significação devido ao seu intenso comparecimento no imaginário de filmes de ficção científica. A tecnologia que habilita essa transformação dos indivíduos em ciborgues permeia vários campos da ciência como informática, medicina, robótica, farmacologia etc. Assim, este ícone representa a queda da separação entre natureza e cultura que caracteriza a sociedade globalizada e tecnológica, em contraposição as dicotomias estabelecidas na modernidade.

Toda essa imbricação contribui para que a identidade do indivíduo seja deslocada de âncoras que lhe forneciam um sentido mais unificado em relação ao mundo, que definiam o sujeito como um ser centrado e racional. Depois de sofrer mudanças estruturais no final do século XX, as sociedades modernas teriam suas definições de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade fragmentadas, deslocando os “pertencimentos” identitários antes associados a essas culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas e nacionais (Hall, 2001). O ciborgue é um ícone que

---

<sup>9</sup> Plant (p.29) critica declarações de Freud sobre a pouca ou nenhuma contribuição das mulheres nas descobertas, que se estabeleceriam a partir de sua “falta de desejo de mudar o mundo”, bem como de sua falta de “lógica e capacidade de se concentrar”.



assume também esse desencaixe e essa possibilidade de reinvenção do humano, mais especificamente, no discurso de Haraway, do gênero. Nesse sentido, a tecnologia estaria atuando como um agente de transformação destes “pertencimentos” nos quais os indivíduos se encaixavam.

Desta forma, o gênero não seria fundado pela biologia:

Até agora, a corporificação feminina parecia ser dada, orgânica, necessária; a corporificação feminina parecia significar habilidades relacionadas à maternidade e às suas extensões metafóricas. Podíamos extrair imenso prazer das máquinas apenas ao custo de estarmos fora de lugar e mesmo assim com a desculpa de que se tratava, afinal, de uma atividade orgânica, apropriada às mulheres. Ciborgues podem expressar de forma mais séria o aspecto – algumas vezes, parcial, fluido – do sexo e da corporificação sexual (Haraway, p. 106).

Então, mesmo Haraway que contempla de forma conceitual a interrelação complexa que pode haver na junção homem e máquina, ainda atribui a tecnologia a esperança de eliminar as dicotomias entre os sexos e prevê uma representação andrógena do que seria o humano pós-gênero. Portanto, esses discursos acabam por gerar uma recusa a uma identidade feminina que porte a beleza e a preocupação com a aparência como parte de sua instância constituinte na atualidade; sendo isto considerado redutor do que é o próprio feminino.

## **Cultura e Tecnologia**

Ao apostar na tecnologia como capaz de revelar uma suposta verdade encoberta pela cultura, todos esses discursos se fundamentam numa construção cultural do gênero que funciona ela mesma segundo alguns autores como uma “tecnologia do gênero” (Balsamo, 1999; Lauretis, 1994).<sup>11</sup> Nesse sentido, os próprios discursos, as imagens e as técnicas que atuam no nível do corpo funcionariam como mecanismos de construção desta subjetividade de gênero. Contudo, ao propor essa desconstrução, os ciberutopismos apresentam uma concepção restrita ou incompleta de tecnologia que é vista como um objeto técnico capaz de afetar a cultura de forma linear e subverter o modo como o feminino era retratado.

Aposta-se na presente pesquisa que ao invés desta transformar a cultura, é o contrário que ocorre, visto que diversas representações femininas presentes nas novas mídias parecem se contrapor a essa acentuada crítica e mesmo omissão da valorização

---

<sup>10</sup> Ada teria sido a principal comentadora do trabalho de Babbage, como também a primeira programadora da história ao propor a automatização de uma máquina de tecelagem conhecida como tear de Jacquard. (*Ibid.*, p.21).

<sup>11</sup> Termo cunhado a partir do conceito de “tecnologias do *self*” de Foucault.



estética feminina nestas diferentes abordagens. As belezas digitais - ídolos e modelos virtuais, personagens de filmes e de vídeo games – são uma invenção de imagens femininas por meio da tecnologia digital de computação gráfica em três dimensões (Wiedmann, 2002) e exemplificam notoriamente este caso. Com isso, servem para pensar duas questões importantes descritas a seguir.

