



SOBRE O QUE NÃO SE PODE ENCONTRAR NUM CORPO QUALQUER

Flávia Nacif da Costa*

Como reagir quando regras e normas de comportamento não se aplicam, porque o modo de usar foi distorcido? O questionamento gerado pela estratégia de tirar algo do seu lugar de conforto pode ser visto, a um só tempo, como o objetivo do próprio livro e o mote principal das obras que ele destaca. Madeleine Schwartzman (2011) escreve *See yourself sensing: re-defining human perception*¹ no ineditismo de pesquisar a interseção entre design, corpo, ciência e sentidos, revivendo as necessárias, e ainda não esgotadas, experiências das próteses tecnológicas dos anos 1960 e apresentando a evolução de interfaces entre computadores e humanos desde então. No exercício de compilar propostas diversas no campo da experimentação do design para o corpo, várias escalas e abordagens são tratadas no livro – cujo título se inspirou no projeto de Olafur Eliasson exibido no MoMa em 2001 –, subdividido em cinco capítulos: "*Reframers*", "*Tools*", "*Environments*", "*Mediators*" e "*Speculations*"². A maioria dos exemplos é multissensorial e exhibe diversos conceitos sobre o corpo e o modo de atuação sobre ele, por meio do design, e funciona para além do formalismo instigante de seus objetos.

Muitas das obras já foram expostas em grandes mostras e museus, mas Schwartzman também revela nomes menos conhecidos, de experiência e aparição relativamente isoladas. Nesse sentido, o levantamento da pesquisa dessa professora, que ensina design há mais de 20 anos em escolas nova-iorquinas³, torna-se fundamental para entender a especulação em torno da relação entre corpo humano e máquina, olhando para o passado para determinar o futuro do sensível. A autora apresenta as obras de artistas, arquitetos e designers que têm injetado sua produção com meios tecnológicos para criar novas experiências sensoriais, algumas vezes por meio de próteses e exoesqueletos, outras, criando ambientes infláveis de

* Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora Adjunta da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ).

1 - Veja você mesmo sentindo: redefinindo a percepção humana (tradução nossa).

2 - "Re-emolduradores", "Ferramentas", "Ambientes", "Mediadores" e "Especulações" (tradução nossa).

3 - Schwartzman leciona na Columbia University e na Parsons: The New School for Design. Ela tornou-se, em suas próprias palavras, uma especialista em projetos de ensino de design que interseccionam os campos do corpo, dos sentidos, da ciência e da percepção que são simultaneamente arquitetônicos, performáticos e artísticos.

convivência temporária, em objetos ora utilitários ora políticos, analíticos ou alteradores de mentes. Como objetivo comum, todos pretendem ser uma instância especulativa, e partilham da visão de que a arquitetura do corpo não serve apenas como suporte, significando algo a ser analisado e explorado interna e externamente.

Compreendendo que as inovações correntes no âmbito da neurociência, nanotecnologia, engenharia, robótica, cibernética alimentam as discussões em torno das novas sensibilidades de um corpo protético, modificado pelos aparatos tecnológicos que nos cercam incessantemente, a autora enxerga como inevitável a busca por outras experiências do sentir. Mais que isso, é quase impossível ficar imune a transformações em nosso próprio corpo, à medida que nos tornamos dependentes das máquinas. Não se trata apenas de reconhecer as propostas inventivas e estranhas de robôs-aranhas ou terceiros-olhos ciclopes, mas de atentar-se ao fato de que não vivemos sem automóveis, celulares, computadores pessoais etc. Ao ponto em que experiências sensoriais mediadoras que envolvem nossas interações com máquinas, cidades e o outro são destacadas, é possível perceber não só a dependência, hoje intrínseca à condição psicofísica, do homem quanto à tecnologia como, também, especular sobre o quanto ainda poderemos nos modificar a partir dos aparatos tecnológicos. A experiência sensível do corpo contemporâneo já não é a mesma de outrora, e o outrora se aproxima do dia de ontem... Se o grande paradigma dessa dependência homem–tecnologia pode ser localizado no advento da Revolução Industrial e o consequente modo de produção serial (de objetos das fábricas, de espaço, de vida) que provoca a compressão tempo–espaço tão divulgada por David Harvey (1999), a aceleração do processo substitutivo das coisas e a sobreposição de tempos e usos é acelerada; o que era novidade ontem é obsolescência hoje. Uma das consequências imediatas de tal condição é que o que desperta nossa sensibilidade ou nos causa estranhamento tem prazo de validade curto, e exige que, sob pena de imergir num modo de vida automatizado e resistir a tudo que nos obriga a reagir, um outro design acione o corpo. Sobre esse outro design, (re)sensibilizador, provocativo, é que trata esse livro.

