



1. Este trabalho refere-se a parte do quarto capítulo da tese de doutorado defendida pela autora em 2007, junto ao Propar/UFRGS, intitulada A. Identidade de um novo corpo e o corpo mutante da arquitetura: as próteses como mediação sensorio-espacial na experiência contemporânea.

2. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela EAUFMG em 1996, especialista em Arquitetura contemporânea – projeto e crítica pelo IEC/PUC Minas em 1999, mestre em Arquitetura pelo NPGAU/EAUFMG em 2002, doutora em Arquitetura pelo Propar/UFRGS em 2007, professora do Centro Universitário do Leste de Minas – Unileste desde 2008.

O CORPO NA CULTURA MIDIÁTICA: LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO¹

THE BODY IN MEDIA CULTURE: LANGUAGE AND REPRESENTATION

Flávia Nacif da Costa²

Resumo

O trabalho propõe refletir sobre o esquecimento do corpo nas novas formas de tecnologia e linguagem na sociedade das próteses, no cenário da era eletrônica, que aponta para novas vivências do espaço urbano, necessariamente influenciado pelas relações entre corpo, espaço e tecnologia. Analisa-se o sintoma da ausência do corpo na representação arquitetônica como negação da própria experiência corpóreo-espacial ao longo da história, reexaminando-se o lugar do corpo, da arquitetura e da cidade na contemporaneidade.

Palavras-chave: Arquitetura; Corpo; Tecnologia; Máquina; Imagem.

Abstract

This research aims to discuss how the body is forgotten in the new forms of technology and language in this electronic-age society of prostheses, which leads towards new experiences of urban space, necessarily influenced by the relations between body, space and technology. The text analyzes the symptom of the body's absence in architectural representation as a denial of the space and body experience itself along history, reexamining the insertion of the body, architecture and the city in the contemporary world.

Key words: Architecture; Body; Technology; Machine; Image.

O corpo é experimentado de modo negativo, não como objeto de gozo, mas de terror, não como o que nostalgicamente se desejaria alcançar, mas o que é novamente experimentado após a interdição da linguagem. Um corpo que retorna ou que, antes, é expulso como vômito pela cultura nas faces do sujeito. Neste caso, o que se chama empobrecimento da experiência ou sua eliminação, é na verdade o encontro negativo com o corpo, um retorno ao aquém da linguagem [...]. O retorno ao corpo, nestes termos, seria a aniquilação da linguagem e a questão que se impõe na avaliação da possibilidade da narrativa seria a da reconstituição da linguagem, sua recriação após a morte. Neste caminho o conceito de experiência atrela-se ao de linguagem. O conceito de experiência coloca o corpo e a linguagem no mesmo lugar, num entrelaçamento por vezes mediado, por vezes não mediado. (TIBURI, 2004, p. 248-249)

3. Entende-se como prótese todo tipo de aparato ou instrumento tecnológico anexado ao corpo ou à sua vivência de mundo, como automóveis, telefones, computadores. O uso do termo se faz presente como a própria influência da tecnologia no cotidiano das grandes cidades, influenciando as sensibilidades corpóreas e o uso do espaço e exigindo a revisão constante das noções de corpo e experiência da arquitetura na contemporaneidade. É preciso falar do corpo protético e do meio ciborgue em que se insere para refletir sobre a arquitetura que o pode envolver.

Para falar da experiência do espaço mediado pelas próteses³ e das redes sensoriais que a contextualizam, é preciso antes investigar o corpo que o habita. Em seu encaicho, deve-se recorrer aos meios de comunicação de massa e ao papel exercido pelas tecnologias que invadem diariamente o sistema perceptivo humano. À medida que a experiência espacial se dá justamente na relação entre corpo e espaço, ou seja, na presença corporificada, é preciso entender os meandros que envolvem a ambiência corpórea na atualidade. A relação entre esse corpo protético e o meio ciborgue em que se insere traz implicações nas questões da linguagem e da representação, e aqui interessa no que tange à disciplina da arquitetura e do urbanismo em suas indagações em torno da experiência espacial.

Lúcia Santaella (1996, p. 33-49) lembra que a maior razão para o aumento de informação não controlada nesses processos da comunicação está no fato de que as mídias inauguraram a mistura de códigos e de processos sógnicos numa mesma mensagem, ou a simultaneidade semiótica das mensagens. As mensagens se organizam no entrecruzamento e na inter-relação bastante densa entre esses códigos e signos, compondo estruturas de natureza altamente híbrida, exigindo a concorrência de diversos sentidos receptores para sua decodificação e fruição e produzindo efeitos psicofísicos e cognitivos também variados no receptor, de maneira nunca antes vista. Isso levanta a discussão não mais apenas sobre o conteúdo das mensagens, mas sobre as interações entre as linguagens e os efeitos diferenciados na percepção do receptor dessas mensagens. A revolução eletrônica abriu, dessa forma, um novo campo relacional nos níveis sintático, semântico e pragmático da comunicação que se realiza através dos signos, níveis radicalmente mais complexos e baseados em interações mutáveis e de difícil sistematização.

A frequente mudança no âmbito da linguagem afeta o corpo, que deve se redesenhar com rapidez. Houve uma transformação da consciência (Roy Ascott *apud* SANTAELLA, 1996, p. 13) à medida que as telecomunicações ligaram-se ao computador e afetaram o cérebro, estendendo a noção de mente, que passou a ter o tamanho do mundo e a fazer com que os corpos desenvolvam a capacidade da “cibercepção”: a ampliação e o enriquecimento

tecnológico dos poderes de cognição e percepção. Desse modo, as neotecnologias da inteligência nas mídias interativas fazem com que o ser humano mova-se na direção de uma rematerialização e reconfiguração das estruturas moleculares do mundo, pois impulsionam o pensamento (associativo, hipermediado e hiperconectado) de um cérebro global que Roy Ascott (1997) chama de hipercortex.

