

**A IDENTIDADE DE UM NOVO CORPO E O  
CORPO MUTANTE DA ARQUITETURA:  
AS PRÓTESES COMO MEDIAÇÃO SENSORIO-ESPACIAL NA  
EXPERIÊNCIA CONTEMPORÂNEA**

**Flávia Nacif da Costa**

**Flávia Nacif da Costa**

**A IDENTIDADE DE UM NOVO CORPO E O  
CORPO MUTANTE DA ARQUITETURA:  
AS PRÓTESES COMO MEDIAÇÃO SENSORIO-ESPACIAL NA  
EXPERIÊNCIA ARQUITETÔNICA**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado do Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Teoria, História e Crítica da Arquitetura.

Área de concentração: Ciências Sociais Aplicadas

Orientador: Prof. Dr. Fernando Freitas Fuão

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Porto Alegre  
Faculdade de Arquitetura da UFRGS

2007

***Apesar do corpo; apesar, o corpo.***  
**(Márcia Tiburi)**

Ao meu sobrinho Hugo, paz a que sempre pude voltar.

## Agradecimentos

À CAPES, pela bolsa concedida, ao PROPAR, por aceitar-me em seu programa de pesquisa, e à Secretaria deste programa (especialmente à Rosita), pela atenção e presteza constantes nos momentos de auxílio.

Ao meu orientador Fernando Fuão, por me ajudar a encontrar os recortes que norteariam minha pesquisa, e pela vasta produção bibliográfica de referência.

Aos meus pais, às minhas irmãs, ao meu cunhado, à vovó e à Quitita, a todos os meus familiares pelo apoio de cada um, a seu modo e a seu tempo.

Aos meus alunos especialmente dedicados à disciplina de Teoria e Arquitetura Contemporânea, meu incentivo semanal à arte de ensinar e aprender. Aos queridos do PET, pelo respeito e pelas trocas constantes de conhecimento, alegrias e dúvidas, especialmente a Ligia, Suellen, Helena, Clarinha e Luiza, pelo apoio especialíssimo e incondicional num momento em que se revelam os grandes amigos. Gostaria de dizer de minha alegria em conviver com vocês, pessoas tão competentes e cuidadosas...

À Márcia e à Celina, fadas na minha odisséia, pela delicadeza, pelo respeito e atenção que me dispensaram, e ainda pelos ensinamentos infinitos que tanto iluminam minhas buscas. À Mara Bia, minha amiga “duplo eu”, pela certeza de que sempre é possível transpor todos os obstáculos com amor.

À Dra. Marisa Decat, cuja ajuda tem sido indispensável e primorosa, pelo apoio carinhoso.

À Leila, que me sinalizou com sua eficiência e seu esmero num momento decisivo, organizando o mini-caos.

Aos amigos distantes em presença física, mas sempre perto em conversas e pensamentos, pela paciência e pelo incentivo constantes em momentos preciosos, especialmente ao Allon, à Evelin e à Débora.

## LISTA DE FIGURAS

FOTO CAPA: “Corpo-máquina” – Elizabeth Diller & Ricardo Scofidio, A *Armadura da Noiva*, em *The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass*.  
Fonte: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.124

FOTOS FINAIS: “Sorria! Você está sendo condicionado” – A *Testemunha Ocular* em *The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass*/pichação em banheiro público à Rua Paraíba, Bairro Funcionários, Belo Horizonte; “Vacation Time” – ilustração dos Homebodies, ou Caseiros, de Elizabeth Diller & Ricardo Scofidio

Fontes: foto da autora; DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 135 e 221

1 Leonardo da Vinci, <i>O Homem vitruviano</i> ,.....	39
2 Piranesi, série de gravuras intitulada <i>Carceri d'Invenzione</i> .....	40
3 Claude-Nicholas Ledoux, <i>Vista da Cidade de Chaux</i> .....	41
4 Etienne-Louis Boulée, <i>Cenotáfio a Newton</i> .....	42
5 Le Corbusier, <i>modulor</i> .....	43
6 Le Corbusier, <i>Villa Savoye</i> .....	44
7 Le Corbusier, <i>Villa Savoye</i> .....	45
8 O olho e a objetiva .....	62
9 Hélio Oiticica e Lygia Clark .....	63
10 Provocações protéticas de Stelarc.....	64
11 Stelarc, <i>Walking head</i> .....	65
12 Internacional Situacionista .....	69
13 Internacional Situacionista .....	70
14 Archigram, <i>Living Pod</i> .....	71
15 Archigram, <i>casa inflável/Cushicle</i> .....	72
16 Archigram, <i>Eletronic Tomato</i> , 1969; <i>Walking City in New York</i> , 1964.....	73
17 Rem Koolhaas, <i>Delirious New York</i> .....	89
18 Rem Koolhaas, <i>Cidade do Globo Cativo</i> .....	90
19 Rem Koolhaas, <i>Nova Ilha de Bem-estar e piscina flutuante</i> .....	90
20 Donna Haraway em versão animada, no filme <i>Ghost in the Shell</i> .....	143
21 Lebbeus Woods, <i>Centricity</i> .....	93
22 Lebbeus Woods, <i>Centricity</i> .....	94
23 Lebbeus Woods, <i>Zagreb Free Zone</i> .....	95
24 Lebbeus Woods, <i>Zagreb Free Zone</i> .....	96
25 Lebbeus Woods, <i>Aerial Paris</i> .....	97
26 Steven Holl, <i>Galeria Storefront</i> .....	99
27 Steven Holl, <i>Galeria Storefront</i> .....	100
28 Steven Holl, <i>Casa Y</i> .....	101
29 Steven Holl, <i>Casa Y</i> .....	102
30 Steven Holl, <i>Casa Y</i> .....	103
31 Steven Holl, <i>Casa Y</i> .....	104
32 Steven Holl, <i>Casa Y</i> .....	105
33 Tadao Ando, <i>Casa Azuma</i> .....	108
34 Tadao Ando, <i>Casa Azuma</i> .....	109
35 Tadao Ando, <i>Casa Azuma</i> .....	110

36 Tadao Ando, <i>Casa Azuma</i> .....	110
37 Tadao Ando, <i>Casa Azuma</i> .....	111
38 Tadao Ando, <i>Casa Azuma</i> .....	112
39 Diller & Scofidio, <i>Slow House</i> .....	115
40 Diller & Scofidio, <i>Slow House</i> .....	116
41 Diller & Scofidio, <i>Slow House</i> .....	116
42 Diller & Scofidio, <i>Slow House</i> .....	117
43 Diller & Scofidio, <i>Blur Building</i> .....	119
44 Diller & Scofidio, <i>Blur Building</i> .....	120
45 Michelangelo, <i>Pietà Rondanini</i> ; André Vesálio, <i>Sétima Gravura dos Músculos</i> .....	123
46 John M. Johansen, <i>The Web</i> .....	174
47 John M. Johansen, <i>The web</i> .....	174
48 John M. Johansen, <i>The Floating House</i> .....	175
49 John M. Johansen, <i>Molecular-engineered House</i> .....	176
50 John M. Johansen, <i>Molecular-engineered House</i> .....	177
51 Zaha Hadid, <i>Vitra Fire Station</i> .....	181
52 Zaha Hadid, <i>Vitra Fire Station</i> .....	182
53 Zaha Hadid, <i>Vitra Fire Station</i> .....	183
54 Zaha Hadid, <i>Vitra Fire Station</i> .....	183
55 Zaha Hadid, <i>Vitra Fire Station</i> .....	184
56 Zaha Hadid, <i>Car Park and Terminus Hoenheim-Nord</i> .....	187
57 Zaha Hadid, <i>Car Park and Terminus Hoenheim-Nord</i> .....	188
58 Zaha Hadid, <i>Car Park and Terminus Hoenheim-Nord</i> .....	189
59 Zaha Hadid, <i>Lois and Richard Rosenthal Center For Contemporary Art</i> ...	191
60 Zaha Hadid, <i>Lois and Richard Rosenthal Center</i> .....	192
61 Zaha Hadid, <i>Lois and Richard Rosenthal Center</i> .....	193
62 Zaha Hadid, <i>Lois and Richard Rosenthal Center</i> .....	194
63 Lebbeus Woods, <i>Underground Berlin (1988) e Berlin Free Zone (1990)</i> ...	197
64 Lebbeus Woods, <i>Underground Berlin</i> .....	198
65 Lebbeus Woods, <i>Underground Berlin</i> .....	199
66 Lebbeus Woods, <i>Solo House</i> .....	200
67 Lebbeus Woods, <i>Solo House</i> .....	201
68 Lebbeus Woods, <i>Solo House</i> .....	202
69 Lebbeus Woods, no livro <i>Radical Reconstruction, 1997</i> .....	203
70 Diller & Scofidio, <i>The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass</i> ..	206
71 Diller & Scofidio, <i>The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass</i> ..	206
72 Diller & Scofidio, <i>Para-site</i> .....	208
73 Diller & Scofidio, <i>Para-site</i> .....	209
74 Diller & Scofidio, <i>Eyebeam Museum of Art and Technology</i> .....	215
75 Diller & Scofidio, <i>Eyebeam</i> .....	216
76 Diller & Scofidio, <i>The Highline</i> .....	217
77 Diller & Scofidio, projeto <i>Bad Press: Dissident Ironing</i> .....	220
78 Diller & Scofidio, <i>withDrawing room</i> .....	222
79 Diller & Scofidio, <i>withDrawing room</i> .....	223
80 Diller & Scofidio, <i>withDrawing room</i> .....	224