A primeira investiga se a inovação tecnológica altera a imagem apresentada até então do feminino nos meios de comunicação de massa. Para isso, parte-se do pressuposto de que o rompimento com a estrutura hegemônica de comunicação nos novos meios favoreceria a diversidade em oposição à massificação dos meios tradicionais. Assim, em sua essência, essa indagação se traduz na complexa relação a seguir: é a tecnologia que transforma a cultura ou, ao contrário, ela incorpora a forma cultural estabelecida?

A segunda é ainda uma questão mais fundamental e indaga se os discursos apresentados não se equivocaram por desconsiderarem a importância da imagem na sociedade contemporânea. A Internet tende a reforçar essa característica da cultura, visto que se constitui como um prolongamento dos meios audiovisuais, presentes desde a invenção da fotografia. Portanto, um questionamento que se coloca é se isto não representaria uma correlação com o fato da beleza continuar a ser valorizada no contemporâneo. Haveria, assim, um paralelo estabelecido entre uma cultura criadora de imagens a um ritmo acelerado e indivíduos que se querem perfeitos e belos como imagens produzidas artificialmente.

É importante ressaltar, então, a questão causal implícita nestas indagações. Ao se constatar a não modificação de forma direta da cultura a partir da tecnologia, através do exemplo abordado, está-se levando em conta o limite temporal estabelecido para esta transformação, já que estamos tomando um intervalo estipulado entre o surgimento dos meios de comunicação de massa e a criação da tecnologia digital. Todavia, a afetação cultura-tecnologia parece funcionar segundo uma causalidade de natureza mais complexa, pois envolve um prazo mais longo e outros fatores de natureza econômica e social.

A tecnologia visual está aqui sendo referenciada como um desses agentes de mudança, no entanto, transformações no próprio sistema capitalista (super produção) inserem o consumo como atividade prioritária, o que permite o estabelecimento de uma nova relação do indivíduo com seu corpo, no qual esse passa a ocupar papel de destaque como imagem de beleza que vende e como lugar de experimentação de prazer, o que





conseqüentemente engendra lucro (Vaz, 1999). Fatores como a liberação do prazer sexual, influenciados pela invenção dos contraceptivos, também permitem uma maior liberdade individual e estímulo ao desnudamento e uma conseqüente visualidade do corpo. Deste modo, será preciso investigar o papel da tecnologia como agente transformador da construção da aparência, bem como da articulação do meio social nesse mecanismo.

### **Das pinups as belezas digitais: novos meios, antigos imaginários**

Ao contrário do esperado pelos discursos ciberutópicos, valores como erotismo<sup>12</sup>, sedução e beleza continuam a definir o feminino nas novas mídias. Assim, será possível observar que apesar de um novo tipo de tecnologia utilizada tanto na forma de criação como de circulação dessas imagens, o modo como é representado a mulher não sofre grande alteração nesse período. Segue-se, então, uma análise da conjuntura cultural que retrata o feminino na TV, revistas e cinema para que haja o estabelecimento de um paralelo entre a conformação deste imaginário atualmente nas novas mídias.

Na cultura de massa houve grande ênfase a visualidade do feminino, posto que a mulher foi predominantemente exibida como uma imagem sedutora e esteve intensamente associada à publicidade. Primeiramente, as pinups confirmam a objetificação da mulher nesta época (Lipovetsky, 2000, p. 169-188), e se destacam como imagens vendedoras de produtos de consumo, justapondo a mulher com a própria mercadoria a ser consumida. Segundo Morin (1994, p.119-122), isto é fruto de uma conjunção entre o erotismo feminino e o movimento do capitalismo moderno.

