Ficções e Fetiches:
A Fotografia de Ryoko Suzuki Como Crítica Social[1]

Ana Maria Schultze
Instituto de Artes da Unicamp

Resumo

A partir da elaboração de montagens fotográficas, a artista japonesa Ryoko Suzuki propõe ficções para discutir uma imagem de forte apelo no universo masculino: o fetiche e a atração exercidos por jovens em corpos perfeitos e idealizados, aqui elaborados tendo como ponto de partida colagens entre mangás e a artista, que a partir de sua própria exposição coloca no centro do debate temas como pedofilia, indústria da beleza, erotização juvenil, entre outros assuntos recorrentes na contemporaneidade, porém não com exclusividade na cultura do Japão.

Palavras-chave

Fotografia contemporânea; real e virtual; arte; arte japonesa; Ryoko Suzuki.

Considerações de Aninha

Melhor do que a criatura,
fez o criador a criação.
A criatura é limitada.
O tempo, o espaço,
normas e costumes.
Erros e acertos.
A criação é ilimitada.
Excede o tempo e o meio.
Projeta-se no Cosmos.

Cora Coralina

Da fotografia indicial à arte-fotografia

Durante muito tempo, o principal estatuto pelo qual a fotografia foi reconhecida e consagrada foi o do documento. Devido à sua (também) conexão com um referente, bem como à suposta neutralidade do aparato na captação da imagem que superaria a mão e o olho humano, a fotografia alimentou a crença de que suas imagens seriam a exatidão, a verdade e a própria realidade.

Foi pelo contexto em que a fotografia surgiu que um novo regime de verdade pode ser instaurado, acolhendo esta imagem e seu conceito. Uma coerência com o

[1] Trabalho apresentado no GP Fotografia, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

percurso vigente na sociedade da época: predominância do racionalismo, mecanização crescente, forte urbanização e capitalismo que se difundia ao redor do planeta. Valores análogos na nova imagem técnica: aparelho de captação, ausência do subjetivismo do operador, possibilidade de criação de múltiplas imagens em curto espaço de tempo e um olhar que se voltava para a cidade, a urbe e suas características.

Porém, "... a fotografia não é um documento [...], mas somente está provida de um valor documental, variável segundo as circunstâncias" (ROUILLÉ, 2009, p. 19).

E novas condições sociais geraram uma crise no mesmo documento até então aceito, incitando ao declínio em sua crença e abrindo as portas para novas possibilidades que se descortinavam para a fotografia: como expressão, até culminar na arte-fotografia.

Como expressão e arte, a imagem fotográfica afasta-se cada vez mais do referente e novas relações se estabelecem entre esta imagem e a própria arte. Valores até então desprezados tornam-se a tônica neste novo movimento: a imagem e as potencialidades de sua escrita, a subjetividade do autor, o Outro que se anuncia (ROUILLÉ, idem).

Simultaneamente o mundo, por sua vez, torna-se objeto de desconfiança: a fotografia-documento perde contato com ele, distanciando-se. Não mais uma busca do real, mas a possibilidade de criação de realidades, principalmente com as imagens digitais (de síntese ou não): a fotografia como construção, que fabrica e produz mundos.

Pois o real ou atual, como prefere Deleuze citado por Alliez (1996, p. 50), configura-se além, externamente, ganhando corpo com a(s) realidade(s) manifestas em imagens virtuais (no sentido estrito) que o recobririam, tais quais camadas inseridas em um circuito em que ambos se alimentam – real e virtual – atualizando-se constantemente.

No campo da arte, as imagens virtuais passam a ser sinônimo de imagens digitais (geradas ou obtidas eletronicamente), simulacros, das quais artistas se apoderam para dar forma a realidades e desencadear reflexões sobre as sociedades moderna e contemporânea.

Frente a esta condição analisaremos aqui a obra da artista japonesa Ryoko Suzuki que, explorando as potencialidades da imagem elaborada digitalmente, critica um comportamento típico da sociedade japonesa, mas que se manifesta de forma similar em outras sociedades: fetiches de homens atraídos pela imagem de mulheres jovens em corpos perfeitos, quando chegam ao ponto de elaborar montagens fotográficas de corpos híbridos para satisfazer seus apetites.

Novas dimensões perceptivas

Criar mundos e realidades através das imagens digitais não se constitui, exatamente, uma novidade.

O sociólogo Laymert Garcia, em trabalho de Venturelli e Burgos (2001) aponta que outras mídias e tecnologias já desempenhavam este papel com eficácia como a TV, o cinema e vídeo e em um caso emblemático o rádio, gerando nova crise, desta vez da realidade.