## **RESUMO**

O trabalho trata das modificações sofridas pelo corpo desde que a ele se somaram próteses — aparatos tecnológicos —, especialmente a partir do advento da Revolução Industrial, mudanças essas que reverberaram na produção de espaço da arquitetura. Tem-se como hipótese que tais transformações do corpo, ao interferirem no modo como o mundo é percebido e experimentado pelo homem, trazem questões a serem refletidas no âmbito da arquitetura, uma vez que o cenário atual em que ela se produz aponta para novas vivências do espaço urbano. Analisa-se que arquitetura é possível diante de um meio ciborgue, em que as contaminações do corpo pela máquina mobilizam novas formas de aproximação entre usuário e obra.

## **ABSTRACT**

The research deals with the transformations suffered by the body since they added prothesis — technological instruments —, especially from the advent of Industrial Revolution, changes that reverberated in architecture's space. The hypothesis is that such transformations, when intervening with the way men perceive the world, bring questions to be reflected by the discipline, once the current scene where architecture is produced leads to new experiences of urban space. It is analyzed what architectural production is made possible in a cyborg ambience, where the contaminations of body by machine mobilize new forms of approach between habitants and buildings.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>A CHEGADA DE UM NOVO CONSTRUCTO ESPAÇO-TEMPO: O SER E O VIVER NA CONDIÇÃO CONTEMPORÂNEA .....</b>	<b>25</b>
2.1	De volta ao passado — as relações primordiais entre corpo, espaço e arquitetura.....	25
2.2	O emblema das próteses e as sensibilidades num olhar modificado .	48
2.3	Sobre um novo constructo espaço-tempo e suas reverberações corporais .....	74
2.4	Diálogos possíveis entre arquitetura, corpo e tecnologia na terceira era da máquina — decalques contemporâneos.....	92
<b>3</b>	<b>PRÓTESES, EM QUE CORPO? .....</b>	<b>121</b>
3.1	Investigações sobre a origem do processo de negação do corpo e sua influência maquínica .....	121
3.2	De possíveis identidades de um corpo tecnológico contemporâneo	140
<b>4</b>	<b>O CORPO NA CULTURA MIDIÁTICA — LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO EM XEQUE.....</b>	<b>150</b>
4.1	Da experiência do espaço urbano mediado pelas próteses e das redes sensoriais que a contextualizam .....	150
4.2	Análise do mapa — desvelamentos e desorientações .....	178
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>225</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>228</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Diante de uma sociedade marcada pela realidade do consumismo exacerbado, da obsolescência prevista de objetos, da alta velocidade de circulação das informações e do culto ao valor aparente das imagens, a arquitetura contemporânea encontra-se em situação de impasse. Constata-se hoje a apatia dos habitantes da cidade no que diz respeito ao seu processo de envolvimento com o lugar, uma supervalorização dos sentidos perceptivos que leva ao desgaste e aniquilamento do envolvimento afetivo. Essa incessante solicitação que não abre lugar para mais nada conduz o homem à repetição alienada de um certo modo de vida e o faz deixar de lado a própria experiência, a apropriação do espaço. O condicionamento a que estão submetidos os habitantes das cidades e seus espaços provocam uma dificuldade em reagir à sua arquitetura que, por sua vez, insere-se num processo cultural de fascínio imagético empobrecido que não pode recusar. Mas embasar a produção de arquitetura no culto à representação que esconda em suas imagens nada além de uma visualidade sem significação equivaleria a esquecer a dimensão corpórea da qual ela deve partir e à qual deve sempre voltar. Como agir frente a esse contexto e propiciar a retomada da experiência do mundo, estar sensível a ele?

É certo que a atual sociedade vive num fluxo de velocidade cada vez maior, no modo como se apresentam para ela as informações e também na maneira como são a partir daí vivenciadas. Mas as dificuldades que tal situação provoca remetem seu habitante a uma mitologia de um paraíso perdido que seria a volta ao campo, certamente uma grande ilusão. A cidade e seus acontecimentos cercam-no e abrem seus olhos, mas o olhar está modificado a ponto de, muitas vezes, dissociar o binômio olhar-conhecer. E não só a visão passa por um processo de transformação, embora um dos emblemas da crise da sensibilidade corpórea esteja no predomínio desse sentido em detrimento dos outros. Provavelmente não seja mais possível lidar com o que hoje significaria tédio e marasmo. As mudanças foram feitas irreversivelmente, e

cabe ao homem conseguir fragmentos de pausas no cotidiano, modos de atentar-se de quando em quando para experimentar o corpo no espaço, a fim de re-sensibilizar o primeiro em relação ao segundo.

A experiência espacial pode ocorrer em diferentes níveis e instâncias, e tal processo se faz revelar como um sintoma das relações do corpo com o mundo. E o que se vê é um corpo atrofiado com o tempo, desde a chegada dos controles remotos, telefones sem fio, automóveis e computadores, que autonomaram os meios de experimentação dos fenômenos do mundo<sup>1</sup>. À medida que não se conhece mais o corpo nas suas referências tradicionais, não se reconhece o *espaço*, que é o próprio *corpo em relação*. Para se investigar como conceitos e experimentações de espaço apresentam-se ao universo arquitetônico contemporâneo, é preciso inverter o sentido da busca, questionando antes qual a relação possível entre corpo e espaço. Mas este constructo deve ser analisado a partir da inserção de novos objetos, tecnologias e virtualidades — próteses — nesse meio para, enfim, refletir sobre a produção de arquitetura propriamente dita.

Necessita-se rever de que corpo está-se falando e, com base nessa nova realidade, refletir sobre a relação entre esse corpo e o espaço que a arquitetura pretende gerar. Por outro lado, a arquitetura que o corpo contemporâneo pode experimentar localiza-se num tempo de sensibilidade modificada, o que exige que se detenha ainda sobre os moldes representativos sob os quais ela se manifesta. A representação na era tecnológica é colocada em xeque, assim como também os próprios valores arquitetônicos. Esta, por sinal, interfere nas possibilidades e não-possibilidades de que o corpo se inclua nesse discurso. A significação da imagem e o papel por ela exercido transformaram-se bastante desde a propagação, reprodução e manipulação permitidas pela fotografia. É prática comum no âmbito da arquitetura a supervalorização do papel — da

---

<sup>1</sup> Como será constatado adiante, a tecnologia como mediadora da relação corpo-mundo é vista por alguns com pessimismo, enquanto para outros é uma forma de experimentação profícua. O que se destaca aqui é a condição inevitável dessa relação na contemporaneidade, e o automatismo e condicionamento de que em geral é acompanhada.

figura representada graficamente — e não do objeto arquitetônico que se apresenta na imagem impressa. Tais condições resultam na mistura inequívoca do modo de representação e o objeto representado, provocando o afastamento do corpo da experiência de suas obras. Embora a arquitetura sempre tenha sido mediada pelo corpo, ou melhor, tenha necessariamente como referência um modelo de corpo, o que está em jogo na atualidade é que o resultado das alterações sofridas nesses modelos permaneceu até que a idéia de máquina se fixasse e estabelecesse novos parâmetros de sensibilidade. A profunda alteração do corpo que hoje acopla próteses traz à tona um processo paulatino de negação do corpo, que se afasta da experiência do espaço como este se configurava em grande parte do século XX. De todo modo, a onipresença tecnológica na formação dos hábitos cotidianos pode tanto ser fator alienante como promotor de novas experiências.