Reconceitualizar, reconfigurar, transformar. Conscientizar, aguçar, deslocar. Reorientar, recontextualizar, recolocar. Reobjetivar, reemoldurar, religar.

Relocar os sentidos e mudar a visão do usuário por meio do objeto, potencializar diferentes experiências de conexão com o outro, despertar a sensação de "e se?". E se eu tivesse um só olho⁴? O que aconteceria com o nariz e o cérebro? Schwartzman ressalta que alcançamos uma aceitação perigosa do que Marshall McLuhan (2003)⁵ chamou de "limites indefiníveis do nosso próprio corpo", e que devemos sacudir nossa complacência sensorial, pois, na base de

4 - Ver a obra do escultor Jaime Pitarch (2007 apud SCHWARTZMAN, 2011, p. 7), *Cyclops*, que envolve a desconstrução e reconstrução de óculos para apenas um olho.

5 - Marshall McLuhan (1911-1980), teórico canadense da literatura e da comunicação que se autointitulava "filósofo das comunicações", e se celebrou por suas teorias sobre os meios de comunicação de massa. Ver especialmente as ideias desenvolvidas por McLuhan (2003) em *Os meios de comunicação como extensões do homem*.

nosso cotidiano, nossos sentidos são autômatos negligenciados. Ela afirma que alguns dos aparatos mostrados no livro levam a pensar que o aparelho sensório é composto por estranhas pequenas criaturas que parecem levar a vida por conta própria. Não seria este o mesmo mundo descrito por Vilém Flusser (1998), quando os objetos reclamam para si o controle de nossas vidas, em detrimento do que supomos ser de controle do humano? Dependemos tanto das máquinas que perdemos para elas o controle de nossas ações, embora muitos de nós ainda acreditem no contrário.

Schwartzman (2011, p. 8) cita James Auger (*With the Interstitial Space Helmet*), que afirma que estamos olhando para o aumento da mediação digital da representação humana e como ela muda as ideias normativas de imagem, personalidade e comunicação. De fato, os projetos apresentados levantam mais discussões, envolvendo temas como sociedade ciborgue, pós-humanismo, ciberespaço, teoria social e telepresença. Vistos de forma isolada, são, como explica a autora, iconoclastas, utópicos, bizarros e perturbadores; vistos em conjunto, apresentam um olhar unificado para o design para o corpo, na complexidade de acomodar simultaneamente mobilidade e sensação, nas estratégias de aumentar os sentidos e o estado da arte dos aparatos humanos. Ela ainda ressalta que a prática artística dos projetos não se sobrepõe ao exame do papel do corpo humano: o corpo é o sujeito, a ferramenta ou a presença negada. E há noções divergentes de corpo, dependendo do nível de interação tecnológica, conceituação filosófica ou plataforma teórica abordado, bem como a impossibilidade de uma verdade sobre o que é sentir – especialmente quando essa noção pode se transformar diariamente por meio de novas máquinas ou em experiências de estranhamento com as quais podemos eventualmente deparar.

Em "*Reframers*" são colocados em questão todos os aspectos da percepção e seus mecanismos, e surgem perguntas como se nos movemos por vontade própria, se nossos sentidos são confiáveis ou qual a diferença entre eu e o outro. À medida que apontam que os mecanismos automáticos, que normalmente pensamos como nossos, podem ter caminhos alternativos, as obras provocam novos meios de controle e resultados finais surpreendentes. A discussão sobre os chamados neurônios espelho é especialmente relevante, e seus efeitos são utilizados por alguns mecanismos dessa seção. Esses neurônios nos dão a sensação de habitar nossos próprios corpos mesmo quando minam o senso de nossas próprias fronteiras físicas, transformando nossa sensação fundamental de abrigar os próprios corpos. Responsáveis por nos fazer sentir fora do nosso próprio corpo, a partir da sensação do outro (nosso cérebro tem as mesmas áreas ativadas de quem fez a ação apenas por meio de nossa experiência de visão da cena), definem um campo de especulação surpreendente: em certa instância, ver é experimentar. Em tempos em que é reconhecível e preocupante o predomínio exacerbado do sentido da visão sobre os outros, levando a um consumo rápido de imagens superficiais e a uma redução da experiência ao que o olho pode apreender, ampliar os modos de sentir a partir de um elemento antes redutor é um alívio.

Alguns *reframers* são alimentados pela neurociência e revelações sobre os caminhos nervosos do sentir; outros promovem o encontro, como uma correspondência de formas, entre corpo e tecnologia ou estruturas nunca imaginadas para ele, causando deslocamento no espaço, tempo ou subjetividade. Suas funções podem variar de remédio social a extensor do corpo para críticas sociais, e seus efeitos podem ser engraçados, instrutivos e até violentos, testando tanto os limites da ideia quanto do próprio artista e, sobretudo, tirando o usuário de um processo de percepção passiva.