Uma segunda forma de reconhecer a mulher como o sexo a encarnar os atributos de beleza são as divas do cinema e as *top models*, visto que ambas são ícones do sistema de comunicação que promoveu a difusão das normas estéticas como modelo para as mulheres (Lipovetsky; Morin, p.108; Del Priore, 2001)<sup>13</sup>. Todas exemplificam a uniformização e a massificação inerentes a estrutura centralizadora de emissão desses meios e definem o feminino como aquele que é pra ser visto e que, portanto, deve ser belo.

---

<sup>12</sup> Para detalhes sobre a relação entre tecnologia e erotismo, chamado de 'tecnoerotismo', ver Springer (1996).

<sup>13</sup> Lipovetsky (p. 99-200) explica que é na Renascença que ocorrerá a invenção da mulher como 'Belo Sexo', reconhecida social e teoricamente (p.113).





Alguns estudos de gênero chegaram a reconhecer que a mulher era representada nesta época para ser olhada. Mulvey (1991), a partir de conceitos de fetichismo e voyeurismo na acepção freudiana, revela que no cinema, tanto na estrutura narrativa quanto no enquadramento, a mulher foi representada para ser vista como uma imagem e o homem colocado como aquele que é dono do olhar. Embora esse tipo de análise venha sendo rediscutido por outras correntes teóricas<sup>14</sup>, essa lógica parece muito condizente com a maneira como o feminino era retratado nos meios de massa.

Com a passagem da cultura de massas para a Internet, supôs-se ocorrer o fim desse predomínio. Esperava-se que fatores como a compressão espaço-temporal (Harvey, 1993), a possibilidade de escapar a uma estrutura centralizadora machista e união de diversas culturas acarretariam em inovações em variados campos de expressão visual.<sup>15</sup> Constata-se, no entanto, que a imagem do feminino não se altera, pois se sobressai um retrato sedutor de mulher e moldado segundo padrões de beleza, como são as ídolos e modelos virtuais e personagens de filmes e heroínas de vídeo game. Assim, fornece-se continuidade a comercialização de produtos (Wiedmann, p.196; p. 388) e observa-se, então, a reatualização deste repertório já divulgado, o que acaba por definir um padrão visual de representação do feminino.

Mas essa incorporação de conteúdos e referências entre duas épocas e meios é por muitos autores interpretada como um acontecimento específico que se dá entre diferentes tipos de mídias. É assim que parece se desenvolver a teoria de McLuhan (1995) que atesta ser o conteúdo de um meio outro meio. Sabe-se que um dos pontos principais de seu argumento é de que o próprio meio seria a mensagem, ou seja, de que o formato da mídia conforma um certo tipo de comunicação, mas o que está se chamando atenção aqui é para esse relacionamento que o autor identifica entre os meios. Nesse sentido, o cinema poderia conter o teatro; num segundo momento a televisão acolheria o cinema; e, por fim, a Internet traria o conteúdo dos jornais, revistas, e da própria TV etc.

Bolter e Grusin (1999, p. 66) parecem se inspirar neste autor ao afirmar que a mídia é o que re-media<sup>16</sup>, ou seja, “apropria-se de técnicas, formas e o significado social de outra mídia e tenta reformulá-la em nome do real”. Para eles (p. 66), “uma mídia na

<sup>14</sup> Ver Bolter e Grusin (1999, p. 78-84).

<sup>15</sup> Inúmeras transformações técnicas ocorrem no que diz respeito à disseminação de tecnologias e narrativas antes específicas a cada localidade, como a divulgação da cultura de animação inspirada nos mangás, os gibis tradicionais japoneses. Ver Graieb, Carlos. *Revista Veja*. Matéria O Japão é pop. Seção Cultura. Rio de Janeiro, 7 jan. 2004.



nossa cultura não pode nunca operar em isolamento”. Ela precisa de uma referência a outra para ser reconhecida como mídia, o que explicaria o fato de que as novas mídias estariam sempre incorporando elementos dos meios anteriores. Nesse sentido, sabemos que a Internet acolhe também o conteúdo desses meios de massa que são transportados para as interfaces de computador. Da mesma maneira, as mídias mais antigas se apropriariam de linguagens, formatos e temas relacionados às novas mídias para que sejam aceitas pelo novo tipo de público<sup>17</sup>, indicando que acaba por ocorrer um mecanismo em via dupla.