Numa análise que parte da reflexão sobre o papel das fotografias e das revistas especializadas em arquitetura, Fernando Fuão (2001) acaba por revelar algumas das conseqüências de uma sociedade pós-industrial fundada no consumo da imagem, onde está em jogo a transformação do processo de representação na arquitetura. A representação deixou de exercer somente uma função de veículo para tomar o lugar do objeto ou sujeito que ela representa, e faz servir o indivíduo que vive na sociedade contemporânea acreditando poder repetir-se em imagens, consumindo-se com capas e deixando de lado a experiência do real. A capacidade ilusionística das imagens que con(figuram) sua representatividade passa a ser utilizada como impulso para a passividade, tanto do arquiteto que produz a arquitetura fotografada e impressa em revistas especializadas como do leitor/receptor dessas obras. Esta passividade, no entanto, é camuflada pela rapidez com que se consomem imagens em proliferação contínua, gerando a falsa sensação de que se experimentou dessa arquitetura. Há mesmo um reflexo da reprodução em série que a Revolução Industrial inaugurou, pois as revistas de arquitetura passaram a ser depositários de imagens repetidas quase ao infinito e sem qualquer diferenciação real de uma obra para outra. É a padronização e modelização do

espaço, que se esconde no modo de representação propiciado pelas fotografias cujo meio de transmissão está nas folhas das revistas. Há um duplo sintoma por trás da arquitetura como pura visualização de imagens: a negação do corpo no processo de cognição dessa arquitetura e o atrofiamento da movimentação desse corpo no espaço. Assim, as fotografias afetam não só a visão como todos os movimentos do corpo.

Que arquitetura se desenha nesse cenário, que soma às conseqüências do pensamento baseado na imagem através da lógica fotográfica inúmeros outros instrumentos que interferem ainda mais na relação entre corpo e espaço? O entendimento da passividade do olho mediante simulacros platônicos, apresentados justamente por uma propagação da visão como sentido supervalorizado a partir de então, é crucial para a identificação do contexto em que hoje se produzem suas obras, em que o corpo subjugado como totalidade sensória tende a se perder como referência dessa prática arquitetônica. Está em pauta a produção de uma arquitetura sedutora e superficial, disseminada pela proliferação e vulgarização das suas imagens técnicas. Estas enganam o olho desviando-o em direção a uma arquitetura virtual, projetada no espaço das inexistências físicas, longe da experiência real de mundo, da interação entre corpos. A racionalidade do espaço caminha junto à passividade do olho, que parece ser utilizado em termos amplos quando esconde a restrição de ter seu foco, objeto e ângulo escolhidos pela lógica da máquina, não do corpo.<sup>2</sup>

Uma das metáforas possíveis é a de uma cidade fantasma, em que as pessoas são recolhidas para o interior de suas casas e engolidas pela grande rede comunicativa formada na era do computador, da internet, da televisão, do telefone. Vazia de habitantes nas ruas, a cidade se faz em outros moldes e relações sociais, e tal esvaziamento se reflete no modo como ela é retratada (FUÃO, 2002). A exclusão da figura humana da representação do espaço reflete a rigor a exclusão dos homens das atividades públicas da cidade e a

---

<sup>2</sup> Em sua tese intitulada *Arquitectura como collage*, Fuão expõe a fragilidade do uso das imagens a partir da manipulação permitida pela fotografia e, antes disso, da mudança de representação formatada pela história da câmera escura e da perspectiva.

própria ausência do corpo como mote para a criação da arquitetura. À medida que o meio tradicional está desaparecendo, como mostra o fenômeno de dispersão urbana que cria centros múltiplos, Fuão (2002) atenta para o fato de que a arquitetura como meio está sendo posta novamente em questão, enquanto seu valor de comunicação se perde na revolução da informação. Este seria então o momento propício para o seu resgate como prótese do corpo e como prótese da existência, como meio, extensão do homem como a vestimenta.

Hoje, a noção de espaço e seus usos tende à idéia de diluição e de efemeridade, e com isso estabelece novos parâmetros para a produção e recepção arquitetônicas. Fuão (2004a, 2004b, 2004c) lembra que o espaço não é uma realidade rígida nem válida para todos, e é em si tão plástico e imaterial como o próprio tempo. Nesse sentido, o espaço é sempre mutável. Contudo ele está, como nunca, em plena mutação, devido à alta velocidade de consumo das informações e à quase suspensão do tempo cronológico como interferência em nosso modo de experimentação da realidade. A percepção sobre o espaço se modifica instantaneamente, enquanto o corpo atrofia suas funções — as rodas dos automóveis substituindo os pés, como lembra McLuhan (2003), as máquinas fotográficas enxergando pelos olhos, o computador virando extensão do cérebro.

São emergentes novas relações entre sujeito e espaço, que devem ser pontuadas se se quer refletir sobre a prática e a teoria de projeto arquitetônico na sociedade atual. Nesse âmbito, a discussão a respeito dos espaços virtuais e as potencialidades que se abrem a partir das experimentações são apenas possíveis com a engenhosidade da produção via computação gráfica. Tal condição significa rever a noção de representação e imagem de que se utiliza o meio da arquitetura, onde a sobrevivência do espaço depende da experiência em torno dele. Quando constatada a dificuldade de se garantir essa experimentação, há necessidade de analisar com profundidade todo o processo de relação entre eles.



Fuão (2004a) pontua que pensar um espaço como existente significa pensar em si próprio. Por isso buscar um sentido para o espaço só é verificável a partir da promoção do próprio corpo como referência. Entender os rumos que a experiência arquitetônica pode tomar reside na mutabilidade cada vez maior que ela assume, coadunada com os resultantes de um corpo submetido a inúmeras multiplicações de suas próteses. Nesse sentido, seria equivocado elaborar uma trajetória de experimentações possíveis como uma lista de itens a serem cumpridos. Cabe aqui, por outro lado, verificar o que a teoria da arquitetura engendrou historicamente, definindo-se como uma avaliação dos processos de sua criação, bem como nas argumentações pautadas na visão da experiência do espaço atrelada ao corpo.

Tem-se como princípio que a própria experiência constitui-se a grande reflexão sobre o espaço, e que se deve subentender de entrada que toda experiência é única, singular e irrepetível. Portanto, não pode ser transmitida como saber institucionalizado, mas seu conhecimento pode ser veiculado por outras vias, diferentes do até então freqüentemente concebido. Busca-se, assim, a experiência como *desvelador*, como reflexão sobre o espaço. Sob este aspecto, a experiência torna-se conhecimento do espaço que ela assume. Esse conhecimento (experiência) é aqui proposto através da relação corpóreo-espacial. A questão é entender como se dá esse desvelamento, e acredita-se que uma das vias seja a da *desorientação*, que é a própria experimentação, posto que o que toca o indivíduo é o que o tira do lugar e o reposiciona diante do comum<sup>3</sup>.

Como o espaço deve ser apreciado e experimentado hoje, quando um dos seus modos de aparição se dá, por exemplo, através do “evento”, do que nem sempre é feito para durar? Paradigmáticas, algumas noções de experiência ao longo da história da filosofia, da arte e da arquitetura indicam um caminho de

---

<sup>3</sup> A argumentação em torno das significações que a desorientação adquire encontra-se em FUÃO (2004a, 2004b, 2004c), e servirá de apoio à análise aqui proposta.

reflexão acerca da mediação entre sujeito, espaço e objeto, e a experiência espaço-corporal que aí se dá. O espaço, desde o Humanismo, tem como fundamento o corpo matemático, mas é a partir do século XVIII que o corpo só vai ser considerado por suas medidas, seus pesos, suas experiências estéticas, onde, chegando ao século XX, todo o invisível do corpo desaparece também com seus discursos. Não se trata mais do corpo com braço estendido como uma expressão reduzida a uma dimensão de 2,10 m, o homem-tipo do Modulor de Le Corbusier, mas de um corpo que muda paralelamente às novas invenções tecnológicas que a ele se anexam e que se refletem num outro, cada vez mais mutante: o da arquitetura<sup>4</sup>.

Toda experimentação do corpo é uma categoria que envolve espaço e tempo. À medida que a compreensão do mundo é fruto desse casamento, a desorientação espacial aniquilaria o tempo, e tal ruptura sincrônica traria consigo a possibilidade de uma outra visão, uma outra possibilidade de experimentação (FUÃO, 2004a) que aqui se reivindica. Revisitar os principais estudos sobre a relação de tempo, espaço e experiência é condição para essa desarticulação. Do mesmo modo que não se nega uma interdependência entre as duas noções, e que também se reconhece uma mudança no tempo de usufruição dos fenômenos sensíveis, é justamente na atitude de desatrelá-los que reside o esclarecimento de que espacialidade é possível e quais características da experimentação do espaço sobrevivem ou não na vivência do tempo hoje. Através do corpo protético, num meio ciborgue, o espaço da arquitetura se desvela.