Assim, as tecnologias possibilitam a criação de outras realidades, desta vez virtuais e similares à nossa própria realidade (agora ponto de polêmica), que torna-se então relativizada, suscitando discussões sobre a forma como somos e estamos no mundo e como o percebemos.

Venturelli e Burgos, citando novamente Garcia, apontam que uma realidade virtual seja ela qual for, seria uma forma de apropriação do agora pelo futuro, que nos desloca para outras dobras de espaço-tempo, um espaço-tempo da inventividade. Virtual e atual então se atualizam constantemente, como já proposto por Deleuze, sendo o virtual um *estar entre* o presente e o futuro.

É neste fluxo que o artista intervêm. É ali seu espaço de criação, elaboração de experiências, conhecimentos e sensações e, principalmente, intervenções que se concretizam como ações. Ainda a partir de Venturelli e Burgos, citando Gilbert Simondon, entendemos que a arte é ação que desencadeia percepções orgásmicas, de certa forma táteis e impulsionadoras de estímulos, algo paralelo ao que se encontra nos mundos virtuais elaborados artisticamente.

O artista que cria imagens virtuais deseja dar aparência de realidade àquilo que não existe previamente: mitos e entidades mitológicas, sonhos, universos paralelos. Tais quais as considerações de Aninha na abertura deste texto, é na criação ilimitada de signos que o artista suplanta os limites de sua obra, projetando-se no Cosmos tal qual um deus dotado de próteses que lhe permitem ultrapassar os limites humanos. Como reforça Jean-Louis Weissberg (in PARENTE, 1996, p. 117), o artista busca

> obter representações melhores que as que foram postas aí, esvaziar a imagem para quebrar seu estatuto de dependência ontológica do objeto, [que] tornou-se progressivamente um objetivo perseguido tanto pela arte moderna quanto por múltiplos projetos científicos.

O virtual como dimensão do real, não em substituição, mas envolvendo-o em camadas que concretizam pensamentos. Para Weissberg (idem p. 120), o virtual

configura-se como caminhos que conectam nós, extrai-se do real por contiguidade e a ele devolve marcas que se inserem nestes percursos. Segundo Couchot (1996 p. 42), a realidade que se dá ao olhar e ao pensamento é uma artificial, cuja única materialidade são os micro-impulsos que circulam pelo computador. Uma nova imagem que é tanto objeto, linguagem quanto sujeito, que é por nós olhada e nos olha em retorno. Não mais *representar* o real, como fazia a pintura até final do século XIX, mas *apresentá-lo*, em novas dinâmicas.

Para Weissberg (idem, p. 120-125), seis são as maneiras pelas quais o artista simula o real através do virtual:

Apresentação do real pelo virtual

O virtual qualifica-se como uma forma de acesso ao real, em que ambas as instâncias são requisitadas. Informações prévias do real são necessárias para se simular o virtual e permitir o acesso a este real.

Interpretação do real pelo virtual

O virtual dá sentido ao real, a partir do momento em que permite se experimentar e testar hipóteses para validar o real.

Prolongamento do real no virtual por contiguidade

Virtual e real se prolongam um no outro, onde uma ação realizada no real ou com elementos reais desencadeia, por contiguidade, efeitos e resultados no virtual, articulando ambas as esferas.

Injeção do real no virtual

Por inserção digitalizada, a imagem humana é inserida no mundo virtual, por exemplo, e pode interagir nele por meio do movimento real, animando-o.

Ver o virtual por uma janela real

Um objeto real, que pode ser um monitor, propicia uma janela que permite visualizar fragmentos de um mundo virtual.

Telepresença real no virtual

O real se coloca em um mundo virtual por imagens de síntese, isto é, o homem é substituído por uma imagem sintética sua que é inserida no ambiente e permite a interação com ele. É por esta via que o real se insere totalmente no virtual, sendo a mais desestruturante para a percepção humana: é quando os movimentos psíquicos e intelectuais (da percepção) são concretizados em dispositivos.

Eduardo Kac (2002), analisando obras produzidas por artistas com computação gráfica relaciona conceitos semelhantes, nomeando-os como imagem como espaço, imagem como interface para o corpo, imagem como avatar, imagem como ponte e imagem como vida.

Acrescentamos ainda a esta lista as imagens de síntese, produzidas a partir de informações numéricas sem referências ou conexões com a realidade ou o real, resultado de cálculos algorítmicos; e as imagens geradas pela combinação de outras, que se *assemelham* a fotografias, mas não guardam mais relação com um referente, distanciando-se assim da gênese fotográfica.

Em comum todos os autores citados tem o fato de que estamos diante de uma nova forma de perceber o mundo. Para Couchot (in Parente, 1996, p. 41), técnicas figurativas e as imagens que por meio delas são criadas são formas de perceber e interpretar o mundo, em uma outra ordem visual. O espaço muda, todas as dimensões agora são possíveis: uma diferente visão do mundo.