Mas hoje essas características deixam de ser normais para, depois de colocadas sob potentes lentes de aumento, serem alçadas a um nível extremo de transformações no corpo, na linguagem e na imagem. Santaella (1996) ensina que é no corpo humano, o próprio corpo como suporte, que a evolução biológica instalou o primeiro aparelho complexo de produção de linguagem que são o cérebro e seus meios de transmissão (aparelho fonador, gestualidade, sutilezas do rosto, do ouvido e do olhar, entre outros). Lembra ainda que cada nova técnica de produção, troca e armazenamento de linguagem é sempre recebida, a princípio, como uma ameaça à integridade do corpo, da sua imagem e da imagem do mundo. Há um deslocamento dessa produção do corpo que se estende em linguagem para um suporte. Cada vez mais o cérebro e os sentidos humanos crescem e se expandem para fora do corpo em prolongamentos múltiplos, o que faz com que as faculdades humanas, “nos seus modos de ver, sentir, querer, agir, compreender, desejar, sonhar e enlouquecer”, passem “por transformações num ritmo tão veloz que não deixa atrás de si senão cacos da autoimagem do homem, sobre o pano de fundo de um modelo de mundo, da prévia idade moderna, que se estilhaçou” (SANTAELLA, 1996, p. 88). Então qual é a autoimagem de um corpo que vive num tempo de transformação do virtual em real? Mais que isso, qual é a imagem possível quando a representação do objeto toma seu lugar?

A imagem não é a realidade (SANTAELLA, 1996, p. 62), é uma representação, e o registro dessa imagem, bem como sua experimentação, dependem de uma série de fatores, que vão desde os códigos de visualidade utilizados até a leitura possível de cada receptor segundo sua carga de conhecimento e sensibilidade. Há vários perigos no tempo da reprodução em série das imagens. O reino pulsante dos signos em que se vive é território em trânsito, onde aqueles transitam e se atravessam ininterruptamente por instantes evanescentes e levam de roldão a noção de tempo como duração e da história como progressão linear. Enquanto são reencenadas indefinidamente, os objetos da representação capturados e registrados como a suposta realidade são o contrário delas e já ficaram para trás. Existe assim a ilusão de que se consumiu a realidade quando, na verdade, nada se consumiu, nem mesmo a imagem em sua totalidade.⁴ Mas a apreensão do mundo se dá através da linguagem, e no momento em que essa sofre modificações substanciais, a mediação entre corpo e mundo adquire novas feições. Nesse caso, estão em cena um corpo atrofiado⁵ pela superexposição imagética e o consumo automático e parcial do objeto representado sendo tomado como o próprio objeto.

Além da questão da inauguração de uma nova sensibilidade, há a inclusão de uma característica de provisoriedade nos meios de comunicação que tem papel crucial na formação do corpo e da

4. Uma vez que a noção de imagem incorpora em si um valor aparente somado a um valor operativo, da ordem do uso, experimentá-la em sua totalidade significa fazê-lo em seus dois componentes. O que frequentemente se vê, no cenário atual, é a imagem destituída de seu valor de uso, apreciada apenas no que diz respeito à aparência. Conferir o conceito de imagem apresentado por Régis Debray (1994).

5. A princípio, o corpo tem seus cinco sentidos – tato, olfato, paladar, audição e visão – constantemente hipertrofiados quando exposto a uma gama enorme de estímulos de toda ordem, especialmente visuais. Porém, tal exposição ocorre com tamanha frequência e dimensão que a sensibilidade corpórea tende a entrar em colapso, revelando-se um processo de atrofia de um ou mais sentidos.

6. Em 2003, Santaella amplia suas definições de cultura midiática, à qual se junta a cultura digital e, a esta, a cibercultura, revelando um tempo de experimentação de uma espécie de hipermídia. Segundo a autora, poder-se-ia falar em seis tipos de formação cultural: a oral, a escrita, a impressa, a de massas, a das mídias e a digital. Hoje, uma das aplicações possíveis é a de um tempo onde se acumulam a midiática e a digital. O que predomina é, ao fim e ao cabo, uma era da informação (Cf. SANTAELLA, 2004).

linguagem. Santaella aponta a cultura das mídias como a cultura do efêmero, do passageiro, do fugaz, e que por isso produz nostalgia em relação ao tempo em que, a partir do jornal, deixa de se basear na durabilidade e na permanência próprias das formas tradicionais de cultura. Além disso, a mobilidade que a acompanha na passagem das informações de mídia a mídia revela o tempo dos eventos em oposição aos processos, o tempo do descontínuo, do esquecimento, da volatilidade que torna essas informações precocemente obsoletas e altamente provisórias. Essa efemeridade também modifica a sensibilidade, pois o tempo em que as coisas acontecem muda a maneira como elas são sentidas. O corpo que sente em meio à cultura da era eletrônica⁶ é um outro, que precisa se (re)descobrir em suas novas formas. Mas é preciso lidar com a provisoriedade e não tentar, em vão, combatê-la.

Se o corpo torna-se dependente do olhar e da linguagem e se o corpo constituído no olhar aparece como imagem, como já apontou Tiburi, a linguagem que hoje se faz na rapidez e na fugacidade influencia o corpo de modo quase espetacular, exigindo dele uma resposta que não acompanha a totalidade do tempo de suas sensibilidades. O acréscimo da máquina, das tecnologias, das próteses ao corpo contribui para a continuação de seu recalque e negação. Mas não se trata de uma situação irreversível no sentido de se aceitar impassível essa condição, ou não se poderiam apontar exemplos de quem disso se serviu para produzir sua crítica e mostrar que obras arquitetônicas são possíveis nessa realidade intensamente mediada pela tecnologia.

Santaella (1996) refere-se a Lacan e ao mito de Narciso para explicar a fascinação que o sentimento de amor exerce sobre os homens e a confusão possível entre imagem e objeto. É preciso imaginar dois olhares que se cruzam e se sintonizam na troca, pois o amor pressupõe a reciprocidade. Nesse ponto de cruzamento, a imagem do outro que seu olhar projeta se cruza na imagem do seu eu projetada pelo olhar do outro. Com Narciso não há tal cruzamento, e ele se esquece de si ao confundir sua imagem com o próprio eu, alienando-se do signo que é a imagem, tomando-a por realidade e desvanecendo como objeto. Essa é uma metáfora condizente com a relação entre homem e imagem na contemporaneidade, onde mudam os valores das imagens e também sua tentativa de apropriação. Talvez o indivíduo seja hoje o resultado da alternância entre um comportamento narcísico e outro apático, sem saber direito que realidade experimentar, já experimentando, mesmo que essa experiência não seja real.