A principal hipótese deste trabalho é a de que *o corpo como mediação do próprio espaço* deve ser tomado como estudo, sendo *ele a fundamentação para o projeto e o conhecimento do espaço*. A partir desse ponto, vários detalhamentos são possíveis na investigação das potencialidades do espaço e da experiência em torno da obra de arquitetura. O corpo abre, então, a questão

---

<sup>4</sup> Há aqui uma clara e intencional referência ao título de uma das obras de Elizabeth Diller & Ricardo Scofidio, *Flesh* — cujo livro contém um artigo de Georges Teyssot chamado *The mutant body of architecture* —, que será motivo de extensa análise nesta tese.

mediática de suas extensões, suas próteses. *O foco estabelecido é o próprio corpo*, nas transformações por que passou desde que a idéia de máquina se acoplou a ele, e a reflexão sobre qual a experiência de espaço possível a partir da contaminação do corpo pela idéia de máquina. O corpo já não é mais universal e matematizável: ele tende, ao contrário, ao incalculável — daí o problema de definir esse novo corpo mesmo a partir dos enxertos protéticos. Uma vez promovido o entendimento sobre o ele, que advém desse processo que gera a indiferenciação entre corpos, arquiteturas e experiências, propõe-se restabelecê-lo como a diferença possível na mediação entre homem e espaço.

O corpo-máquina contribui para a produção de uma arquitetura-máquina? O que se verá é que, curiosamente, nem sempre a materialidade da arquitetura é o que estará em jogo nessa questão. A discussão sobre o corpo transformado pela idéia da máquina perpassa várias teorias e simbolismos e por diversos fios condutores. As influências da artificialização produzem vertentes por vezes opostas quanto às conseqüências geradas pela constituição de um homem-máquina. Admitindo-se a máquina como condição de construção do corpo humano contemporâneo, estaria sua salvação na tentativa de libertar-se dela — se assim for possível — ou admiti-la como um anexo saudável — ou apenas inegável? É preciso lembrar que é possível forjar uma reestruturação da experiência tendo como via o abandono do projeto moderno do corpo-máquina, acionando a noção de *homocyborg*<sup>5</sup>. O que se afirma já de antemão é a impossibilidade de definir uma noção de corpo sem vinculá-lo à inclusão da máquina em seus domínios, seja como conceito ou como objeto real. Por sua vez, essas noções ampliam-se para outras: as invenções tecnológicas e a cultura midiática.

Objetiva-se achar sentidos de contramão ao processo de repetição de modelos estagnadores do hábito de formação do cotidiano do homem, onde as coisas

---

<sup>5</sup> A noção de corpo-máquina tem diversas aplicações, e várias delas serão retradadas a contento; particularmente o termo *homocyborg* é utilizado por Charles Jencks (1996). Além disso, a expressão corpo-máquina, neste ponto referente ao projeto moderno, abordará diferentes interpretações ao longo da tese, de acordo com o contexto histórico a que se recorre.

podem até permanecer iguais, mas a percepção sobre elas deverá ser alterada — um processo típico da experiência.

É ainda objetivo desta tese assumir as influências de uma cultura midiática e todo o contexto que a cria, identificando diferentes propostas de reaproximação entre corpo e espaço. Este contato ocorrerá pela inclusão da máquina e seus desdobramentos no próprio corpo, super-utilizando as próteses para realçar outras vivências corporais e espaciais, e pela tentativa de “devolver o corpo a ele mesmo”, reaguçando seus sentidos numa espécie de oposição à automatização. Estabelece-se uma via de mão dupla: buscar estratégias de sensibilização em duas instâncias: a do corpo sufocado pelas próteses e a do corpo nu, suprimido delas. Algumas experiências e experimentações serão destacadas como meios de investigação, dentre elas a produção dos arquitetos Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio, que tratam justamente da idéia de uma arquitetura que se transforma através do tempo e da influência tecnológica sobre o corpo — tanto o humano como o da arquitetura, ambos mutantes.

A realidade que compreende a produção de arquitetura contemporânea revela-se, mais que nunca, múltipla, passível de um sem número de distorções, (re)programações e percepções ora automatizadas, ora adormecidas. Quem estabelece esse cenário complexo é o próprio corpo, à medida que se transforma e se redireciona constantemente no meio que é maquínico. A complexidade de abordagens que isso gera exige um formato de pesquisa que não se faz por um encadeamento tradicional de pensamentos, mas, sim, que permita várias portas de aproximação do tema que é, por si só, multifacetado. A lógica do texto não é linear, mas uma sucessão de acontecimentos que se remetem um ao outro descontinuamente, em entrelaçamentos que se repetem e se renovam para promover sua reflexão. Por tal razão, o método utilizado para o desenvolvimento da pesquisa é também o método de escrita do texto:

rizomático, não-hierarquizado — um aprendizado que retoma o de Deleuze & Guattari em seus *Mil Platôs*.<sup>6</sup>

Como mostram os autores, a teoria das multiplicidades que resulta numa teoria do acontecimento é a saída escolhida naturalmente para a compreensão da realidade como múltipla, diversa e mutante, como o corpo e a arquitetura de que trata este trabalho. A própria experiência de leitura e escritura é o articulador dos conceitos e noções destacados como auxiliares na tentativa de elucidar ou propor uma lógica de aproximação dos objetos: arquitetura (de um texto) como evento. Deleuze & Guattari<sup>7</sup> explicam que o tempo do acontecimento não é compreendido como linear, hierarquizado e anacrônico. O tempo evenencial, ou seja, da ordem do evento, é compreendido como aiônico, um tempo em linha reta que não comporta a idéia de sucessão. Entende-se que é exatamente desse tempo que se trata agora, e é a rearticulação do constructo espaço-tempo que está em jogo para a experiência de mundo hoje, rearticulação essa que modifica as sensibilidades e formas de percepção. E este tempo do acontecimento é também o tempo e o modo de organização desta pesquisa: uma sucessão não-linear, a conformação de possibilidades de conexões múltiplas e desierarquizadas. O plano de imanência implica uma espécie de experimentação tateante, e seu traçado recorre em meios pouco confessáveis, pouco racionais e pouco razoáveis... (DELEUZE & GUATTARI, 1997:58).

O Rizoma como fio condutor dos platôs que se interconectam em vaivém é o método aqui presente: o meio, e não o começo ou o fim, é o ponto de partida. Para Deleuze & Guattari (1995, v. 1), não existe um modelo ou guia, somente um referente, um cruzamento de acontecimentos a ser operado sem cessar, sincronicamente. A idéia de processo está sempre presente na feitura do texto e, portanto, alguns conceitos, autores e obras serão enunciados e

---

<sup>6</sup> Refere-se à obra de Gilles Deleuze & Felix Guattari englobada na série *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*, volumes 1 a 5.

<sup>7</sup> Cf. PELBART, 1998.

reapresentados ao longo do desenvolvimento da tese, na tentativa de aplacar uma rigidez que se revelaria paradoxal para o próprio tema e suas condições. Assim, um pensamento nômade para tratar de uma experiência espacial nomádica. E a Nomadologia<sup>8</sup> — contrário da história apresentada em seqüência linear — aproxima a lógica do cenário atual com a lógica de encadeamento da pesquisa e do texto, que se constrói em palimpsestos, sobreposições, platôs que se interpõem e se recolocam sem necessariamente se prender à ordem histórica cronológica.

E não são os mapas deleuzianos palimpsestos acumulados pelas experiências? Os conceitos de *mapa* e *decalque* também são caros a esta metodologia, uma vez que é sob o nexo de suas contraposições e complementaridades que a estrutura da tese se revelará. Deleuze & Guattari (1995, v.1:16) conectam o mapa à própria ordem do rizoma, uma vez que aquele acomoda uma das principais características deste: ter múltiplas entradas, possibilidades variadas de leitura. “Um método tipo rizoma é obrigado a analisar a linguagem efetuando um descentramento sobre outras dimensões e outros registros”, dizem os autores. O que existem são *planos de consistência* de multiplicidades, conjugações de fluxos desterritorializados, rearranjos. É dos teoremas 5 e 6 (DELEUZE & GUATTARI, 1995, v. 1) que definem as características rizomáticas que partem o princípio de cartografia e de decalcomania, onde se define que um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo, pois deve poder se transformar continuamente. Desse modo, o eixo genético ou estrutura profunda seriam princípios de decalque, reproduzíveis ao infinito, e toda lógica da árvore é uma lógica do decalque e da reprodução. Ao que se segue que o mapa opõe-se ao decalque por estar inteiramente voltado para uma experimentação: ele não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, mas o constrói, fazendo parte do rizoma. Reside na possibilidade de reversão, desmontagem e rearticulação a relação de referências que aqui se propõe — ou a construção e reconstrução de mapas através de decalques, ressitando-os.

---

<sup>8</sup> Outro conceito de Deleuze & Guattari (1995, v. 1 e 5).

Falamos exclusivamente disto: multiplicidade, linhas, estratos e segmentaridades, linhas de fuga e intensidades, agenciamentos maquínicos e seus diferentes tipos, os corpos sem órgãos e sua construção, sua seleção, o plano de consistência, as unidades de medida em cada caso (DELEUZE & GUATTARI, 1995:12).