Essa é certamente uma maneira de se analisar essa relação entre as mídias. Como vimos, entre outras possibilidades, a Rede apesar de ser um novo meio técnico afirma esse papel da mulher associado ao culto da beleza e da aparência. No entanto, gostaria de sugerir que um modo de entendimento mais abrangente nessa questão específica, é pensar que é a cultura que fornece o sentido à tecnologia, o que de certa forma explica essa relação entre as mídias e amplia o entendimento da continuidade desse apelo à visualidade no caso do feminino. Veremos na condução da análise que essa suposição pode ser complexificada no que diz respeito à influência da tecnologia na construção da aparência, bem como da articulação do meio social nesse processo.

### **A tecnologia e a construção plástica da beleza**

A história da beleza vê o conceito de belo migrar ao longo do tempo. Dentro de uma perspectiva ocidental, vincula-se a definição platônica de um belo ideal, metafísico, associado aos conceitos de bom e verdadeiro para depois se tornar objeto da Estética - disciplina fundada no campo da Filosofia no século XVIII com objetivo de sistematizar ou racionalizar o conhecimento sobre os conteúdos da aparência<sup>18</sup>. Mas, hoje, está-se longe de uma definição universal sobre o que é belo. Assim, após a Modernidade, entendida como um tempo em que desponta o sujeito cartesiano que se entende como um ser histórico (Foucault, 1984), pois relativiza sua experiência no mundo dentro de realidades culturais diversas, vemos uma vasta alteração na história dos corpos e seus atributos embelezadores (Lipovetsky, Del Priore).

---

<sup>16</sup> Adotou-se re-média como tradução para “remediation” do original em inglês.

<sup>17</sup> Este é o caso de alguns jogos (vídeo game) que seguem uma maneira narrativa típica de Hollywood para tentar convencer o espectador a aceitar o novo padrão que se impõe.

<sup>18</sup> Os termos beleza, belo e estética estão sendo tomados praticamente como sinônimos neste trabalho. Para breve diferenciação possível desses conceitos, ver Duarte Jr. (2003, p. 8-15).



Particularmente no caso do feminino, em nenhuma outra época foi conferida tanta importância à sua beleza<sup>19</sup>, bem como aos recursos técnicos capazes de construí-la. Na atualidade a tríade saúde, juventude e perfeição corporal de acordo com Del Priore continuam a ser listadas como as principais características da mulher bela. Sendo assim, prioriza-se então o belo, por assim dizer, como uma representação do corpo como aparência em detrimento de uma atenção maior a aspectos subjetivos, que se preocupem com questões identitárias mais profundas.

Esse padrão cultural, como mostrado, forneceu sentido as representações do feminino construídas por meio da tecnologia visual nas novas mídias, o que não resultou em um questionamento do repertório estabelecido com a cultura de massa. Mas porque esse equívoco ciberutopista quanto à importância da beleza e da aparência femininas nas relações de gênero? Para responder essa questão será preciso estender o escopo até então atribuído à tecnologia; e nesse processo de generalização identificar os tipos de tecnologia que contribuem para a construção desse sujeito que valoriza a imagem na atualidade. E, com isso, partir para sua conseqüente problematização.

Dentro dessa concepção é preciso destacar, então, em primeiro lugar, o papel das tecnologias da imagem desde o surgimento do audiovisual na criação de uma cultura que privilegia a aparência. Nesse sentido, um argumento inspirador dessa análise é desenvolvido por Sontag (1981, p.147-171), pois explica que a partir da invenção da fotografia criam-se percepções antes inimagináveis com outros sistemas de imagens<sup>20</sup>. Com isso, segundo a autora, neste “mundo-imagem” se estabelece uma nova relação entre imagem e realidade que funciona segundo uma lógica invertida, na qual atribui-se às coisas reais as qualidades de uma imagem, ao invés do contrário como ocorria na noção primitiva. Isto pode ser observado, dentre outras formas, quando ao vivenciar situações reais, tem-se a percepção de que estas se assemelham a filmes e representações já anteriormente assistidos.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Lipovetsky (p. 107) explica que a associação entre beleza e feminino se inicia com a distinção social entre classes trabalhadoras e ociosas; nesta última a mulher disporá de tempo para embelezar-se. Mas, é na Renascença que ocorre a invenção da mulher como “Belo Sexo”, reconhecida de forma social e teórica (p.113).

