



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE**  
**+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP**  
**+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM  
PARÁ  
AMAZÔNIA**

## **O EXISTIR DRAG NO CIBERESPAÇO**

Allyster Allan Lima Fagundes<sup>1</sup>  
Orlando Maneschy<sup>2</sup>  
PpgArtes - UFPA

### **Introdução:**

Este artigo tem por finalidade entender como dá a existência do eu *drag* (persona *drag*) no ciberespaço, a partir de ferramentas e estratégias usadas para construir e projetar a autoimagem performativa no espaço virtual. Utilizando os conceitos de “artifício”, “artefato” e “artimanha” explorado por Vilém Flusser durante a 18º Bienal de S.Paulo. Tal artigo identifica a existência da *drag* segundo o arquétipo da persona apresentada pela psicologia analítica de Jung. Buscasse entender a *drag* a partir dos conceitos de identidade de gênero e funcionalidade de gênero apresentados por Jaqueline Gomes de Jesus.

### **Metodologia**

Com a chegada do século XXI, surgimento do ciberespaço e a invenção de novas tecnologias, ser ou existir *drag*, na atualidade, não se limita apenas ao momento em que o indivíduo performatiza o gênero de modo objeto. O mundo digital possibilitou outros meios para que o sujeito se expresse artisticamente e passe a existir como *drag* no espaço virtual.

Segundo Pierre Lévy em sua obra intitulada Cibercultura, o ciberespaço é definido como um espaço virtual de comunicação digital cheio de informações que o mesmo abriga, como ilustra a citação abaixo:

---

<sup>1</sup> Autor

<sup>2</sup> Coautor



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE**  
**+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP**  
**+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM  
PARÁ  
AMAZÔNIA**

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LEVY, 2000)

Passar a existir como *drag* no ciberespaço foi uma forma de possibilitar que minha arte alcançasse pessoas que estão além da minha territorialidade enquanto artista da Amazônia. Tal decisão desencadeou diversas reflexões e me fez tomar algumas decisões, entre elas a de não afastar ou separar o meu eu *drag* do eu central, na rede. Principalmente por não conceber a arte *drag* como uma construção que estar fora ou distante de mim.

Entender a *drag* como parte de mim tem um peso grande dentro do meu processo artístico e pessoal, ao ponto de não me sentir representado por outro nome que não seja o meu nome de registro, mesmo quando me proponho a existir enquanto *drag*. Percebo que ainda é o Allyster, com os mesmos anseios, com os mesmos questionamentos e levantando as mesmas pautas. Mesmo alterado em um espaço extravagante.

O instagram é rede social que mais uso, por me identifica com a linguagem fotográfica. Em tal meio busco construir narrativas fotográficas que misturam o eu central com o eu *drag*. Os dois passam a existir no mesmo espaço, na mesma conta ou endereço eletrônico. Com o mesmo nome, são apresentados para o mesmo público.

O estreitamento entre eu e minha persona *drag* é construído no ciberespaço por meio de fotografias e vídeos postados na rede social em uma construção de narrativas que tem como unidade o tratamento de imagem, a qual é feito com o intuito que criar harmonia e uma agradável sensação para os que visitam o endereço eletrônico. Tal manobra (técnica) é tido como um artifício utilizado neste processo.

Ao refletir sobre o próprio termo "artifício" utilizado por Vilém Flusser, durante a 18º Bienal de S.paulo, durante suas palestras: "O Homem Enquanto Artifício", "A vida



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE**  
**+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP**  
**+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM  
PARÁ  
AMAZÔNIA**

Enquanto Artefato” e “A Artimanha da Vida Humana”. Podemos entender que tal terminologia está diretamente ligado a construção da própria *drag queen*, que se utiliza de artifícios como perucas, maquiagens, enchimentos entre outros. Para dar forma a criação estética imaginada pelo indivíduo.

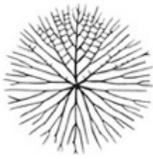
Segundo Flusser o homem sempre busca artifícios para se modificar e dar sentido a sua vida, seja pela arte ou qualquer outro meio, como ele mesmo relata em sua palestra O Homem Enquanto Artificio: “Ser homem, (artífice), é alterar os objetos com técnicas sempre outras, afim de alterar-se a si próprio”.

O trecho acima pode ser utilizado para entender minha relação enquanto indivíduo com a arte *drag*, na qual me utilizo de técnicas para alterar minha autoimagem, em um processo que acaba altera a mim próprio e me faz ter um sentido maior na vida.