A introdução do tema estabelece as linhas gerais da pesquisa, seu contexto e os recortes cronológicos escolhidos, seguidos da justificativa, dos objetivos e da metodologia em questão. O segundo capítulo, ou marco teórico, apresenta as mudanças no constructo espaço-tempo que tecem o fio da análise contemporânea que envolve o corpo e a produção arquitetônica. Procede-se também a uma revisão bibliográfica que introduz o tema, nas relações já traçadas pela teoria da arquitetura entre ela mesma, o corpo e o espaço; essa história do corpo na arquitetura resulta num princípio de sucessões de *decalque*, que servirá de aparato para a elaboração de um *mapa* (ao final do processo de escritura, no capítulo quatro). Tal *decalque* é desenhado na terceira parte deste capítulo, destacando exemplos esclarecedores quanto às reflexões propostas, presentes em alguns fragmentos da história da arquitetura, que podem ser verificados ao longo da era moderna. O terceiro capítulo conforma a organização de um diálogo de algumas teorias do âmbito das Ciências Humanas com as arquiteturas destacadas como paradigmáticas na interconexão com o corpo midiático e o espaço, tendo como mediação a categoria da experiência. Nesse âmbito delineia-se um perfil mutante do corpo e da arquitetura, que servirá de escopo para as discussões antecedentes e precedentes, num ir-e-vir em platôs rizomáticos. O quarto capítulo faz a articulação das empirias com as teorias, encontrando fragmentos de um discurso arquitetônico, em nome da deriva/desorientação — *mapa* — tendo como reflexo arquitetura e corpo como acontecimento, ou a própria experiência de espaço. Nele se relacionam as condições das próteses tecnológicas à experiência do espaço urbano, delimitando as redes sensoriais que norteiam o cenário maquínico em que se faz presente a arquitetura.

Alguns pontos de apoio principal foram definidos como tentativa de detalhar as noções de experiência e suas potencialidades, tendo como base a relação do corpo com o espaço. Esses pontos serão em parte enunciados e retornarão circunstancialmente, promovendo uma interlocução necessária ao desenvolvimento de uma reflexão crítica. Parte-se do reconhecimento da equivalência entre experiência do corpo no mundo e experiência do espaço, e busca-se o embasamento desta relação no âmbito das Ciências Humanas. A filosofia contribuirá especialmente através da linha de pensamento pós-estruturalista, iniciada pelas obras de Michel Foucault e seguida posteriormente pelos filósofos Deleuze & Guattari.



## 2 A CHEGADA DE UM NOVO CONSTRUCTO ESPAÇO-TEMPO: O SER E O VIVER NA CONDIÇÃO CONTEMPORÂNEA

### 2.1 De volta ao passado — as relações primordiais entre corpo, espaço e arquitetura

Já não é do corpo humano como Leonardo Da Vinci o representou que se trata agora, o novo corpo já não cabe em limites geométricos, explode segundo um novo sujeito, um sujeito que, para muitos, não mais existe, mas que sempre vaza por todos os lados<sup>9</sup>. O corpo expande-se contínua e irreversivelmente. Nesbitt (2006:15-87) lembra que, mediante a projeção das formas corporais humanas como símbolo da perfeição da natureza, a arquitetura alcança uma harmonia de proporções que remete à questão da escala e do indivíduo — o que se vê tanto na teoria renascentista como no modutor moderno. Mas indaga se tais sistemas de proporções, fornecidos como medidas comparativas da inter-relação entre corpo e experiência arquitetônica (tomada como significativa em função disso), são de fato perceptíveis pelo usuário ou meras abstrações. Na vasta análise por ela promovida e organizada (NESBITT, 2006), lança o prognóstico de negligência na relação entre corpo e arquitetura especialmente identificável no funcionalismo, exceto no que se referia à acomodação pragmática da forma humana no abrigo. Tal atitude induziu a rota pós-moderna em direção a uma discussão da revitalização da disciplina convergindo para o corpo do homem como seu terreno de investigação. Atualmente, o interesse pelo corpo aparece, segundo a autora, sob diferentes formas e orientações, quais sejam a fenomenológica, a pós-estruturalista e a feminista.

As mudanças que se identificam no modo como o corpo se apresenta e age (ou não) nos dias atuais devem-se especialmente a alguns fatores: a

---

<sup>9</sup> Veja-se comentário de Tomaz Tadeu da Silva (2000:11) em *Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano*, onde ele lembra que, desde Marx, passando por Freud e chegando aos pós-estruturalistas, questiona-se a subjetividade humana como apresentada pelo cogito cartesiano. “A questão não é mais, agora, “quem é o sujeito”, mas “queremos, ainda, ser sujeitos?”, “quem precisa do sujeito?” (GUZZONI, 1996), “quem tem nostalgia do sujeito?” e, mais radicalmente, talvez, “quem vem depois do sujeito?” (CADAVA, CONNOR e NANCY, 1991). Ou ainda, como Maurice Blanchot (1991), e essa última pergunta podemos, talvez cnicamente, nos limitar a retrucar: “quem mesmo?”.

transformação no ritmo de vida e na maneira como se vivencia o tempo, cada vez mais acelerados; a influência que tem sofrido da tecnologia destacadamente a partir dos anos 1960; a mudança de percepção e de sensibilidade que decorrem dos dois pontos anteriores.

Bloomer & Moore (1982), ao reexaminar o significado do corpo humano para a arquitetura ao longo de sua história, partiram do pressuposto que existia uma excessiva confiança depositada nos diagramas bidimensionais, nos aspectos quantificáveis e organizadores da edificação, em detrimento das qualidades policromáticas e tridimensionais da experiência arquitetônica, desconsiderando o corpo em sua totalidade. Para os autores, a capacidade perceptiva e emocional do ser humano tem sido negligenciada desde que a técnica passou a ser uma questão cotidiana forte. Eles destacam alguns acontecimentos da história do Ocidente que mostram como, durante muito tempo, o corpo foi algo importante para o pensamento arquitetônico, apontando a existência de uma crença equivocada de que a importância do corpo para a arquitetura é recente — desde o aparecimento das academias modernas. Por isso eles analisam algumas controvérsias surgidas desde o pensamento filosófico e psicológico pós-cartesiano no que se interpõem com as mudanças produzidas no entendimento da arquitetura, destacando alguns dos modelos perceptivos desenvolvidos ao longo do século XX e os examinando em suas implicações na teoria da imagem corporal<sup>10</sup> e na identificação do sentido háptico.

Eles partem então de um paralelo entre a tridimensionalidade na arquitetura e a experiência corporal, entendendo que o sentido da primeira origina-se na última, e que é este o sentido que pode servir de base para a compreensão do sentimento espacial que se experimenta nas edificações. Em seguida, apresentam a dialética entre espaço cartesiano e espaço referido ao corpo/espaço vivido destacando que, no começo de sua vida como indivíduo, o

---

<sup>10</sup> O princípio organizativo que rege a formação de nossa imagem corporal consiste em que toda pessoa situa seu corpo inconscientemente dentro de uma envoltura tridimensional (BLOOMER & MOORE, 1982:50).

homem mede e ordena o mundo partindo de seu próprio corpo, com o mundo se desvelando a ele segundo as noções do que está à frente, atrás, à direita ou à esquerda, acima ou abaixo. Tal ordenação muda com tempo e com a educação que ensina um novo sistema, o cartesiano, e as relações espaciais entre os objetos adquirem mais precisão e complexidade, ainda sem ter em conta as qualidades de sua localização — o que distancia o homem de uma relação maior entre o corpo e o espaço e realça as qualidades mecânicas deste.

Uma das exemplificações mostradas por Bloomer & Moore (1982) diz respeito a um fenômeno freqüente, ocorrido nos anos 1970 e 1980 especialmente na América do Norte, nos jardins europeus ou do Próximo Oriente, que era o terreno em volta da casa aberto e cercado com grama. O não-cercamento e a área deixada como respiro em torno da casa constituiriam, segundo os autores, uma preparação e aproximação do homem em relação a ela, realçando-a, colocando-a em escala sua autonomia e tamanho e chamando atenção sobre sua existência. Além disso, haveria um certo ar de envoltura e privacidade que se compararia à distância que uma pessoa mantém ao redor de seu corpo, promovendo uma espécie de conscientização de si, da edificação e de seu entorno. Nesse sentido, um ponto paradigmático que reflete uma mudança nesse cenário estaria no desenvolvimento das cidades modernas, que produziram uma grave deterioração da consciência de quem é o habitante e onde ele está, à medida que a padronização das tipologias negligencia os problemas da existência e experiência humanas. Se a arquitetura costumava nascer de um sentido de espaço e de lugar que tinha o corpo humano como centro, eles apontam também a relação da estrutura de um edifício desenvolvida a partir de colunas, muros e coberturas com as próprias partes do corpo — o desenho da coluna refletindo a verticalidade do corpo em seu tronco, por exemplo —, ou erguida por questões como efeito de multiplicação, de poder — onde o repertório formal do triunfo revelava-se em pórticos, arcos, colunas, torres, cúpulas; a planta de uma igreja com eixos que se entrecruzam aludindo a um Cristo crucificado; a representação do Capitólio americano como

corpo político; a correlação entre o Palácio de Versalhes e Luís XIV, onde os caminhos dos jardins convergem ao rei e há o prolongamento do corpo do soberano com as árvores, nos efeitos maravilhosos da perspectiva.