<sup>20</sup> O registro de mapas, as fotos instantâneas, as captações de estrelas distantes, as radiografias do corpo humano, seriam exemplos de um modo de controlar o mundo a nossa volta que antes só era visto por meio da visão natural. Ver Sontag (p.149).

<sup>21</sup> Um exemplo interessante ocorreu no ‘11 de setembro’. Era comum a comparação entre realidade e imagem, já que a realidade estava para muitos, ‘surpreendentemente’ sendo tão ou mais terrível que todos os filmes que destruíam cidades americanas, como é o caso de ‘Nova York Sitiada’ (Zwick, 1998).



Essa inversão entre imagem e realidade denota uma grande valorização do aspecto visual na percepção humana inerente ao convívio com enorme profusão de imagens. Portanto, como a mídia digital continua a ser um meio visual expresso através de tecnologias de interfaces gráficas, técnicas como a computação gráfica, fotografias digitais inseridas em celulares, *pdas* e *fatologs*, há um reforço da importância da imagem como ocorre desde a invenção da fotografia. E isto conseqüentemente, destaca a valorização da aparência visual nesses meios.

E em segundo lugar, o poder transformador das tecnologias de cirurgia plástica cosmética<sup>22</sup> na atualidade. A popularização e agilidade<sup>23</sup> na modificação da aparência dessa espécie de intervenção permitem uma aproximação com as imagens digitais. Sugere-se aqui que este tipo de procedimento estético atue como uma tecnologia que se encontra na mesma ordem da tecnologia de representação imagética, e que ambas técnicas portem uma força em comum traduzida pela importância à visualidade. Isso faz pensar se os indivíduos nessa sociedade não estariam se construindo também como imagens, assim como descreveu Sontag em relação ao mundo das imagens.

Esse tipo de intervenção é geralmente realizado sob a justificativa de melhora da auto-estima e até recolocação profissional, inscreve padrões culturais de beleza eliminando sinais característicos de envelhecimento (Balsamo), e acaba por eleger o corpo como um lugar de operação de signos efêmeros de beleza, como seios muito grandes, nariz fino etc. Ocorre, com isso, a passagem da responsabilidade para a mulher do cuidado com a beleza, indicando a mudança de uma beleza-destino para uma beleza-responsabilidade (Lipovetsky, p.162), na qual vigora a máxima “só é feio quem é preguiçoso”.

Segundo Duarte Junior (2003, p.14), a beleza “é uma maneira de nos relacionarmos com o mundo [...] é a relação (entre sujeito e objeto)”, no entanto não está em questão neste trabalho a relação subjetiva que o indivíduo pode estabelecer com o objeto belo, como ocorre no processo de apreciação estética de obras de arte, por exemplo. O que é importante ressaltar é que essa flexibilidade de alteração tecnológica influencia a dinâmica de subjetivação no contemporâneo e, nesse processo, merece destaque o problema da norma que advém dessa relação. Em primeiro lugar, existe a dificuldade de se determinar por vezes o próprio padrão normal. Pode-se citar dois

---

<sup>22</sup> Este tipo de cirurgia é diferente daquela utilizada em casos de reconstrução do corpo devido a problemas de saúde e deformidades congênicas.



exemplos: a polêmica sobre a mulher que venceu um concurso de beleza após dezenove cirurgias plásticas<sup>24</sup> e a recente invenção de concursos de beleza destinados exclusivamente a mulheres que passaram ao menos por uma intervenção cirúrgica<sup>25</sup>. Em segundo lugar, o problemático é se saber, a partir de um padrão estabelecido, o quão o indivíduo está submetido ao que foi instituído como norma.