Tiburi (2004, p. 142) também recorre ao espelho. Ele, um instrumento da razão contra a força do que está por trás da representação e, ao mesmo tempo, apontando "para o terrível da representação, ela mesma vazia, ela mesma morte," fazendo com que, nesse caso, a representação apareça como "a verdade em si mesma terrível que o espelho nos dá a conhecer e em cuja crença sucumbiu Narciso"

Da realidade inscrita na ideia de que a vida é o sonho de um sonho que nos faz chegar ao significado da mise en abîme, no posicionamento de um espelho frente ao outro [...], quando a realidade deixa de ser a medida da representação e nos vemos mergulhados na construção das

aparências: o mundo real apenas é dito real, real é o que nunca tocamos, a verdade é tanto o que nunca teremos quanto o que dispomos, ela é, portanto, o verossímil tanto quanto enganadora: aquilo que nos dá o espelho. Mas também o que ele nos promete se o atravessarmos. Não há saída, a verdade está dentro do jogo das linguagens e das representações, ela é abismo entre os espelhos e se dá ao sujeito na camuflagem da anamorfose. (TIBURI, 2004, p. 118)

Seria o fim da representação a volta possível ao corpo? Parece que o maior grau de experimentação depende de um certo grau de desaparecimento da representação, no sentido de que se voltaria ao objeto representado, abandonar-se-ia sua imagem. E o extremo oposto, a “super-representação”, ou a representação hipersofisticada, talvez também faça sentido: utilizar modos representativos não tradicionais, em perversões da lógica e do sentido, pode provocar um deslocamento do corpo de seu lugar de isolamento e sua reinserção no processo da experiência de fato. Não representar para ser, desorientar para orientar.

Se o parâmetro da visualidade se sobrepõe aos outros sentidos que envolvem a experiência de mundo, o terreno é cada vez mais fértil para o crescimento do apelo das imagens, sobretudo nas intervenções trazidas pela tecnologia digital. Fuão (2004) traz o pensamento de Flusser de que hoje todo ato ou evento almeja ser perpetuado e petrificado em imagem técnica, tornando a experiência do ser no mundo dependente do poder das imagens técnicas, do mundo digital e suas intermediações. A arquitetura sofre consequências funestas com todo esse apelo, que se junta ao próprio fato de que suas características visuais já são um forte chamado ao uso do espaço que ela envolve, o que pode facilmente induzir ao erro de reduzir a recepção da obra à sua aparência. Se antes a função da representação arquitetônica enquanto projeto era viabilizar a construção do que seu criador imaginou, era intermediação entre ideia e objeto, agora ela ultrapassa essas fronteiras e confunde formas de representação e objeto representado. Impulsionados pela moral visual e pelo distanciamento dos corpos no espaço que a perspectiva criou, a criação arquitetônica impregnou-se de uma prática viciada na imagem, na representação do objeto, esquecendo-se da obra criada em si, do objeto representado, porque abandona o corpo como medida e motivo para que a experiência estética da arquitetura aconteça. Nesse sentido, a história da representação do corpo através da imagem técnica significa a própria negação do corpo e o empobrecimento da experiência da arquitetura. Prova disso é a constatação dessa negação no universo digital da representação arquitetônica, onde o corpo só aparece raramente e representado por blocos e carimbos generalizados que nada dizem respeito à experiência real do corpo no espaço.

Pensar um dos atuais modos de representação que o arquiteto utiliza — o computador — significa refletir sobre o lugar do corpo na arquitetura contemporânea. Mais ainda, esbarra na tentativa de entender que corpo vive, ou não, a arquitetura produzida por essa espécie de prancheta eletrônica e, portanto, que imagens geradas por essa arquitetura são consumidas por quem pretende habitá-las. O modo de habitar o espaço gerado pela arquitetura

ra diferencia-se entre a vivência alienada e a experiência intensa que envolve o corpo. Nesse sentido, a forma como a arquitetura elabora seu processo de representação (nas imagens daí decorrentes) incide diretamente em tal diferenciação, ou seja, na maneira com que a obra é recebida. Admite-se que a arquitetura também sofreu o processo de negação do corpo ao longo da história, que se tornou atrofiado pela hipertrofia dos exagerados estímulos a que se expôs freneticamente — especialmente a partir da serialidade trazida pela Revolução Industrial —, além de um sistema de produção de imagens muitas vezes equivocado e esvaziado de significação.

A lógica da internet estende-se à potencialidade de uma arquitetura que tem a virtualidade do computador como ferramenta projetiva. Num recente e vigoroso artigo, Rubem Alves (2005, p. 11) evoca a força da sensibilidade e da imaginação contidas no que ele enumera como seis sentidos. Chamando os cinco sentidos tradicionais de “caixas de ferramentas” ou “caixas de brinquedos” que possibilitam ao homem conhecer o mundo, destaca o fato de que, para que esses instrumentos de poder e prazer funcionem como tal, exigem a presença do objeto a ser conhecido ou amado (“o som da buzina chama minha atenção para um carro que se aproxima”, por exemplo). Mas o autor inclui o “pensamento” como o sexto dos sentidos, encarregado de fazer as coisas que não existem, tão importantes como as que existem, existirem (como a Nona Sinfonia que Beethoven fez surgir em seu pensamento quando já era surdo). Ora, a sensibilidade se dá na presença do corpo, em sua invocação para que experimente o mundo. O objeto deve estar presente, e o objeto é tanto o que aciona o sensível como o corpo que sente. Mesmo as coisas trazidas à existência pelo pensamento o são por construírem o objeto ao saber exigir a presença do corpo. Por isso só faz sentido tratar a virtualidade se para ativar o imaginário junto ao corpo em sua totalidade. Produzir imagens que negam o corpo é produzir arquiteturas por ele inabitáveis, a não ser de modo automático e alienado.