Explicam que, a partir do século XVII, com o início do processo de industrialização da Europa Ocidental, a criação na arquitetura refletiu a mudança de pensamento da época, passando a ignorar e excluir de seus objetivos a função geral de prolongar o ser e a ordem humanos — um momento em que as questões divinas e humanas encarnadas pela aristocracia e a Igreja se viram desafiadas pelos traçados dos engenheiros industriais e militares. As argumentações de Galileu impulsionaram essa tendência da arquitetura de substituir a presença do corpo humano como seu princípio organizador “divino” por um tipo de organização mecânico. Era a idéia do mundo regido por leis mecânicas, as medições, as experimentações matemáticas como critérios para estabelecer as verdades físicas. Se antes de Galileu a tendência natural era considerar a arquitetura como reflexo das qualidades do corpo humano e também uma autoridade sagrada do corpo, depois dele o reconhecimento de leis mecânicas que regem o universo incluíram-na nessa mesma lógica. Fundam-se as academias científicas e pedagógicas européias e surgem os edifícios concebidos como máquinas: os critérios funcionais ditam a nova ordem. Há ainda nesse processo a separação entre as escolas de Engenharia e Arquitetura, a partir de 1740, e entre as academias de medicina e as sociedades científicas, ao longo do século XVIII. E os espíritos da industrialização, da especialização, da divisão do trabalho influenciaram diretamente a arquitetura:

Pelos mesmos anos em que a Real Academia de Arquitetura da França promovia os enfoques científicos da arquitetura, a Escola de Belas Artes, fundada pouco depois da Revolução Francesa, ocupava-se da arquitetura como arte. Começou com um grande interesse pela experiência humana, a identidade pessoal, e prestando especial atenção aos aspectos relativos à ordem compositiva e à beleza. Tais aspectos desafiavam (como todavia o fazem hoje) as possibilidades de uma quantificação exata, ainda quando pudera reconhecer-se em muitos esplêndidos edifícios existentes a presença de algo que

proporcionava um inequívoco prazer sensível. A partir de então, logicamente, começaram a desenvolverem-se técnicas cada vez mais sofisticadas que tendiam a elaborar um modelo que fosse capaz de incluir alguns (senão todos) os aspectos do edifício (BLOOMER & MOORE, 1982:30).

Os mesmos autores mostram também que a tradução da existência humana através da forma construída tendia a desconsiderar os ocupantes do edifício — como o fato de os arquitetos formados na Beaux-Arts ignorarem as condições térmicas dos edifícios. Por outro lado, as conquistas tecnológicas acarretavam um *status* diferente à arquitetura e promoviam a mistura de aspectos monumentais e tecnológicos — como era o caso das estações e das centrais de produção de energia:

No primeiro caso, por exemplo, construíam-se enormes coberturas futuristas sobre as plataformas e a parte de trás do edifício da própria estação que poderia ser mais romântica, histórica e relacionada com o corpo humano. Na realidade, o que se sucedia era que cada uma das metades destas organizações fragmentadas estava respondendo a um tipo distinto de “ocupantes”, e de muito distinto tamanho. Mas de que maneira poderiam os interesses acadêmicos comprometidos com a sensualidade e a memória do homem coexistir com os enfoques mais tecnológicos quando a natureza estava sendo tão assombrosamente modificada? (BLOOMER & MOORE, 1982:33).

Havia então duas atitudes: uma que considerava a arquitetura como uma ciência aplicada e outra que a entendia como uma disciplina artística mais global, onde a primeira via a identidade humana ligada a seu eficiente funcionamento, transferindo o conceito de identidade à própria função. Desconsideravam-se os aspectos emocionais do ser humano em detrimento de normas para a realização objetiva das ações físicas.

Nesse momento destaca-se a Teoria da Empatia, que prima pela aproximação entre corpo e objeto, pois acredita em características psicofísicas objetuais que promovem uma ligação entre ambos. Vischer, Lipps e Geoffrey Scott são alguns dos teóricos, e as colocações deste último são lembradas por

Bloomer & Moore (1982). Scott refere-se à existência de uma distinção entre as medidas mecânica, visual e corporal no que diz respeito à escala e ao ornamento dos edifícios, e que promovem certa confusão entre a aparência de um edifício e a sensação que este provoca no observador. Isto para os autores significa o próprio dilema dos debates do século XX que foram herdados da Ilustração, em que o sentido da visão foi tão supervalorizado ao longo dos séculos que qualquer outro meio sensível se considerou inferior e menos importante como base para o conhecimento dos objetos, incluindo os edifícios. Assim, desde o fim do século XIX os problemas estéticos relativos às formas tridimensionais quase sempre têm sido tratados como problemas visuais, reduzindo o sentido do tato a uma atividade manual.

Entre o fim do século XIX e início do XX o corpo converteu-se em apêndice do cérebro, até o ponto de tornar-se difícil introduzir o tema do corpo nos estudos racionais de arquitetura<sup>11</sup>. O corpo físico tornava-se máquina: “ainda que se reconhecesse a existência no ser humano de uma psique (ou alma), a ‘parte física’ seguia sendo considerada submetida a leis de natureza mecânica” (BLOOMER & MOORE, 1982:41). A palavra “corpo” servia para denominar o corpo físico, não-racional e não-psíquico, carente de inteligência, ou seja, o que interessava era o corpo como máquina. Reforça-se assim a separação entre corpo e mente, restando ao corpo o papel de ser uma carga necessária ao serviço da inteligência, que era o que interessava. Mas nesse panorama os autores diferenciam duas visões de máquina para a arquitetura e para o corpo, a do século XIX e a do século XX :

Ficou muito difícil no século XIX imaginar o próprio corpo como uma máquina se eram tomadas como modelos as expostas no Salão de Maquinaria da Exposição Centenária da Filadélfia, que aconteceu em 1876. Aqueles enormes insetos mecânicos acéfalos produziam espanto, mas ao mesmo tempo despertavam certa admiração tida de assombro. Não tinham nada a ver com essas outras máquinas de habitar de meados do séc. XX, menores e mais engenhosas, que estão a meio

---

<sup>11</sup> Márcia Tiburi tem colocações importantes nesse sentido, que serão apontadas especialmente no terceiro capítulo desta tese.

caminho entre o estranho e o enfadonho (BLOOMER & MOORE, 1982:43).

Ainda ressaltam que a envoltura corporal pode se modificar tanto pelo próprio vestuário como por insígnias, armas ou qualquer outro objeto que, como um par de esquis, um automóvel ou um avião, estejam diretamente relacionados com o corpo e submetidos a suas ações. Esta extensão de toda uma parte do corpo, como se pudesse contrair-se ou estirar-se, demonstra o funcionamento do sentido háptico. Há uma relação de diálogo constante entre o universo corporal e os lugares que ele habita, ou seja, entre corpo e arquitetura como objeto construído: os lugares são construídos como expressão de nossas experiências hápticas e vice-versa.

Concluem que o universo interno do homem é formado por marcos, coordenadas, hierarquias e, sobretudo, limites próprios, sendo este o único ponto de partida humano para a organização do espaço que o rodeia e que é percebido e habitado — inclusive a experiência na desatenção de que fala Walter Benjamin (1994)<sup>12</sup> só tem campo se isso ocorre. Nesse sentido eles defendem a necessidade de voltar a atenção aos edifícios que ocupam o espaço existencial que envolve os habitantes da cidade, referenciando-se principalmente às idéias de Norberg-Schulz e Heidegger, e de confrontá-los com o corpo pessoal, a casa e a comunidade, numa troca que é a construção do mundo. Se antes fazia sentido para a humanidade uma série de elementos dotados de significado — como as colunas, os muros, os pórticos, os arcos, as torres —, hoje esse sentido tende a se anular. Por serem formas que respondiam à ação humana primária de construir um alojamento, o primeiro limite tangível depois do corpo, eram uma resposta ao ato de habitar e referência às fontes de energia humana e ao lugar que o homem ocupava entre o céu e a terra. Atualmente, contudo, a noção de habitar distanciou-se dessas significações. Donde eles perguntam: a ação humana deu lugar a quê? Que

---

<sup>12</sup> Ver esta noção de experiência em Benjamin no capítulo 4.

dizer agora do tempo em que a casa (o palácio ou a catedral) era dedicada ao corpo humano (ou divino)?