As mídias eletrônicas instauram novas maneiras de ser, perceber, pensar e sentir, que requerem nova constituição conceitual, fato criticado por Belting (apud HAROCHE, p. 214) que “viu na imagem de síntese a produção de um tipo inédito, “suscetível de instituir uma nova prática de percepção e ampliar os critérios pelos quais vinculamos essa atividade a nosso corpo.” Apesar da crítica, é uma nova forma de compreender, situar-se e receber o mundo.

Rupturas do cotidiano

É nesta ordem em que se inscreve o trabalho da artista Ryoko Suzuki (Japão, 1970), que elabora imagens que guardam relações de semelhança com a fotografia na aparência de similaridade com uma realidade, produzindo fissuras em nosso campo perceptivo e conceitual.

Quando combina imagens fotográficas de seu próprio rosto ao de modelos de *mangás*, Suzuki produz rupturas no cotidiano que desencadeiam reflexões e críticas à sociedade contemporânea, aqui a japonesa, mas que cabem a diversas culturas.

Sua imagem já não é mais uma fotografia, mas uma imagem devir: uma série de mudanças pelas quais passa a imagem fotográfica, tornando-se algo novo – semelhança com uma fotografia, porém desprovida de conexão física com o objeto ou ser que a originou, pelo menos em parte. A fotografia na base da elaboração da imagem, porém não o produto final.

Trabalhando quase sempre com os meios fotografia e vídeo, a artista é recorrente em sua própria obra. Mais do que artista, Suzuki coloca-se como modelo, expondo-se e discutindo suas questões a partir de sua própria essência.

Relações de submissão feminina, da estética padronizada imposta à sociedade japonesa, pornografia infantil, fetichismo, são temas com os quais a artista lida em sua produção, em séries que às vezes se atualizam em novas como *Anikora*, desdobrada em *Anikora Seifuku* e *Anikora Kawaii*, nosso interesse neste ensaio.

A arte como crítica social

As séries *Anikora* constituem-se em um debate proposto pela artista para fazer frente a um movimento comum no Japão, conhecido como *aikora*.

Em uma sociedade fechada e tolhida sentimentalmente como a japonesa, é na privacidade doméstica que expressões de saciedade vão ocorrer diante de impulsos, dos comuns aos mais exarcebados, principalmente da população masculina. Uma destas pulsões se manifesta na forma do fetiche de homens por suas artistas preferidas ou *pin ups* em corpos exageradamente perfeitos, como de personagens de *mangás*.

Aikora é uma contração das palavras *aidoru koraju* (*idol collage*, em inglês – note-se que no idioma japonês não se pronuncia a letra L). Uma atração por jovens colegiais em uniformes escolares, por exemplo, com suas saias pregueadas e curtas e blusas justas, que desperta o imaginário masculino. Suzuki denomina suas séries de *Anikora*, sua própria combinação das palavras *animation* e *collage* (animação e colagem). A justaposição de animações e desenhos como forma de satisfazer desejos e perversões sexuais

Alguns autores inclusive tem utilizado uma nova palavra, *moe* (YAMAGUCHI, 2007), para designar o homem cuja atração sexual é manifesta por este tipo de

personagem ficcional. Seria este impulso gerado pelo corpo perfeito ou pela figura irreal, que justamente por sua intangibilidade detonaria o interesse?

Este tipo de imagem normalmente é gerado e circula de forma clandestina, já que muitas composições envolvem menores de idade ou atrizes famosas, alimentando assim a pornografia infantil ou denegrindo figuras públicas. Estima-se também que seja um universo em que circula muito dinheiro, pois seus visitantes não se importam de pagar para satisfazer seus desejos. Em diversos países há departamentos especializados da polícia em rastrear estes sites na internet, que justamente por isto mudam o tempo todo de lugar, dificultando sua captura. Muitas vezes os sites de *aikora* escondem-se em outras páginas, acessíveis por ícones conhecidos por aqueles que circulam em tal meio.

Quando cria seus mundos e ficções em *Anikora* (figuras 1 e 2), Ryoko Suzuki expõe as entranhas do submundo da pornografia japonesa, ironizando o desejo masculino por uma perfeição que beira a neurose e o inacessível. A artista, ao estampar as figuras com seu próprio rosto, revela sua posição crítica sobre um evento que não se restringe ao Japão, mas amplia fronteiras, de nossa indiferença frente a desejos que acabam levando a situações de controle externo, segundo seu próprio site na internet.