Environments (ambientes, entornos) são projetos apresentados em diferentes escalas, formas e materiais, e enganam a percepção por meio de uma gama de mecanismos que focam em sons, visões e ângulos, cheiros e toques entre o corpo e outra superfície, revelando o "espaço-entre" onde a experiência sensorial é ativada. Negociando entre corpos e contenedores, também exploram os limites entre ver e experimentar (afinal, você não tem de penetrar em um tornado para se tornar agudamente consciente da sensação do ambiente que te envolve ou contorna...). O que se coloca é que, uma vez em contato visual com a obra, não voltamos mais para o mesmo lugar; ao excedermos os limites normais do toque, aparece a noção de fragilidade, e não podemos retornar à zona de conforto de onde saímos.

Movimento, fluidez, instabilidade. Não há domínio do olho para apreender o espaço.

A própria natureza do espaço é questionada pelos *environments*, nas noções de fechamento, privacidade, controle, coletividade e autonomia, por meio de segundas peles, *containers*, bolhas pneumáticas, instalações imersivas e outros domínios espaciais que envolvem o corpo e impactam os sentidos. Invoca-se uma "arquitetura responsiva" (*responsive architecture*), reagente: ambientes que utilizam meios tecnológicos para fazer com que os espaços pareçam vivos e automotivados, dando ignição a uma nova onda de interação corpóreo-espacial, fluxo osmótico entre corpo e arquitetura. Não seria esta, de fato, a noção da disciplina a ser buscada como desafio primordial em nossos dias? Como produzir espaços em que a simples repetição de hábitos e movimentos não mais continue engessando a experiência espacial do usuário frente a seu objeto, em que seu corpo reaja à arquitetura e dela participe com o seu agente transformador?

O quanto dessa relação homem-espaço pode ser controlado pelo design? A maior parte das obras apresentadas nesta seção trata da instabilidade e do controle; seus autores estão tentando minar a ideia de que a experiência responsiva de alguém diante desses espaços seja simplesmente uma representação baseada no tempo de um programa de computação linear de um designer. Ao invés disso, sensibilidade e receptividade implicam variação: o ambiente funciona de acordo com condicionantes mutáveis e diversos, e deve responder por meio de um constante fluxo de dados – inputs algorítmicos capturados por todas as facetas da existência e interação humanas. Ao propor espaços ou objetos que gerem em seus usuários a sensação da perda de si mesmos, a partir da conscientização de estar sendo dominados pelo sistema sem poder controlá-lo, uma reflexão crítica é despertada onde nada mais

corresponde à rotina e o estranhamento é um elemento palpável. Nem mesmo os criadores possuem controle total sobre a obra, que se abre à experiência continuamente transformada pelo tempo, pelas demandas do momento, pela diversidade dos usuários.

Nas estabelecidas fronteiras entre o público e o privado, o íntimo e o social, o corpo vivo e o material inanimado, o exemplo do trabalho de Francesca Lanzavecchia, Lanzavecchia + Wai, *LightMates* (SCHWARTZMAN, 2011, p. 88) faz surgir a dúvida entre o conhecido e o desconhecido. Sua instalação antropomórfica embrulha, envolve, semiengole o corpo por meio de formas que são familiares, mas nunca totalmente reconhecíveis. Extensão do próprio corpo ou objeto estranho a ele? Anthony Vidler (2006)⁶ propõe uma teoria sobre o "estranhamente familiar", na qual fala sobre a perda do corpo como fundamento de autoridade para a arquitetura e de um constante distanciamento deste em relação ao edifício, desde o fim da tradição clássica. Por isso, a ferramenta crítica pautada no "estranhamento familiar", na supressão entre as fronteiras do real e do irreal e na provocação de ambiguidades, colocaria em foco a corporificação antropomórfica – o reconhecimento do próprio corpo e do corpo do outro. Parece esta a intenção de Lanzavecchia ao confundir beneficentemente o usuário de sua obra, evocando sentimentos e reflexões sobre o que pode ser, simultaneamente, aconchegante e surpreendente.