Por sua vez, Muntañola (1979) parte do entendimento de arquitetura como lugar para realizar certos usos com maior ou menor facilidade e também receptáculo para co-habitar, coexistir e intercambiar corpos humanos diferentes. Ela estaria assim entre a selva e o paraíso, nutrida por essa diferença, e importa descobrir o que há entre ambos a partir do corpo do homem como arquiteto e projetista de lugares para viver. Nesse sentido, o autor considera a perspectiva corporal em sua parcialidade como qualquer outra, de modo que seria impossível e contraproducente uma visão “total” da arquitetura — para isso seria necessário (e indesejável, segundo ele) admitir o universo como unicêntrico. A leitura que propõe passa por uma discussão de natureza da psicogenética, onde a idéia fundamental para compreender o desenvolvimento do corpo como arquiteto de lugares para viver é a da natureza da *reflexão que origina a arquitetura*. Esta vista, por sua vez, como parte integrante de uma reflexão sociofísica e humana em nível universal, como modo específico de refletir próprio do corpo quando atua como arquiteto. Trata-se de descrever o desenvolvimento das habilidades arquitetônicas do corpo humano como um processo paralelo ao desenvolvimento de sua capacidade de refletir e ser refletida sociofisicamente.

Ao promover uma reflexão crítica interessada no pós-triunfalismo e totalitarismo da euforia tecno-industrial, cujos rastros culturais trouxeram novas formas de descobrir outras significações humanas através do corpo e de redefinições da ética, estética e lógica, Muntañola (1979) mostra-se interessado na possibilidade de o corpo — e com ele a arquitetura — redefinir-se segundo novas significações. Desse modo, analisar as relações entre corpo e arquitetura para identificar um saber-fazer arquitetura equivaleria a entender a herança cultural do corpo humano. Numa primeira etapa, este autor resume e amplia uma descrição do desenvolvimento do corpo como arquiteto, ou de uma psicogênese da arquitetura; em seguida, elabora uma síntese do que é uma



reflexão arquitetônica dentro dos limites de uma topogênese corporal, que é um estudo do lugar arquitetônico centrado no desenvolvimento das habilidades arquitetônicas do corpo humano. E já aqui se destaca o foco principal sobre o que se organiza seu pensamento: o corpo constrói a arquitetura. Identifica três fases consecutivas que podem se distinguir entre o nascimento e a morte do ser humano, e que têm ligação direta com as habilidades arquitetônicas do corpo humano em relação ao desenvolvimento de seu nível de reflexão sociofísica: a fase apresentativa (P), a fase representativa (PR) e a fase formal (PRF)<sup>13</sup>, com características variáveis entre cada corpo e também entre cada cultura.

Sobre a fase apresentativa ou sensório-emotivo-motora, o que se destaca é que as habilidades arquitetônicas confundem-se com as habilidades do corpo do bebê para consigo mesmo e o ambiente — não há uma diferença consciente entre o sujeito e os objetos, hoje e amanhã, eu e outro, ação e contemplação, etc. Não há desenvolvimento de uma reflexão sociofísica simbólica e representativa através de sistemas de símbolos como ocorre na fase seguinte. Revela-se na importância do equilíbrio motor, do domínio progressivo e da coordenação de movimentos como contraponto a um confuso desenvolvimento da percepção, da emoção, da sensibilidade, do conhecimento. Muntañola (1979) acredita que um corpo “apresentativo” está na origem das habilidades do corpo como arquiteto tanto em intenção como em estímulo, e, por isso, não se trata de um corpo condenado a aceitar a estrutura sensório-motor-emotiva do meio ambiente exterior a ele. Trata-se sim da mistura entre uma defesa e uma condição para seu desenvolvimento em interação com seu meio, não como puro reflexo desse — o que equivaleria a dizer que o corpo é cenário, ator e espectador misturadamente. Nesta fase não

---

<sup>13</sup> A Fase P vai do nascimento até aproximadamente 16 meses (prolongamento do nascimento); a Fase PR estende-se dos 16 meses até o nível máximo de desenvolvimento das capacidades representativas do corpo humano, que geralmente não ocorre antes dos 14 anos, mas pode ocorrer aos 30 ou mais (elaboração da simbologia humana, transição e transformação entre a vida e a morte no eixo espaço-temporal de simetria entre ambas); a Fase PRF: a partir do limite da fase anterior e até que as faculdades corporais não diminuam sob limiares mínimos (antecipação da morte).

é possível compreender como o corpo humano converte-se em arquiteto, mas é onde nascem as condições para isso.

Na fase representativa, existe uma situação corporal na qual já se pode dialogar com maior precisão, entre outras coisas, porque já é simbólica. Surge a consciência entre tu e eu, agora e depois, um jogo de imitações; nasce o sim e o não, a ficção, a verdade e a mentira, a ética, a estética, a lógica. Assim, antes dos três anos de idade a capacidade de realizar arquitetura está imersa em um nível de vazio e em um tipo de reflexão sociofísica tal que os edifícios que se representam são maciços e dependentes das qualidades físicas da matéria com que são construídos (peças de madeira convertem-se em trens, por exemplo). A partir dos três o panorama muda completamente ao ser gerado um primeiro nível de vazio sociofísico e, com ele, uma nova concepção de tempo, das relações causais, da interação social, etc. Todas as polaridades anunciadas entre o corpo como ator e o corpo como espectador, a razão e a sensibilidade, o real e o ideal sofrem uma transformação profunda. Esta fase caracteriza um mecanismo de “auto-vazio” do simbolismo arquitetônico: o corpo como ator, como espectador e como cenário desenvolve-se solidariamente e conforma, através de suas inter-relações, a topogênese lógica, ética e estética da arquitetura.

Tal topogênese divide-se em três polaridades. A primeira refere-se à dialética entre *acomodação* e *assimilação*: a assimilação é uma acessibilidade conceitual entre o corpo como sujeito e os objetos através da qual os esquemas conceituais do corpo — que dependem de seu nível reflexivo — impõem-se ao objeto — neste caso a arquitetura. Já a acomodação é uma envoltura, condicionantes físicos e sociais que os objetos impõem ao corpo ou sujeito. A partir dessa dialética entre a acessibilidade conceitual e a envoltura figurativa, descreve-se a gênese do vazio sociofísico. A segunda é a dialética entre *interiorização* e *exteriorização* — inter-relação entre psicogenética e sociogenética. A terceira forma-se entre *corpo como ator* e *corpo como espectador*. Ao longo de todos os níveis de vazio do desenvolvimento do corpo

como arquiteto descobre-se que a distinção entre eu/tu/ele traz consigo o desenvolvimento da noção de lugar:

Muntañola (1979) defende que se deve buscar o valor cultural da arquitetura no cruzamento entre o processo construtivo que descreve ao homem sobretudo uma topogênese corporal, ou psicogênese, e o processo comunicativo que carrega uma topogênese do lugar social, ou sociogênese. De toda forma, o corpo humano é o ponto de partida, a origem. Quando, ao fim da fase representativa, o símbolo transforma-se em forma ou sistema de formas através das quais o corpo pretende salvar o abismo entre o processo construtivo ou gerador de significados e o processo comunicativo ou de intercâmbio social de significados, a partir deste momento não só se simboliza ou representa, mas formaliza, ou seja, projeta-se uma axiologia ou conjunto de normas arquitetônicas através do processo de construção ou de invenção de um lugar para viver. Aí se inicia a fase de construção, onde se inventam e se misturam as habilidades corporais individuais e a história coletiva cultural, delimita-se o que separa o lugar ideal do real, a selva do paraíso, o sensível do racional e não se representa necessariamente a realidade existente. A intenção de delimitar as características de um processo de desenho nas três fases se faz na intenção de analisar a gênese de algumas noções muito utilizadas nas teorias da arquitetura para tentar delimitar seu significado e sua implicação na prática do desenho e projeto: medida, escala, distância, modelo e arquétipo, tipo e identidade.

Em suma, lança a hipótese de que a arquitetura é uma ciência, e que sua estrutura lógica é a dos mitos — a do inconsciente coletivo —, que sua linguagem é a do subconsciente — a dos símbolos —, e que sua função é a função simbólica — a de curar o homem doente. Desse modo, o usuário só poderá apropriar-se da experiência arquitetônica se esta lhe proporcionar uma forma de viver ou de expressar sua forma de viver, e a obra arquitetônica deve se estruturar de modo a resolver a contradição: inércia da não-mudança, permanência do entorno arquitetônico/intensa solicitação de mudança, de

movimento que promova a própria obra. Onde se vê que arquitetura = existência = experiência do corpo no espaço = existência. Revela que o desenvolvimento das habilidades arquitetônicas do corpo humano é um processo paralelo ao desenvolvimento de sua capacidade de refletir e ser refletido sociofísicamente. Em outras palavras, a idéia fundamental para compreender o desenvolvimento do corpo como arquiteto de lugares para viver está na natureza da reflexão que origina a arquitetura. Assim, a redefinição da arquitetura segundo novas significações está na possibilidade de fazê-lo em consonância com o corpo, ao ponto em que reavaliar a produção arquitetônica é reavaliar o corpo.