A segunda série de *Anikora*, *Anikora-Seifuku*, desenvolvida anos mais tarde, apresenta garotas vestindo diversos tipos de uniformes comuns nas histórias de *mangás* como as próprias escolares, enfermeiras, coelhinhas ou meninas de biquíni ou *lingerie*. Para a artista, havia a questão do por quê tal imagem seduz homens adultos mais do que a própria figura nua. Em sua conclusão, Suzuki percebeu que este fenômeno social limita a idade das personagens à adolescência, afeta principalmente os homens e as imagens femininas uniformizadas constituem-se em figuras que podem ser por eles controladas, manipuladas. Sua nova série (figuras 3 e 4) revela sua necessidade de aprofundar-se sobre o assunto. Mais uma vez imagens produzidas pela colagem de outras remetem a imaginários e pulsões predominantemente masculinos, sublimados socialmente e manifestos na clandestinidade, em situações em que a mulher (e a criança) são dominadas e exploradas.

Fechando a série (até o momento), *Anikora Kawaii* foi desenvolvida em 2009.

Segundo a própria artista, o Japão é um país em que há uma forte cultura do ‘bonito’, no sentido da coisa infantilizada, bonitinha. Cercada de coisas ‘bonitinhas’ desde a infância, tais elementos tornam-se comuns às crianças, especialmente as meninas. Para Suzuki, este fenômeno seria restrito a seu país, constituindo-se no subtema desta terceira série (figuras 5 e 6).

Novamente o mote é o desejo masculino por rostos quase infantis em corpos voluptuosos, mas também a forma como o Japão trata tais imagens como 'bonitinhas'. Segundo a artista, mulheres imersas nesta cultura definem-se e apresentam-se como 'bonitas', no sentido aqui empregado e que exemplifica tal conceito. Ser 'bonita' seria o valor mais almejado. Porém, quando se movem no sentido de atingir tal fim estas mulheres anulam-se e destroem suas próprias identidades, transformando-se meramente em objetos destinados a olhos gulosos.

A obra de Ryoko Suzuki, então, ao criar ficções que lidam com fetiches, emerge como forma de crítica social no seio de uma sociedade que mascara seus sentimentos e impulsos, saciando-os de forma velada na privacidade do lar, mas que ao mesmo tempo escancara e invade a intimidade de mulheres famosas, crianças e adolescentes, ao expô-las de forma inadvertida na internet em imagens manipuladas. Aproveitando-se das possibilidades infinitas que as imagens virtualizadas propiciam, a artista coloca o dedo na ferida de um fenômeno que atinge o Japão, mas certamente não se restringe a ele, atingindo proporções globais principalmente com a internet. Uma forma de lançar um grito de alerta para algo que está ao nosso lado ou próximo a nós, mas ao qual somos muitas vezes indiferentes. Já que a criação é ilimitada, cabe ao criador (o artista) lançar mão das possibilidades acessíveis para chamar a atenção para questões que nos afligem.

Figura 1
Sweat3
2002
Impressão colorida cromogênica
1,20 m x 2,30

Figura 2
Sweat6
2002
Impressão colorida cromogênica
1,20 m x 2,30

Figura 3
Anikora-Seifuku 01
2007
Impressão colorida cromogênica
1,20 m x 2,30

Figura 4
Anikora-Seifuku 03
2007
Impressão colorida cromogênica
1,20 m x 2,30

Figura 5
Anikora-Kawaii 03
2009
Impressão colorida cromogênica
1,20 m x 2,30

Figura 6
Anikora-Kawaii 06
2009
Impressão colorida cromogênica
1,20 m x 2,30

Referências bibliográficas

ALLIEZ, Éric. *Deleuze filosofia virtual.* São Paulo: Editora 34, 1996. P. 49-57.

ANY MANGA.COM. On-line. Disponível em http://www.anymanga.com/love-and-collage/**.** Acesso em 1º fev 2010.

BACKSIDE, Caesar. Internet Legal Cases & Issues. On-line. Disponível em http://www.fake-detective.com/faqs/legal-1.htm. Acesso em 1º fev 2010.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. P. 37-48.

HAROCHE, Claudine. *A condição sensível.* Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

KAC, Eduardo. Novos rumos na arte interativa. In LEÃO, Lúcia (Org.). *Interlab*: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002. P. 107-113.

SUZUKI, Ryoko. Website. On line. Disponível em http://www.ryokobo.com/ Acesso em 1º fev 2010.

VENTURELLI, Suzete. BURGOS, Fátima. Realidade Virtual; a simulação e a representação na arte. In: CAPISANI, Dulcimira (Org.) *Transformação e Realidade*: mundos convergentes e divergentes. Campo Grande: CEAD/UFMS, 2001. P. 132-146.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. P. 117-125.

YAMAGUCHI, Yumi. *Warriors of art*: a guide to contemporary Japanese artists. Tóquio: Kodansha International Ltd., 2007.