A normalização, que aprisionava em *corpos dóceis* o indivíduo nas escolas, fábricas e hospitais que constituíam as sociedades disciplinares descritas por Foucault, (1987) é articulada no contemporâneo menos a regras normativas (pelas quais se gera o comportamento anormal ou desviante), do que a uma sociedade onde o risco associado a uma projeção futura passa a controlar as relações de prazer e hábitos do indivíduo (Vaz, 1999): “a passagem da disciplina ao controle é também a passagem da norma ao risco como conceito primário a partir do qual se pensa a relação dos indivíduos consigo mesmo, com os outros e com o mundo”. Nesse sentido podemos pensar que a obsessão pelo corpo perfeito seja determinada também por uma sociedade que tenta prever e evitar riscos de envelhecer ou de não sobreviver em um mundo onde ser bela e magra é quase condição de uma existência sem sofrimento, haja vista a grande ocorrência de transtornos alimentares, principalmente em adolescentes do sexo feminino.

Mas como os meios são o local onde se divulgam as normas estabelecidas, sendo o lugar por excelência a construir essa imagem sobre o que é o belo na atualidade, existe um intenso debate sobre a afetação da imagem sobre o indivíduo nos estudos de mídia. Recai-se justamente na questão clássica das teorias de comunicação que oscila entre duas posições. Uma primeira, que acredita na alienação das mulheres em relação às imagens divulgadas, o que representaria uma verdadeira ditadura de submissão (Del Priori) e aposta na existência de um olhar médico portador de uma ordem disciplinadora que naturaliza o corpo feminino como patológico, que funcionaria como mecanismo de controle cultural (Balsamo, p.56-79)<sup>26</sup>. Por outro lado, há os que, ao contrário, descrevem um certo tipo de liberdade que os padrões de beleza poderiam oferecer, recusando a existência de uma ordem disciplinar opressora (Lipovetsky); bem como os

<sup>23</sup> Moherdau, Bel. *Revista Veja*. Especial. É de lei: o direito à beleza. Rio de Janeiro, 7 jan. 2004. Editora Abril – edição 1835, ano 37 no. 1.

<sup>24</sup> A Miss Brasil 2001, Juliana Borges, ganhou o título de Miss Retoque, pois se submeteu de uma vez só a dezenove cirurgias: “Corrigiu olheiras ligeiramente abertas, realizou lipoaspiração e colocou prótese nos seios”. *Ibid*.

<sup>25</sup> Trata-se do Miss Artificial Beauty (Miss Beleza Artificial), criado por mulheres que foram rejeitadas em concursos tradicionais de beleza. Um transexual de 62 anos está entre as finalistas. Ver Socfield Jr., Gilberto. *Jornal O Globo*. Caderno *ela*. Miss Silicone. Rio de Janeiro, 18 dez. 2004.

<sup>26</sup> Ver também Gubern (2000).



que destinam ao feminino uma essência sedutiva, portadora de um poder ‘simbólico’ que seria capaz de proporcionar vantagens a esse sexo (Baudrillard, 1992).

Embora haja uma recusa a existência de uma ordem disciplinar opressora (Lipovetsky), de qualquer forma, fica evidente que a tela acaba funcionando como um lugar onde se estipula como ‘desejável’ o padrão da perfeição física e do corpo jovem - fator de sucesso e possibilidade maior de prazer - de preferência erotizado, que sirva como veículo da indústria de consumo. Isso ocasiona uma grande pressão social naqueles que não podem se transformar e indica um novo tipo de ‘terapia da imagem’, na qual utilizam-se os procedimentos estéticos como solucionadores de questões psíquicas, sendo estas muitas vezes reduzidas a partir da transformação externa, como mostram programas recentes como ‘Extreme Makeover’<sup>27</sup>. Nota-se, então, que as tecnologias da imagem e as tecnologias de cirurgia cosmética contribuem para que a cultura intensifique a valorização da aparência.

