

Entre-meios: corpo, espacialidades e meios digitais.

Maria Julia Stella Martins

Resumo

Os modos de vida na contemporaneidade estão diretamente relacionados à vida nas cidades e a crescente utilização dos meios digitais. As maneiras como nos relacionamos com o conhecimento, com a comunicação, com os processos criativos, com o tempo, com os espaços e com nossos corpos são alterados profundamente pela ampliação de possibilidades relacionais, comunicacionais, criativas e produtivas que o ambiente digital propicia através da composição/fundação de territórios híbridos em constante mutação. Neste sentido, a conformação das espacialidades urbanas pode ser caracterizada pela constituição de espacialidades híbridas nas quais as fronteiras estão borradas, gerando a reconfiguração de diversos aspectos concernentes à esfera pública, aos espaços e aos corpos. O objetivo desta pesquisa é, a partir do conceito *cyborg* e de sua abrangência conceitual, discursiva, simbólica, técnica e artística investigar, refletir e problematizar modos de vida partilhados em espaços públicos que se configuram nas primeiras décadas do século XXI. Para este estudo analisaremos de forma mais detida a presença do *cyborg* nas produções artísticas e cinematográficas a fim de aprofundarmos os estudos e entendimentos da relação entre corpo, espacialidades e meios digitais.

Palavras chave: **corpo; meios digitais; espacialidades; cyborg.**

Boa Tarde! Nos processos de criação na Dança e no Teatro, uma importante etapa do processo é o que chamamos de ensaio aberto ou abertura de trabalho. Neste momento o artista ou o grupo, convida o público, especializado ou não, para compartilhar o trabalho e colher impressões, ideias, críticas, contribuições. Ao mesmo tempo, se experimenta naquele trabalho agora não mais como um processo de trabalho isolado, mas, como diálogo e, deste modo, outra etapa se instaura que é o processo da partilha. Ao “chamar para a conversa”, configura-se uma constelação de ideias que começa a orbitar e materializar-se no gesto e na palavra.

As ideias, por vezes, surgem como um *flash*, um clarão que tudo ilumina, ao mesmo tempo em que cega, uma cegueira relâmpago, é tanta luz que não se pode enxergar, é a própria contradição da luz. Remetendo-nos a fotografia, o *flash* ilumina a imagem que se quer registrar permitindo

um registro com maior nitidez. Se pensarmos na fotografia analógica que envolve processos físicos e químicos, depois da captura da imagem, há o processo de revelação que se passa na câmara escura. Um processo minucioso, no escuro, silencioso, concentrado, a imagem vai se formando lentamente, vai se revelando e depois que alcança a nitidez, fica suspensa no varal até que esteja pronta para ser vista e manipulada. Assim vejo o processo de pesquisa, que também, assim como a dança e o teatro, é um processo de criação e criativo. Que inicia com um *Flash* que nos cega e captura, uma ideia que atordoar os sentidos. Que traz a potência da imagem nítida que poderá ser vista e manipulada só depois de ter passado pela câmara escura, a suspensão, a concentração, o silêncio, a escuridão e aos poucos vai sendo revelada.

Acontece que nas primeiras décadas do século XXI, nos deparamos não mais a câmara escura para que a imagem se torne visível, mas sim, com a caixa preta¹. Ainda usamos *flash*, ainda somos cegados por ideias atordoantes. Diferentemente do processo analógico no qual a imagem passa por um processo de revelação para se tornar visível, no ambiente digital a imagem está pronta instantaneamente. O processo de revelação da imagem, agora tem um sentido simbólico e relacional, se realizando no processo de edição e compartilhamento. São *selfs*, *nuddes*, filtros, editores de imagem, aplicativos, redes sociais, etc, todo um conjunto de procedimentos e aparatos que não mais se relacionam com o processo de tornar a imagem visível, mas, de outro modo, como a imagem ganha visibilidade. A função da produção da imagem também parece ter alterado. Se, antes a imagem fotográfica tinha a intenção de registrar um instante e prolongá-lo no tempo, trazia em si o sentido de guardar o momento para poder recordar. De certo modo, pode-se dizer que, vivia-se e fotografava-se. Hoje a produção de imagens dá sentido para o presente, é um atestado de existência e a prova de que alguma coisa ou alguém existe, de certo modo, fotografava-se para existir, para ter pertencimento. A vida tem que ser digna de um clique que se possa compartilhar. É inegável que os meios digitais alteram profundamente e em uma velocidade estrondosa, como é de seu gosto, os comos? Os porquês? Os ondes? Hoje, cada vez mais e mais, em diversas camadas e intensidades a existência flui através da caixa preta. E, então, vos pergunto como se produz conhecimento, como se faz pesquisa em tempos digitais?