Não se trata de negar o poder que as imagens impõem ao mundo tecnológico e midiático em que se produz arquitetura, mas de entender a imagem como imagem, não como o próprio objeto a ser usufruído. Para isso, é necessário colocar em suspensão a proliferação de imagens. O problema também reside na inversão de papéis, ou seja: substitui-se a experiência do objeto arquitetônico pela não-experiência da imagem oca de sentido. Preocupa muito a prática comum de uma arquitetura plugada na máquina, alienada do mundo e do corpo, repetindo funções e espaços, colando e cortando como num *collage* sem sentido. Se o arquiteto, sentando-se diante do computador, elimina as pessoas de sua representação ou acredita na inserção de blocos prontos “com homenzinhos sentados lendo jornais” como solução para a inclusão do homem no espaço, ele prescinde do corpo para projetar e elimina de antemão a experiência em torno da obra criada. Frequentemente se vê o aluno de arquitetura pretensamente elaborando espaços, mas repetindo modelos anteriores, seus ou de outros, desenhando diretamente no computador sem noção de escala nem do espaço que está sendo gerado, à medida que ele já desconhece seu próprio corpo.

Sob essa ótica, a função das máquinas é tornar tudo máquina: arquiteto, cliente, corpo e espaço — que somem. Corpo ausen-

te, ausente a experiência do espaço. Mas não se trata mais de tomar o corpo pelo desenho em medidas preestabelecidas. O corpo na contemporaneidade é mutante, vive na era das possibilidades sem limites prontamente delineados, de espaços efêmeros mesclados a tradicionais, da rápida sucção de informações e do ritmo de vida acelerado. A experiência precisa ser revista a todo momento. Resta também redefinir o próprio corpo, que se enche de próteses e, muitas vezes, se exige de explorar suas potencialidades e totalidade ao deixar que elas substituam seus membros e transformem seu sistema perceptivo. Esquecer do corpo em detrimento de estímulos gerados na virtualidade da prancheta é esquecer da experiência do espaço. Revisitar a experiência espacial produzida pela arquitetura, considerando a realidade de um corpo e de um meio ciborgues, no sentido da busca de desvelamentos e releituras é lembrar-se do corpo e acioná-lo para viver esse espaço.

Como escapar dessa lógica, desconstruí-la e obter um novo sentido numa vivência de projeto em que o corpo vira representação de mercadoria, de objeto de consumo? É preciso rever os vários significados e facetas que a representação adquire nos dias atuais, especialmente enquanto operação mediada pelos instrumentos tecnológicos. Sede de perpetuação, compreensão da existência mediante sua negação, falsa reafirmação de identidade através de imagens, representar também significa reconhecer a organização do corpo, a ação do corpo no espaço, a corporação, a disposição espacial e mental. Por tudo isso se compartilha da crença na necessidade de um desaceleramento da representação e, em contrapartida, o fortalecimento das representações de todos os excluídos, a começar pelo próprio corpo.

Retorna-se à questão do fim da representação como uma utilização do corpo como seu suporte, agora entendido também como uma das possibilidades reais de avanço em direção a uma nova experiência de espaço, onde tal representação deixa de lado sua calculabilidade e se abre à imprecisão e à surpresa que cria um embate com a ordem vigente. As saídas do entorpecimento social estariam ou no fim da representação ou na hiper-representação, a representação levada ao extremo, como numa lógica deconstrutivista que, mesmo esbarrando em questões representacionais, parte da desarticulação da expressão gráfica para produzir uma desorientação do senso comum e uma nova experiência espacial. Para esse fim seria preciso abolir o obstáculo representacional que também é epistemológico e ideológico, revertendo as regras dos programas arquitetônicos padronizados e fazendo com que o arquiteto volte a emprestar seu corpo ao mundo. Simplificar até voltar ao antes da representação, em que está o lugar do corpo.

Virilio (2002) tenta definir a nova lógica da imagem ao lado das diferentes tecnologias. Segundo ele, existem três eras de propagação da imagem na história recente: a era da lógica **formal**, da pintura, da gravura e da arquitetura, que se conclui com o século XVIII; a era da lógica *dialética*, da fotografia, da cinematografia ou do fotograma, no século XIX; e finalmente a era da lógica **paradoxal**, com a videografia, a holografia e a infografia, no final do século XX, apresentando uma espécie de conclusão de uma lógica da representação pública. Ele busca esclarecer o

sentido de uma mutação das representações em que o “espaço público” da cidade cede à “imagem pública”; essa última uma imagem paradoxal de uma presença em tempo real que suplanta o espaço real.

O paradoxo lógico é finalmente o desta imagem em tempo real que domina a coisa representada, este tempo que a partir de então se impõe ao espaço real. Esta virtualidade que domina a atualidade, subvertendo a própria noção de realidade. Daí esta crise das representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) em benefício de uma apresentação, de uma presença paradoxal, telepresença à distância do objeto ou do ser que supre sua própria existência, aqui e agora. (VIRILIO, 2002, p. 91)

Esse paradoxo do tempo sobre o espaço modifica, como mostrou esse autor, a própria noção do que é real. Essa noção confusa interfere tanto no tempo de assimilação dos fenômenos do mundo quanto na percepção e apropriação dos objetos percebidos. Além disso, se o conceito das sensibilidades insere-se sob o signo da alteridade e de uma diferença no tempo, como define Pesavento (2004), o passado existindo no presente como sensibilidades de um **outro tempo** e de um **outro no tempo**, há uma dupla demanda envolvida em tal processo: o tempo do acontecido e o tempo exigido para o entendimento da operação sensível, para a experiência. Como ainda coloca Paul Ricoeur (1998) ao explicar a cidade e a arquitetura como narrativas que se conjugam no passado, presente e futuro, existe um vínculo entre memória e narratividade que se apoia na definição aristotélica de memória e nos escritos de Platão sobre a imagem: “tornar presente a ausência”. É como (re)apresentar uma experiência antiga (re)experimentando-a, de forma nova, no presente. O testemunho da memória é justamente coligar a anterioridade que foi ao presente e operar uma narrativa que ele identifica como “configuração”. Ora, o tempo de consolidação da imagem envolve os vínculos de memória e daí o problema instaurado com a transformação da noção de tempo na atualidade, misturando real e virtual e impedindo o comprometimento do indivíduo com a percepção do que o cerca.