"Tools" reemolduram ou expandem nossa concepção de cérebro, geralmente proporcionando experiências totalmente novas, não só facilitando ou aumentando a capacidade dos sentidos. E aqueles que acrescentam na funcionalidade de um sentido ou parte do corpo o fazem de modo provocativo e não usual. Questionam convenções sociais como moda e comunicação interpessoal, e desse grupo participa um corpo de cientistas convencidos de que seremos ameaçados por máquinas inteligentes em meros 30 anos. As ferramentas são, a seu ver, a solução: se nos acrescentarmos ferramentas e nos tornarmos parte máquina, estaremos aptos ao jogo. Se todos nós nos tornarmos ciborgues – embora pensadores como Donna Haraway (HARAWAY; ZUNZRU; SILVA, 2000) já afirmem que somos, uma vez que nossa dependência da máquina, acoplada ou não ao corpo, é absoluta – esperançosamente a transição será tão sutil quanto trocar de óculos para lentes de contato ou de celulares comuns para smartphones. Schwartzman (2011, p. 102) evoca Kevin Warwick e sua previsão de que até 2050 haverá dois tipos de sociedade: aquelas ampliadas com ferramentas e as que não, e pergunta: por que não possuir mais sentidos por meio da ampliação da capacidade humana de sentir via tecnologia ou estabelecer um novo caminho de comunicação?

Na fala de Steve Mann (apud SCHWARTZMAN, 2011, p. 128), no capítulo "*Mediators*", uma abordagem interessante: o foco do uso da tecnologia deve estar em "pessoas inteligentes", não em "coisas inteligentes". O que importa é o fato de as pessoas estarem despertas e, assim,

6 - Vidler (2006) remonta aos estudos de Freud sobre o reprimido, evocando uma estratégia de inversão das normas estéticas como armas formais para lidar com a alienação. Na busca pelos aspectos do recalque está o reconhecimento da necessidade do retorno do corpo à arquitetura, que reprimiu a consciência de sua presença e o levou a uma noção de despedaçamento, de fragmentação.

aptas a realizar suas próprias escolhas, tomar suas próprias decisões. Para ele, devemos usar o monstro do excesso de tecnologia a que estamos expostos contra ele mesmo; ao fazermos isso, sairemos do processo de progresso cego que nos direciona rapidamente a um destino alimentado por tecnologias que sequer entendemos. Levanta-se uma condição comum aos habitantes da cidade contemporânea: a preguiça e a resistência ao movimento, à ação transformadora do cotidiano. Há no livro uma chamada geral para que sejamos menos passivos diante do meio das tecnologias digitais. Há o risco de suprimirmos nossas próprias sensações em detrimento do recebimento das sensações de alguém, por meio de um aparelho mediador. Mas ainda se pode retomar a questão dos neurônios espelho e tirar de lá a lição de que mesmo uma experiência por meio do outro é possível, e pode significar uma postura ativa de percepção dos sentidos, além de especular ideias sensoriais emergentes que minem novas tecnologias ou desvelem outros lugares para intervenção – algumas delas analisadas também no último capítulo, "*Speculations*".

Nesse cenário, se pode concluir que, com tamanha invasão pela tecnologia dos limites do corpo e seus sentidos, simbólica ou fisicamente, o corpo está obsoleto? A resposta de Stelarc⁷ indica que, embora seja de fato obsoleto, o corpo ainda é necessário. Ele não afirma que deveríamos descartar os corpos, mas que um corpo com essa forma e essas funções não pode operar efetivamente no terreno tecnológico que foi criado. Deve-se especular sobre como o corpo tem se desenvolvido e, nesse terreno, como lida com os problemas que envolvem as tecnologias intensas a que se submete, com seu próprio aparato sensório, como mede bits de informação em escalas que ele não pode experimentar. A tecnologia desafia o corpo humano e o coloca em ambientes alienígenas, e por isso devemos repensar o design do corpo nos perguntando se sua arquitetura é adequada para perpetuar vida inteligente num domínio tecnológico.

Talvez a essência de todo o questionamento proporcionado pela leitura deste livro resida no ruído que os trabalhos apresentados provocam ao distorcerem o modo de usar. Quando regras e normas de comportamento não se aplicam, deve-se aprender outros modos de fazer, ou reaprender a experimentar corpo e espaço.

REFERÊNCIAS

- FLUSSER, V. Animação cultural. In: FLUSSER, V. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; SILVA, T. T. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

7 - Artista nascido em Chipre em 1947, radicou-se na Austrália e desenvolve extensões para o corpo humano desde os anos 1960 (SCHWARTZMAN, 2011, p. 131).

HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. 8. ed. São Paulo: Loyola, 1999.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem* (understanding media). 13. ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

SCHWARTZMAN, M. *See yourself sensing: redefining human perception*. London: Black Dog Publishing, 2011.

VIDLER, A. Uma teoria sobre o estranhamente familiar (1990). In: NESBITT, K. (Org.). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica* (1965-1995). São Paulo: Cosac Naify, 2006.