É importante lembrar que somos seres gerados em outra câmara escura, macia, aquosa, de som abafado, na meia luz, de tempo de espera, de fluxos e etapas. Assim como a fotografia, em um único instante, como um flash atordoante, tem-se a potência de uma imagem que só depois de

¹ Em teoria dos sistemas teoria denomina-se **caixa preta** um sistema fechado de complexidade potencialmente alta, no qual a sua estrutura interna é desconhecida ou não é levada em consideração em sua análise, que limita-se, assim, a medidas das relações de entrada e saída.

passar pelos processos da câmara escura do útero torna-se uma imagem nítida e manipulável. Atualmente, pesquisas avançadas em ectogênese que é a criação do humano fora do útero (Aristarkhova, 2009) trazem para o debate e tencionam conceitos importantes, desde temas mais abrangentes, de como a vida é definida, como temas políticos e sociais, como a questão da eugenia e de quem dominaria os meios para a reprodução dos humanos. Ou ainda, temas específicos, com o custo de quantas vidas estas pesquisas estão sendo realizadas? Talvez, esta questão e confirmação de existência de vida em outros planetas sejam as últimas barreiras para cruzarmos as fronteiras do mistério humano.

Neste sentido, o que nos interessa, não são as fronteiras, mas sim, as composições, as relações entre a câmara escura, que é o útero, o orgânico, o corpo e a caixa preta, que são os sistemas complexos de fluxo de informações. Procuramos por *cyborgs*, seres orgânicos expandidos, singulares e potentes. Uma média ponderada entre *Techné* e *Psique*. Mas, sempre correndo o risco de nos depararmos com androides, máquinas inteligentes generalizantes com sistemas fechados.

O *cyborg* é um sistema criado para expandir as possibilidades de sobrevivência do corpo em ambientes inóspitos e ampliar sua potência de agir, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção, para Haraway (2009):

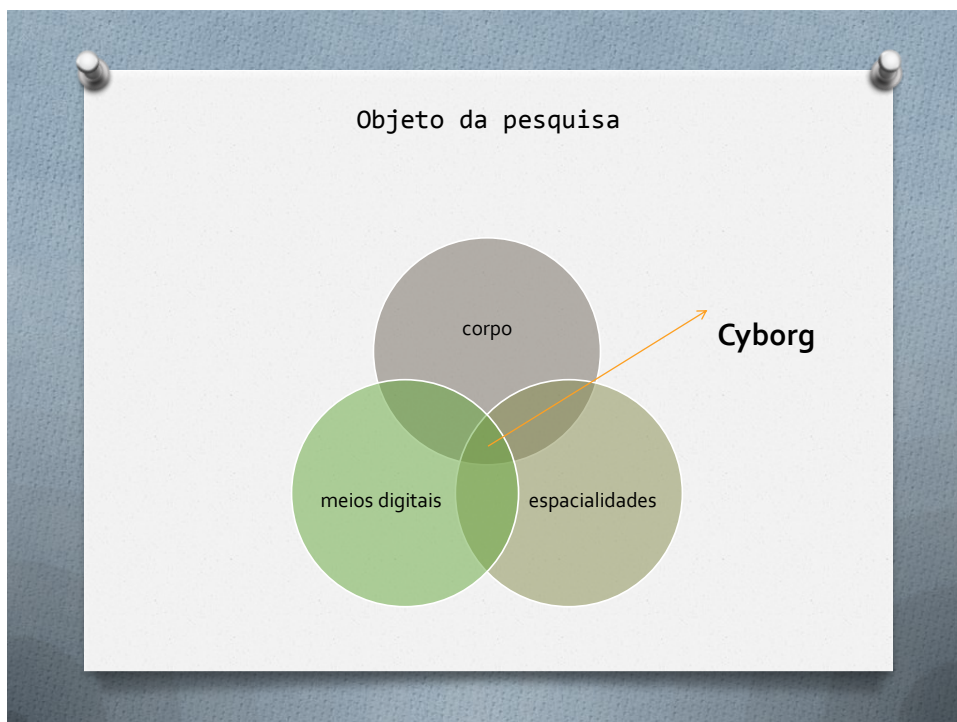
O ciborgue é uma matéria de ficção e também de experiência vivida – uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX. Trata-se de uma luta de vida e morte, mas a fronteira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica. A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues (Haraway, 2009, p. 36).

Sendo assim, evoca-se o mito tecnológico do *cyborg*, que traz em sua genealogia o estado híbrido, mutante, não totalizado e não totalizante, pois, acredita-se que o avanço consiste em ver a partir de diversas perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades libertárias que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. Neste sentido, o desafio que o *cyborg* nos coloca é termos que lidar com as composições híbridas entre natureza e cultura, entre organismos e máquinas, entre público e privado. O que exige que se compreenda o corpo e o espaço contemporâneos como híbridos entre universos físicos e tecnológicos. O espaço contemporâneo é composto de espacialidades físicas e tecnológicas e, assumir que, ambos são cada vez mais indissociáveis, compondo-se e constituindo corpos e espacialidades diversas, mutáveis e ampliadas.