Ricoeur (1998) estabelece um paralelo entre arquitetura e narratividade que traz algumas noções para a compreensão da experiência do habitante da cidade. Ele defende que as narrativas ganham sentido no intercâmbio das memórias, das vivências e projetos. Esse contato do viver-juntos, das narrativas de vida que se trocam, relaciona-se aos processos de habitar e construir, que se mesclam. Deve-se partir, portanto, do complexo habitar-construir dando-se, mais tarde, prioridade ao construir, ao plano da “configuração”, e talvez voltar ao plano da “refiguração”. A ideia dessa construção liga-se a uma noção de espaço-tempo, pois, à medida que o espaço construído consiste em um sistema de gestos e ritos para as interações maiores da vida, os lugares são também locais onde as mudanças temporais seguem trajetos afetivos que separam e ligam esses mesmos lugares. Por outro lado, o autor destaca que a narrativa fornece sua temporalidade exemplar ao ato de construir e configurar o espaço. Nesse sentido, cada prédio novo apresenta em sua construção (ao mesmo tempo ato e resultado do ato) a memória petrificada do edifício

se construindo — o espaço construído como tempo condensado. A noção de construção da cidade, e da construção do próprio habitar, sai do plano da configuração para o da refiguração quando o habitante entra em cena para colocar no objeto a sua experiência pessoal, uma dialética em que o leitor/habitante vem ao texto/espaço da cidade com suas expectativas que são, por sua vez, afrontadas e confrontadas às proposições de sentido do texto/espaço da cidade. Dessa forma encontra-se, a um só tempo, a possibilidade de ler e reler os lugares de vida a partir da maneira de habitar, com relação ao construído. Compara a recepção do texto literário, que inaugura o experimento de uma leitura plural em intertextualidade, ao habitar receptivo e ativo, que implica uma releitura atenta ao ambiente urbano e uma reaprendizagem contínua da sobreposição dos estilos — e portanto também das histórias de vida das quais todos os edifícios e monumentos carregam traços.

Quando a cidade contemporânea é feita de edifícios feitos para não durar, esperando sua rápida substituição por outra construção, o tempo de consolidação das imagens projetadas pelo objeto construído é insuficiente para produzir conexões de memória, de tempo e espaço vividos. O “lugar de memória” de que fala Ricoeur não se forma, a experiência da cidade fica comprometida com um sem-número de imagens sem sentido. Não há tempo sequer para que o espaço seja usado, para que se aproprie dele. O que comumente se vê é passividade e indiferença diante de espaços que não dizem nada a seu usuário. Nisso a tecnologia, aliada às próteses que se anexaram aos corpos, tem particular atuação.

Os conceitos de *Erlebnis* e *Erfahrung* de Benjamin (1994), como oposição entre uma experiência superficial e uma experiência genuinamente profunda, uma individual e outra coletiva, são esclarecedores do modo como se dá a experiência do espaço para a arquitetura. Para a discussão proposta admite-se a perda da experiência, decorrente de uma crescente falta de envolvimento afetivo e comunicacional entre o homem e o mundo. A essência do conceito para esse autor fundamenta-se basicamente na noção de experiência como a vida que se comunica; em alguma medida, o ato da experiência confunde-se com o ato de comunicá-la, assim ela se realiza. Desse modo, a crise da experiência por ele apontada origina-se quando a transmissão de conhecimento de uma geração a outra ou mesmo entre pessoas que convivem num mesmo tempo perde seu valor, especialmente após a Primeira Guerra. Localiza essa crise também como uma crise do processo de narratividade, pois o cerne do problema estaria no estabelecimento de um outro nível comunicativo, ou na falta de interesse pelos temas cotidianos que a guerra, as mudanças econômicas e políticas e a própria transformação social daí decorrentes passavam a propiciar. De fato há que se instaurar um novo tipo de experiência, pois os moldes antigos de transmissão do saber — da experiência de mundo, de vida — já não mais funcionam.

Um dos pontos cruciais levantados por Benjamin (1994) é que o desenvolvimento da técnica gerou uma forma de miséria da experiência e uma sobreposição ao homem. Se uma experiência no sentido pleno não é mais possível na sociedade capitalista

moderna devido à falta de muitas condições para sua transmissão e para a própria arte de contar, o novo ritmo de vida acelerado pela técnica é fator preponderante. A transmissão da experiência pelo relato apoia-se na organização pré-capitalista do trabalho e na atividade artesanal, cujos moldes de existência necessitavam de um ritmo lento e um caráter totalizante, em oposição à rapidez do processo industrial e ao caráter fragmentário do trabalho em série. Além disso, o isolamento de uma experiência individual vivida com frequência a partir da sociedade industrial contribui para a perda da tradição e da memória coletiva, e assim da experiência comum. Está em jogo a privatização da experiência que tanto se reforçará com o desenvolvimento da era eletrônica, as horas a fio passadas na internet ou em frente à televisão. A falta de um fluxo narrativo comum — a degradação da *Erfahrung* — corresponde ao processo de “perda da aura” da obra de arte que o autor destaca na era da reproduzibilidade técnica (BENJAMIN, 1994, p. 165-196).

Ele destaca a necessidade de novas formas de narratividade, ou o estabelecimento de uma outra forma de experiência, à medida que não é mais possível estabelecer uma base segura e comum de comunicação e transmissão daquela. Há uma mudança de sensibilidade refletida pelo novo contexto social que suspende a narração e traz à tona o romance e a informação jornalística, pois lidam com a busca de ordem e de sentido para o tempo de assimilação imposto pelo desenvolvimento da sociedade da técnica. Mas a pobreza da experiência traz junto a si uma espécie de barbárie que impele o homem a ir para frente, a começar de novo, a contentar-se com pouco, a construir com pouco. Constata-se também o surgimento de uma nova linguagem, que contrasta com a dimensão orgânica de outros tempos. O que ele talvez não pudesse prever é que o ritmo de vida ainda se acelerasse radicalmente a ponto de transformar o que poderia ser uma impulsão à criatividade em um estado anestésico de quem não consegue acompanhar o desencadeamento do tempo nem o ritmo de transmissão das informações que alicerça a vida cotidiana. Isso equivaleria ainda a uma experiência quase sempre empobrecida por não conseguir reter o mínimo da essência dos acontecimentos. Certamente é inaugurado um tipo de experiência efêmera e por vezes descontraída que suporta um tipo de percepção superestimulada e pulsante, mas não aguçada o suficiente para provocar o conhecimento sensível de que a experiência totalizante necessita. A vivência do corpo no espaço se deteriora, e as consequências disso para a arquitetura são visivelmente prejudiciais. Por isso a proposta de refletir, a partir desses dados, sobre o esquecimento do corpo nas novas formas de tecnologia e linguagem na sociedade das próteses, sobre experimentações possíveis a partir de um novo corpo e sobre arquiteturas que possam ser produzidas sob esse aspecto.