É importante observar que esta é uma causalidade que sobre um primeiro olhar afirma um certo determinismo tecnológico. Na verdade, pode estar ocorrendo a transformação da cultura a partir da tecnologia, entretanto, esse processo se desenvolve em um prazo mais longo e complexo do que aquele suposto pelos ciberutopismos. Pois em paralelo, opera em conjunção com uma sociedade que se estabeleceu fundamentada em metas consumistas e individualistas, como já esclarecido. Com isso, outros fatores interagem no estabelecimento dessa sociedade visual.

Enfim, o objetivo foi mostrar que ambas as tecnologias, tanto a digital que constrói representações femininas nas novas mídias, quanto a tecnologia de alteração do corpo da mulher como uma imagem (perfeita, bela e sem defeitos), trabalharam em prol de uma identidade feminina que elege a beleza como um de seus principais atributos. Isto vai na contramão de determinadas esperanças ciberutópicas que se criaram em torno do gênero com o surgimento das novas tecnologias, e mostra que a cultura é que moldou o uso da tecnologia e não o contrário, se considerarmos como analisado a causalidade implícita nessa questão. Assim, o futuro, ao que parece, não será andrógono como supôs Haraway. Mas, talvez, ao que indica, o da aparência. Para ambos os sexos.

---

<sup>27</sup> Atualmente o programa é exibido aos domingos às 22:00 h no canal Sony da Net.





## Referências bibliográficas

- BALSAMO, Anne. Technologies of the Gendered Body: **Reading Cyborg Women**. Durham: Duke University Press, 1999.
- BAUDRILLARD, J. **Da sedução**. Campinas: Papirus, 1992.
- BOLTER, J.D. e GRUSIN, R. **Remediation**. Understanding New Media, Cambridge: The MIT Press, 1999.
- DEL PRIORE, Mary. **Corpo a corpo com a mulher: Pequena história das transformações do corpo feminino no Brasil**. São Paulo: Senac, 2001.
- DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **O que é a beleza**: (experiência estética). São Paulo: Brasiliense, 2003.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- \_\_\_\_\_. **O que é o Iluminismo?** In O Dossier, org. C.H Escobar. Rio de Janeiro: Taurus, 1984.
- GUBERN, Román. **El eros electrónico**. Barcelona: Taurus, 2000.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DPeA (5ª ed.), 2001.
- HARAWAY, Donna. “Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX”. Em: **Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HEATNEY, Eleonor. **Pós-modernismo**. Tradução: Ana Luiza Dantas Borges. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- HOFFMANN, E.T.A. **O homem da areia**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- HUYSSSEN, Andreas. **After the great divide: Modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington: Indiana University Press, 1986.
- LAURETIS, Teresa de. “A tecnologia do gênero”. Em: HOLANDA, Heloisa Buarque de (org.) **Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- LEMOES, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea** Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LESSIG, Lawrence. **Code and other laws of cyberspace**. Nova Iorque: Basic Books, 1999.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**; tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A terceira mulher**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- MORIN, E. **Cultura de massa no Século XX: Espírito do tempo 1: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.
- PLANT, Sadie. **A mulher digital: O feminino e as novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1999.
- MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo in Xavier, Ismail(org) **A Experiência do cinema**, Graal, SP, 1991.
- PAGLIA, Camille. **Personas Sexuais** Arte e decadência de Nefertite a Emily Dickinson; tradução Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- SONTAG, Susan. **Ensaio sobre fotografia**. Rio de Janeiro: Arbor, 1981.
- SPRINGER, Claudia. **Electronic Eros: Bodies and desire in the postindustrial age**. Austin: University of Texas Press, 1996.
- STRINATI, Dominic. **Cultura popular: Uma introdução**. São Paulo: Hedra, 1999.
- TERRY, Jeniffer e CALVERT, Melodie: **Proceed lives gender and technology in every day life**. New York: Routledge, 1997.
- TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster, 1995.
- VAZ, Paulo. Corpo e Risco in **Forum Media**, Viseu, v.1, n.1, p.101-111, 1999.
- WIEDEMANN, Julius. **Digital Beauties: 2nd and 3rd computer generated digital models**. : Taschen, 2002.