Se em outros tempos a Arquitetura tinha por missão proteger os homens das intempéries da natureza construindo edificações seguras e eficientes que pudessem assegurar, não a vida do homem, mas, a

continuidade da trama social; hoje a Arquitetura é um campo expandido que se depara com os desafios de projetar espacialidades capazes de assegurar a continuidade da trama social que pressupõe a existência de cyborgs, o que significa projetar habitares interativos. Entendendo o termo *habitar* no sentido proposto por Heidegger (1951), "A maneira como tu és e eu *sou*, o modo segundo o qual *somos* homem sobre essa terra é: *Buan*, o habitar. A antiga palavra, *bauen* (construir), porém, diz que o homem é a medida que habita".² Dito de forma bastante sucinta, *habitar* é compreendido como a relação essencial que caracteriza a co-presença entre ser, homem, mundo no âmbito de uma conjunção ontológica que desvela o ser e a totalidade do mundo. Ele busca na etimologia da palavra *bauen* a relação entre habitar e construir, sendo o ato de construir já uma condição de habitar. Deste modo, habitar as espacialidades híbridas e interativas significa ser constituído por elas, ao mesmo tempo, que as constrói e estabelece graus de pertencimento e de relação. Em sentido pleno, *habitar* é o traço fundamental do ser-homem.

Portanto, o que trago como objeto de estudo para essa pesquisa é o *cyborg*, não como uma entidade plenamente delimitada e apartada do meio, mas, como um conceito que pressupõe relação e composição entre corpo, espacialidades e meios digitais.



² Trecho extraído da tradução da conferência proferida por Heidegger, intitulada "*Bauen, Wohnen, Denken*", em (1951), pronunciada por ocasião da "Segunda Reunião de Darmstadt", publicada em *Vorträge und Aufsätze*, G. Neske, Pfullingen, 1954. Disponível em: http://www.prourb.fau.ufrj.br/jkos/p2/heidegger_construir,%20habitar,%20pensar.pdf. Visualizada em jun.2015.

Objetivo Geral

A partir do *cyborg* e de sua abrangência conceitual, técnica, discursiva e simbólica, essa pesquisa tem por objetivo investigar e problematizar relações e composições concernentes ao corpo, aos meios digitais, às espacialidades e suas implicações nos modos de vida partilhados em espaços públicos na contemporaneidade, no que tange a escala do corpo e da cidade, especificamente, nas apropriações de cunho artístico, tais como intervenções urbanas, *site specific*, instalações, *performances* e *design*.

Questões:

- O que pode o *cyborg*?
- A presença do *cyborg*, enquanto conceito abstrato e também como potência existencial, será capaz de promover rachaduras na estrutura hierarquizada, controladora, excludente da cidade para fazer emergir novas composições urbanas? Se, sim, por quais vias? Com quais práticas e métodos?
- Seria, ele, capaz de questionar as espacialidades instauradas pela inserção de objetos tecnológicos de controle e dominação que produzem representações fragmentárias da cidade (Cuff, 2003) e subverte-los, sendo ele próprio um modo de existir, também, tecnológico?

Hipóteses

O conceito *cyborg* contribui para leituras e estudos da cidade contemporânea na medida em que possibilita a reflexão acerca das relações entre meios digitais, corpo e espacialidades;

A apropriação do conceito *cyborg* pelo discurso da arte pode potencializar interferências nos discursos hegemônicos da cidade e do corpo, possibilitando diferentes usos, conexões e composições entre meios digitais, objetos, espacialidades e corpos.

Ações culturais de intervenção urbana performática mediada por meios digitais são capazes de estimular a apropriação e a produção de conhecimento, em especial, acerca da relação entre corpo, espaço, meios digitais e processos comunicacionais.

O uso de meios digitais nos processos criativos de intervenções urbanas performáticas diversifica e amplia níveis de comunicação e usos dos espaços.

Bibliografia

ARISTARKHOVA, Irina. **Ectogênese e a mãe como máquina.** In Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

BIER, Henriett H. **Parametric Design Strategies: Robotic Building in Academic Architectural Research and Education.** Virus Journal-ed.11^a /2015 (ainda não publicado).

CUFF, Dana. **Immanent Domain: Pervasive Computing and the Public Realm,** Journal of Architectural education, v.57, n I, p.43-49, 2003.

HARAWAY, Dona. ; KUNZRU, Hari. **Antropologia do ciborgue:** as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HEIDEGGER, Martin. **CONSTRUIR, HABITAR, PENSAR. [Bauen, Wohnen, Denken]** (1951) conferência pronunciada por ocasião da "Segunda Reunião de Darmstadt", publicada em Vortäge und Aufsätze, G. Neske, Pfullingen, 1954. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Disponível em: http://www.proureb.fau.ufrj.br/jkos/p2/heidegger_construir,%20habitar,%20pensar.pdf. Visualizada em jun. 2015.