Bloomer & Moore (1982) trazem uma questão que se insere nessa discussão: a mudança de movimento e locomoção desde os pés até os automóveis (e que certamente pode-se estender a outras formas de locomoção baseadas na evolução técnica). Explicam que, no movimento a pé, percorrem-se os caminhos de maneira flexível quanto aos aspectos da direção e da velocidade, enquanto as bicicletas e os veículos de tração animal aumentam as possibilidades

de velocidade, mas restringem a flexibilidade direcional. Já o automóvel permite maiores velocidades e maior prazer cinético, contudo exige uma envoltura protetora e reduz o contato do indivíduo com o mundo circundante. O início do século XX, no entusiasmo de novas ideias de atuação provenientes de novas tecnologias e do sonho da velocidade, escondia o próprio corpo por trás de um suposto comportamento humano cheio de ação (Cf. BLOMMER; MOORE, 1979, p. 74-77). As imagens dos edifícios expressavam vivamente esse comportamento de descobertas e rapidez, nos dirigíveis que rasgavam o céu dos altos edifícios, nos inúmeros veículos desenhados nas ruas que chamavam o sentimento de ação. E indagam: onde estava o homem desenhado nos cartazes? Onde estava o corpo humano? Esse é um sintoma do esquecimento do corpo em detrimento da máquina, das próteses, da tecnologia. Os cartazes políticos da Rússia, que os autores destacam como imagens vibrantes e enérgicas do corpo imerso no espaço, representam o espírito dominante do homem em ação. Ressaltam que a diagramação constante, em meio à mistura de corpos saltitantes e voadores entre formas arquitetônicas, era feita em diagonais, mostrando um desequilíbrio, uma desorientação, a alteração de uma ordem.

Os autores comparam as figuras do pirata e do astronauta para mostrar justamente essa comparação de movimentos, e nisso está toda a questão das próteses. Quem se move? Quem usa o corpo? Assim como o corpo pode estar imóvel e encapsulado no espaço, também pode ser vítima do extremo oposto, que é estar desconectado, flutuando livremente e perdidamente no espaço arquitetônico. De fato, é fácil pensar um espaço neutro, cartesiano e estruturado por uma retícula; difícil é fazer o corpo se movimentar no espaço e apreendê-lo quando diante de uma planta hipoteticamente flexível que, na verdade, é marcada pela rigidez. Nesse sentido, Bloomer & Moore (1982) falam em **espacialidade da alienação**, onde há uma certa satisfação derivada da elegância da construção e dos materiais, mas que se revela uma ameaça à identidade do indivíduo nesse espaço.

Velloso (2004) afirma, ressaltando o que se mostrou até aqui, que transformações significativas na vivência do ambiente urbano já se operaram, se não exatamente na configuração material do espaço arquitetônico, no que diz respeito a um rearranjo de elementos que o estruturam conceitualmente. Essas mudanças devem-se ao uso dos lugares conformados pela cidade, mediados por aparatos tecnológicos, como telas de televisão em estações de metrô, internet sem fio, tocadores de mp3. Admitindo a tecnologia como força intermediadora presente na vida cotidiana, e também que esta afeta a realidade espacial corporificada, a autora analisa tal condição e suas consequências para o conceito de participação dos habitantes da arquitetura, que chega numa posição de limite. Descrevendo o uso público de alguns espaços mediante a interferência de aparatos tecnológicos, intenciona verificar como se dá a influência destes sobre a percepção contemporânea dos espaços e lugares habitados pelo homem, além de discutir até que ponto a materialidade da arquitetura é uma variável componente dessa transformação de experiência em curso.

Remonta à noção de experiência em Walter Benjamin no tocante à singularidade da percepção espacial da metrópole, posto que ela se dualiza entre uma apropriação tátil das coisas e o olhar

distraído, misturar-se a elas ou vê-las de relance. Esse duplo engajamento corpóreo envolve a comunicação com o outro, além da experiência individual. O que está em questão é como ocorre tal experiência num cenário de modificações perceptivas devido à inserção maciça da tecnologia na relação entre corpo e espaço. A dimensão comunicativa da vida urbana é necessariamente mediada pelas próteses e, com isso, as trocas sociais que ocorrem no uso dos seus espaços também se transformam. Velloso (2004, p. 4) esclarece:

É especificamente na interseção entre táticas individuais e coletivas dos moradores e o uso de tecnologia de comunicação que se pode verificar quão profundamente se alterou a cultura material novecentista, passando a refletir nossas percepções modificadas sobretudo em relação ao espaço e aos aparatos que a esse estão atados. Na década de 1960 a arquitetura acusou de modo bastante enfático esta inervação das cidades pelo par comunicação/informação, tornando-o tema de muitos experimentos projetuais. [...] Sobraram metáforas e alegorias, enquanto a vida ordinária das pessoas nas cidades avançava exatamente à revelia ou apesar do conservadorismo arquitetônico e urbano, e o cotidiano ia se modificando em função de eletrodomésticos, dispositivos eletrônicos e outros tantos gadgets campeões de audiência do consumo mais popular.

A autora destaca uma definição de arquitetura a partir do seu efeito, ou seja, realizada quando seu espaço é habitado, como uma situação da vida cotidiana nas interseções de seu uso individual e particular. É, portanto, da experiência do espaço *em ato* que se trata, experiência essa dependente da capacidade do corpo humano de situar-se em tal processo. Velloso (2004, p. 5) compartilha da noção de **espacialidade** de Dalibor Vesely, definida na constituição de um espaço coerente e permitida pela capacidade do corpo humano de situar-se, por meio de níveis sucessivos de experiência — movimentos corporais, envolvimento corpóreo, experiência perceptiva, imagens conceituais e pensamentos —, configurando o “horizonte de todas as experiências” (ou espacialidade). De onde se vê que a compreensão das partes constitutivas de um objeto arquitetônico é alcançada por meio da movimentação do corpo explorando o espaço físico e estruturando a experiência subjetiva. “São os gestos e os percursos de um indivíduo que delineiam (e em boa medida definem) a experiência humana do espaço”; invariavelmente experiencial, a arquitetura se faz somente enquanto experiência do lugar (VELLOSO, 2004, p. 5-6).