Com o objetivo de ilustrar melhor o conceito, deixo a seguir tal pensamento discorrido pelo autor como forma de citação:

“Artificio” é o jeito pelo qual homens fazem. É isso que distingue o homem de provavelmente todos os demais bichos. Por exemplo da aranha. Ao tecer sua teia, a aranha segue método que não se modificou no decorrer dos últimos milhões de anos. Segue ela método geneticamente determinado. Quanto a nós, nossos métodos mudam. São técnicas. Fazer no nosso caso, é agir sobre o mundo objetivo para altera-lo. Ir contra o mundo, ser sujeito dos objetos. Pois os objetos resistem. Obrigam-nos a procurar sempre novos caminhos, (meta-odós= seguir caminho), mundo adentro. A nossa técnica não é determinada geneticamente, mas o é pela resistência que o mundo objetivo nos oferece. Somos bichos artífices, homines fabri. Bichos a mudar de técnica, a fazer artifícios. (FLUSSER, 2000)

Neste processo criativo o existir *drag* no ciberespaço se tornou uma espécie de artimanha ou estratégia importante, para se chegar a um lugar ou conseguir algo. Por entender que tal existência é um registro de toda uma construção artística que está sendo instaurada. Onde se vislumbra toda produção de conteúdo tanto em vídeo como em fotografia como artefatos imateriais (visuais) que poderão ser usados futuramente em outros trabalhos de pesquisas.



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE**  
**+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP**  
**+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM  
PARÁ  
AMAZÔNIA**

Sobre tal terminologia “Artefato” Flusser, busca identificar como estratégia e própria a ação sobre toda construção, neste caso artística que está em construção no ciberespaço. Tal termo é apresentado pelo autor da seguinte forma como mostra a citação abaixo:

“artefato” não mais significa “obra”, e passa a significar “estratégia de jogo”. “A vida enquanto artefato” não significa, pois, “objetos animados artificiais”, mas significa “vida deliberadamente jogata”. (FLUSSER, 2000)

### **Resultados e discussão**

Para melhor explicar a existência do eu *drag* no ciberespaço foi preciso se apropriar também do conceito artimanha como uma estratégia para se chegar ao alcance de outras pessoas no espaço virtual. Artimanha segundo o autor é justamente uma estratégia humana, não necessariamente um caminho “fraudulento” para se chegar a um lugar ou conseguir algo.

Flusser em suas palestras durante a 18ª Bienal de S.Paulo, se dedica a discorrer sobre os termos artifício, artefato e artimanha. Ao qual definiu “artifício” como “fazer deliberado”. “artefato” como “feito deliberado”. E artimanha sinônimo de “dolo, ardil, fraudulento”, porém toma a sério o sufixo “manha” e define “artimanha como “artifício manhoso”, ou “fazer deliberadamente manhoso”.

“as três palestras tratam, cada qual de um ponto de vista diferente. A primeira teve por tema os novos artifícios como o são os robôs e as inteligências artificiais, e a conseqüente artificialização do pensar e do agir humano. A segunda teve por tema os artefatos animados, o conseqüentemente a artificialização da vida, do amor e da morte. Esta terceira teve por tema a transformação das estratégias e das artimanhas, empregadas na produção, na transmissão e no armazenamento de informações, e a conseqüente síntese de todas as atividades culturais para um nível novo. Mas, no fundo todas as três palestras tratam de um único tema: Da arte do futuro iminente (FLUSSER, 2000).

Entender como se dar o existir *drag* no ciberespaço e todos os seus mecanismos, ferramentas e métodos, é um importante passo para se projetar e alcançar outras



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE**  
**+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP**  
**+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM  
PARÁ  
AMAZÔNIA**

peças de forma eficiente além da territorialidade de onde se existe enquanto artista performático.

Tal mecanismo além de um importante meio de divulgação é também uma forma de registrar toda construção de um processo criativo que se permite existir não apenas na objetividade do momento em que se performatiza o gênero.

### **Conclusões**

Ser drag no século XXI é romper as fronteiras do seu próprio lugar de pertencimento e dialogar com outras pessoas de outros lugares que se permitem existir em um espaço virtual. O mundo evolui e a arte se adapta aos novos meios e a novas formas de existir. Tal mecanismo pode ser usado como uma importante plataforma política para se levantar pautas e debater sobre assuntos como machismos, racismo, homofobia e a própria marginalização e desvalorização da *drag* enquanto arte.

A arte utilizada de maneira eficiente no espaço virtual pode ser um ponto de reflexão que possibilita diversos questionamentos e causando impactos sobre a vida dos indivíduos que entram em contato com a mesma.

**Palavras-Chave:** persona; *drag*; ciberespaço.

### **Referências Bibliográficas**

FLUSSER, Vilém. **18º Bienal de S.paulo. Artífico, artefato, artimanha**

*JUNG*, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente coletivo.**

LEVY, Pierre. **Cibercultura.**

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos** Brasília, 2012. Disponível em:

<[https://issuu.com/jaquelinejesus/docs/orienta\\_\\_es\\_popula\\_\\_o\\_trans](https://issuu.com/jaquelinejesus/docs/orienta__es_popula__o_trans)> acesso em 16 de julho, 2019.