À medida que a experiência dos lugares conformados na cidade se define de antemão em sua relação com o corpo, duas questões principais são dignas de análise: uma, sob que moldes ele atualmente se representa, e outra, como as mudanças perceptivo-sensórias dele advindas resvalam nos modos como se experiencia o mundo urbano. Como se dá a experiência espacial arquitetônica e urbana mediada pelas próteses anexadas ao corpo? Admitindo então que as tecnologias de comunicação e informação — que passam pelo corpo — contribuem para reconfigurar a percepção do espaço e do tempo, a autora destaca alguns exemplos de objetos tecnológicos mediadores, quais

sejam os telefones móveis e os tocadores de mp3. Utensílios digitais móveis e personalizados, ambos funcionam como interfaces através das quais muitos moradores urbanos “delineiam, configuram e praticam suas atividades urbanas” e conformam uma experiência individual e peculiar de construção de uma atmosfera, em certa medida, suspensiva da cidade:

É notável observar uma calçada no centro da cidade, repleta de gente, cada qual munido com seus minúsculos fones de ouvido, movendo-se no interior de uma bolha virtual. O iPod materializa o isolamento consentido, mantendo à distância as outras pessoas, os sons indistintos da cidade, o ruído das ruas e explicitando algo que desde sempre sabíamos, mas que agora se assume socialmente de maneira silenciosa, por todo o conjunto de pessoas à sua volta. (VELLOSO, 2004, p. 6)

7. Donna Haraway (2000) explica que a era ciborguiana é aqui e agora, onde quer que haja um carro, um telefone ou um gravador de vídeo; ser um ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício se tem sob a pele ou com quantas próteses o corpo contém, é estar condicionado a um meio ciborgue, completamente dependente da máquina.

Dito de outro modo, num alto grau a experiência urbana na atualidade é dependente da mediação feita entre mundo e tecnologia, e ela se localiza, muitas vezes, acoplada ao próprio corpo. Corpo ciborgue, meio ambiente ciborgue.⁷ Delineia-se, através dessa exemplificada nova forma de interação social, o cenário passível de interlocução pela arquitetura que, para se redefinir em experiências espaciais constantes por seu habitante, deve estar atenta para as exigências e demandas que daí advêm. Não cabe, se para o fim de promover interlocução entre obra e usuário, projetar uma arquitetura calcada nas referências espaciais que a definiam na cidade do século XIX ou mesmo XX. As transformações referentes a um meio maquinico ao qual pertence o século XXI aceleram-se e se redesenham a todo instante, mediante uma percepção que leva em conta não mais as vivências espaçotemporais da era não nomeada pela mídia, mas as interferências tecnológicas carregadas pelo corpo que experimenta os lugares.

Velloso (2004) salienta que essa condição de vivência da cidade matizada na experiência individual do espaço tende a desmaterializá-lo. É importante notar que, numa era da exacerbação da imagem e da sobreposição do olhar sobre outras formas de apreensão dos fenômenos do mundo, a visualidade se perde como valor aproximativo entre obra arquitetônica e usuário. Se o corpo passa por um processo de negação pela arquitetura, agora é ele quem se nega à experiência do espaço, filtrando seu uso por meio de próteses. As máquinas — como os destacados *iPods* e telefones celulares — dão nova forma à interação do corpo com o ambiente e confirmam a experiência distraída de que falou Benjamin; contudo, a ela se soma a solicitação de outros sentidos, mediados pelos aparatos tecnológicos que isolam, protegem e inscrevem esse corpo **de uma nova maneira** no ambiente (VELLOSO, 2004, p. 70). Daqui parte o questionamento da autora sobre o quanto a materialidade da arquitetura interfere nesse processo, e se a arquitetura já acatou, em suas premissas de desenho, esse novo engajamento das pessoas com seus lugares, uma vez que estas vêm de pronto estabelecendo seus próprios modos para lidar com a materialidade dos ambientes. Segundo Velloso (2004), a tarefa talvez tenha mais ligação com o engajamento do habitante na produção do espaço — onde o conceito de participação deste na experiência da obra arquitetônica chega a uma posição limítrofe — que com transformações

materiais formais da construção que abriga essa possível espacialidade. De todo modo, mesmo priorizando a recepção ativa da obra pelo espectador, esta depende de uma mudança de premissa de projeto, baseada numa atitude de aproximação entre corpo e arquitetura, reapresentando-o como referência para sua experiência. Certo é que há uma extensão do espaço físico a um ciberespaço, mediado pelas redes sem fio, onde a vida acontece prolongando a experiência nas dependências da tecnologia.

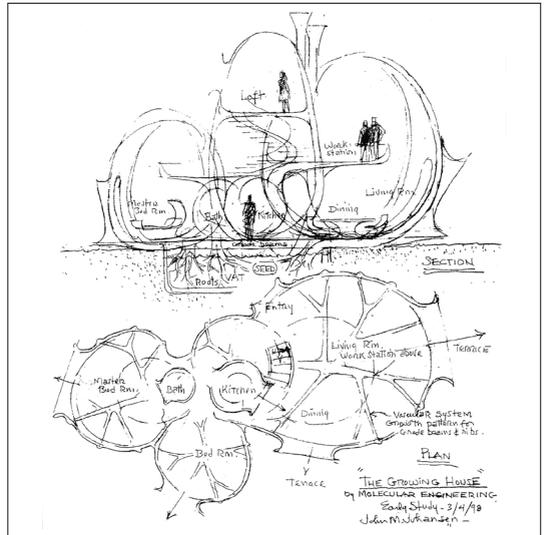
Furtado (2004) lembra que, durante séculos, o homem encontrou-se confinado num espaço limitado, chamado cidade, onde ocorria um tipo de mobilidade circunscrita em seus domínios, e um modo de comunicação e pensamento lineares e hierárquicos. Historicamente, a cidade abarcou várias caracterizações, e do assentamento pré-industrial, passando pelo industrial e pela metrópole moderna e seus subúrbios, chegou-se à grande metápolis, cuja formação é policêntrica, dinâmica e fragmentada. Muito da cidade atual é dependente das transformações constantemente potencializadas pelas recentes tecnologias que, se antes se referiam à televisão ou ao rádio, agora dizem respeito à rede de comunicações, especialmente a mídia digital, como o computador e a internet. Nesse âmbito, o fator da mobilidade, completa o autor, tem sido fundamental para o estabelecimento de uma nova lógica distributiva de espaços urbanos e edifícios, bem como de um novo corpo, que tem sua sensibilidade mediada pelas próteses. A partir da não necessidade de um deslocamento físico para se encontrar com alguém, caso das conversas *on-line* ou das teleconferências, o modo de apropriação e circulação na chamada metápolis inaugura uma nova demanda, cada vez menos baseada na fixidez e na fisicidade, tendente ao desaparecimento. Os recentes meios de deslocamento direcionam o habitante a um estilo nômade, que experimenta cartografias múltiplas e realidades (ou virtualidades?) simultâneas.

O impasse da materialidade da arquitetura, que acrescenta a seus domínios o ciberespaço, poderá se resolver em duas vias: a adaptação dos lugares comuns à realidade de um meio tecnológico, ou a reinvenção de seus espaços em novas potencialidades — funcionais, linguísticas, estéticas. O que não mais está em questão é o esquecimento do corpo como referência primordial, sob pena de reproduzir um modo automático de experimentar o mundo.

Em 1966, Johansen (2002) escreveu *An architecture for the electronic age*, em que identificava inúmeras influências da eletrônica na arquitetura, desde a imitação de equipamentos em suas formas, a adoção de princípios de organização de seus sistemas, o uso da computação gráfica em seu processo imagético, até as consequências da explosão da comunicação para seus ambientes e para a percepção humana. Nesse sentido, como o novo sistema comunicativo levaria à produção de padrões organizativos e distributivos das edificações de um modo mais disperso, o crescimento do uso da televisão, dos computadores e jogos eletrônicos causaria o “treinamento dos hábitos perceptivos” dos jovens arquitetos. Muitos anos depois, continuou a crer num imperativo tecnológico para a arquitetura, mas agora fundada não somente numa função prática ou mimética da tecnologia e, sim, de um modo mais poético e ficcional. Em artigo publicado em 1989,

defendia uma nova modernidade para a disciplina, baseada numa leitura mais holística e ecológica da ciência e da tecnologia que promovesse um novo sistema de vida. A máquina tornava-se, para ele, um paradigma do organismo: a função não se determinaria pela estrutura, a estrutura seria agora determinada pelo processo; a casa não seria mais uma máquina de morar, existiria por si mesma, num sistema auto-organizativo, autorregulador, vivo. Johansen passa a imaginar materiais compostos de plástico e carbono, bolhas estruturais e peles de membranas infláveis, aplicáveis numa permeabilidade ajustável à luz, temperatura e ar, controlados cineticamente por um sistema nervoso central.

Figuras 1 e 2 • John M. Johansen, *Molecular-engineered house (for the year 2200)*, 2000; com construção prevista para nove dias, a arquitetura molecular brotaria como um sistema vascular, oriundo de um material químico em forma líquida. Fonte: JOHANSEN, 2002, p. 138-139.



Figuras 3 e 4 • J John M. Johansen, *Molecular-engineered house (for the year 2200)*, fotos que preveem as etapas do crescimento da estrutura da casa; corte e planta. Fonte: JOHANSEN, 2002, p. 132, 134-135.

Segundo o pensamento de Johansen, uma nova espécie de arquitetura começaria em analogia aos sistemas auto-organizativos da natureza, esta e seus organismos como inspiração para os espaços a serem construídos. Novamente é interessante notar que o ajuste da disciplina arquitetônica a um meio tecnológico remonta a algo além das características físicas da máquina, mais

concatenados com as estruturas em que se definem, numa inspiração mais biológica que robotizada. Embora utópicos, seus projetos fazem referência a materiais já existentes e disponíveis no mercado, e suas prospecções caminham juntas às pesquisas da engenharia molecular. De modo que a arquitetura pode avançar a passos pequenos ou largos, tradicionais ou totalmente novos, pela resistência da carne ou pela inserção definitiva nos moldes maquínicos, em busca de uma experiência corporal plena de sentidos.

Referências

ALVES, Rubem. O sexto sentido. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 26 jul. 2005. Caderno Sinapse, p. 11.

ASCOTT, Roy. Cultivating the hipercortex. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora Unesp, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas, v. 1).

BLOOMER, Kent C.; MOORE, Charles W. *Cuerpo, memoria y arquitectura: introducción al diseño arquitectónico*. Madri: Hermann Blume, 1982.

DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no Ocidente*. Petrópolis: Vozes, 1994.

FUÃO, Fernando. A representação de Matias. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE GRÁFICA DIGITAL (SIGRADI), 8, 2004, São Leopoldo. *Anais...* São Leopoldo: Unisinos, 2004.

FURTADO, Gonçalo. *Reflexão sobre os novos modelos comunicacionais de mobilidade urbana*. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/fuoli.html>>, out./nov. 2004. Acesso em: 17 abr. 2007.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

JOHANSEN, John M. *Nanoarchitecture: a new species of architecture*. Nova York: Princeton Architectural Press, 2002.

PESAVENTO, Sandra Jatthy. Sensibilidades no tempo, tempo das sensibilidades. *Revista Nuevo Mundo Mundos Nuevos*, Paris, p. 1-8; 2004.

RICOEUR, Paul. Arquitetura e narrativa. In: *Urbanisme*, n. 303, p. 1-10, nov./dez. 1998.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

TIBURI, Márcia. *Filosofia cinza: a melancolia e o corpo nas dobras da escrita*. Porto Alegre: Escritos, 2004.

VELLOSO, Rita de Cássia Lucena. De interfaces tecnológicas e rascunhos de experiências. In: SEMINÁRIO ARQUITETURA E

SABER, 2, 2004, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: [s. n.], 2004. p. 1-14

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

Endereço para correspondência

Flávia Nacif da Costa
Rua Paulo Afonso, 232/901 - Santo Antônio
30350-060 - Belo Horizonte - MG
flnacif@yahoo.com.br