Para Merleau-Ponty (1999), a qualidade sensível, as determinações do espaço percebido e até a presença ou ausência de uma percepção não são efeitos da situação de fato fora do organismo, sim representam a maneira pela qual ele vai ao encontro dos estímulos e pela qual se refere a eles: o corpo contém o espaço. É no conjunto corporal que se delimitam regiões de silêncio, e é quando se dirige ao mundo que se esmaga as intenções perceptivas e práticas em objetos que só existem em relação, quando suscitam pensamentos e vontades no corpo. Ser uma consciência ou uma experiência é comunicar-se interiormente com o mundo, com o corpo e com os outros. A percepção espacial se dá pela percepção do objeto, quando a experiência do corpo próprio ensina ao homem a enraizar o espaço na existência.

A experiência revela sob o espaço objetivo, no qual finalmente o corpo toma lugar, uma espacialidade primordial da qual a primeira é apenas o invólucro e que se confunde com o próprio ser do corpo. Ser corpo [...] é estar atado a um certo mundo, e nosso corpo não está primeiramente no espaço: ele é no espaço (MERLEAU-PONTY, 1999:205).

Do mesmo modo, o espaço é na experiência do corpo no mundo. O corpo é a existência imobilizada ou generalizada, e a existência uma encarnação completa, diz o filósofo. Ele ainda esclarece que, *a priori*, todos os sentidos são espaciais, e tem-se a experiência de um mundo não em termos de um sistema

de relações que determinam inteiramente cada acontecimento, mas na direção de uma totalidade aberta cuja síntese não pode ser acabada.

A abordagem do norueguês Norberg-Schulz (1975) é pautada em torno do conceito de ‘espaço existencial’, que remete ao fato de que o ambiente é algo mais que uma trama geométrica. A construção de seu pensamento baseia-se nas reflexões propostas pelo filósofo Martin Heidegger em torno do conceito de habitar. Segundo Schulz, existem elementos qualificativos do espaço, ou seja, de natureza topológica, reconhecíveis através de noções como percurso, lugar ou praça. É possível uma espécie de abstração matemática espacial que quantifica a experiência total do homem, definindo seus espaços habitados como apropriação dos espaços construídos. Como esclarece Velloso (2002)<sup>14</sup>, a formulação do conceito de habitar comparece ao longo da história da arquitetura em vários autores, mas a difusão do tema entre os arquitetos se deu através de Schulz. Ao passo que sua teoria explicita uma ordem formal resultante da conjugação entre lingüística e psicologia da percepção, e propõe que se identifique e interprete os lugares por meio das estruturas que organizam o espaço existencial, uma aporia é identificada pela autora. Se a configuração plena de tal espaço realizou-se apenas na arquitetura do passado, a concordar com esse raciocínio a produção arquitetônica atual precisaria reproduzir tais estruturas. A contradição encontra-se no fato de que, à medida que a existência desenrola-se em condições de dispersão, movimento e volatilidade, ao se produzir uma arquitetura que celebre a fixidez e a imutabilidade do símbolo ela é feita para a existência passada, excluindo a possibilidade no novo.

Uma releitura da evolução da idéia de corpo na arquitetura mostra como foi possível chegar aos tempos atuais em sua aproximação do corpo-máquina, de um homem ciborgue. O Renascimento trouxe a perspectiva e, com ela, a centralização do corpo, este representado em regras e medidas — como se vê

---

<sup>14</sup> Cf. nota de fim do documento.

no desenho do *Homem vitruviano* (1492) de Leonardo da Vinci (FIG. 1), convertido em modelo da beleza física do ser humano. No desenho, escreveu:

Vitrúvio, o arquiteto, diz em sua obra sobre arquitetura que a natureza se encarrega de distribuir as medidas do corpo humano: [...] ao separar as pernas o suficiente para que a altura diminua  $1/14$ , esticar os braços para o lado e elevar a linha dos ombros até que os dedos médios estejam no nível da borda superior da cabeça, será possível descobrir que o centro geométrico das extremidades separadas estará situado no umbigo e que o espaço entre as pernas formará um triângulo equilátero. O comprimento dos braços esticados de um homem é igual a sua altura. A medida da raiz do cabelo até a ponta do queixo equivale à décima parte da altura de um homem” (COLEÇÃO FOLHA..., 2007:70)

O próprio artista encarregou-se de calcular as medidas do corpo de um homem jovem, anotando oportunamente as correções baseadas no conhecimento das proporções divinas. Para os renascentistas, o homem era o centro e o modelo do universo, e o conhecimento de tais proporções um caminho de aproximação com as leis do cosmos e da natureza. Conhecer o corpo humano era conhecer o próprio mundo.

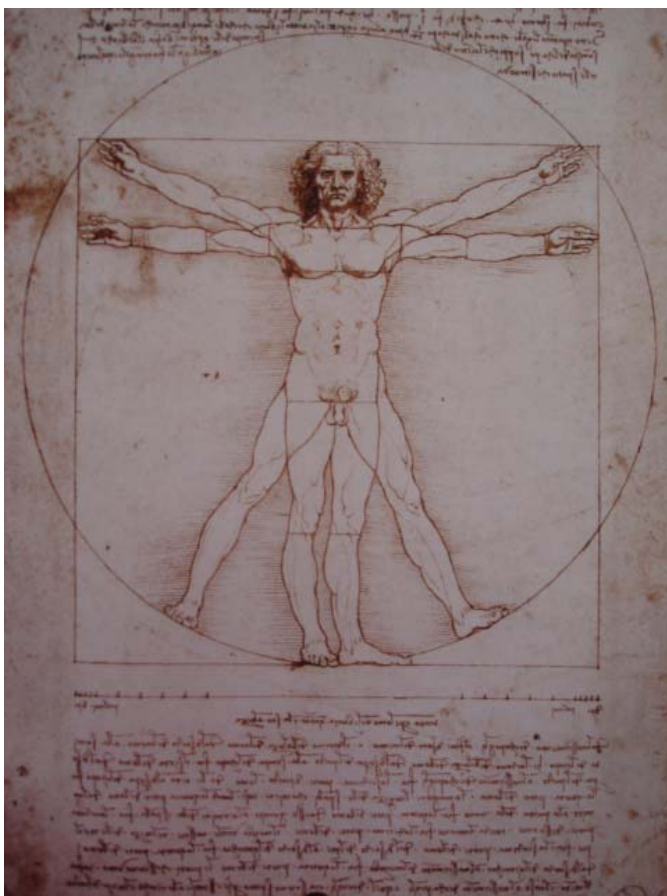


FIGURA 1 – Leonardo da Vinci, *O Homem vitruviano*, 1492  
Desenho com pena e tinta  
FONTE: COLEÇÃO FOLHA, 2007, P.71

Em contrapartida<sup>15</sup>, o maneirismo inaugura a noção de um corpo descentrado: ele não possui mais frente, verso, lateral, é uma estrutura. A idéia da ilusão amplia-se de acordo com a movimentação do corpo pela obra, onde esse começa a perder sua referência real, sua materialidade. Na aproximação do Barroco, cresce a sensibilidade do observador, exigindo de seu corpo maior percurso de verificação para conferir o espaço. A ilusão definitiva e a busca por um infinito através da imagem do espaço tiram do corpo o chão, fazendo-o flutuar e, aos poucos, se moldar às formas do edifício. A partir do Classicismo do século XVIII, as sensações perceptivo-corpóreas são ativadas por

---

<sup>15</sup> Esta breve análise histórica apóia-se em anotações sobre palestra proferida pela Prof. Dra. Celina Borges Lemos, em seminário realizado na EAUFMG dentro do Programa de Ensino Tutorial (PET), em novembro de 2006, e em estudos pessoais para ministrar a disciplina de Teoria e Arquitetura Contemporânea. Ver especialmente WATKIN, 1996 e FRAMPTON, 2000.

composições imaginárias, como em Piranesi<sup>16</sup> e seus cárceres (FIG. 2), onde interiores cheios de dramaticidade conseguida através de um jogo de escala, luz e sombra, pervertem a lógica da percepção do espaço e abrem caminho para um novo percurso criativo — sem deixar de lado, contudo, as referências a um vocabulário somente desvendável em sua especificidade arquitetônica. No tocante a este arquiteto, Alberto Pérez-Gómez (1988) pontua que boa parte da crítica arquitetônica contemporânea tem reconhecido a importância vital de seus projetos teóricos, na intencionalidade simbólica que se incorporou depois da Revolução Industrial e o frio pensamento modernista. Para ele, essas experimentações tornaram-se uma crítica do projeto e da construção tecnológicos ou reducionistas, questionando implicitamente a possibilidade de realização da poesia num mundo prosaico.

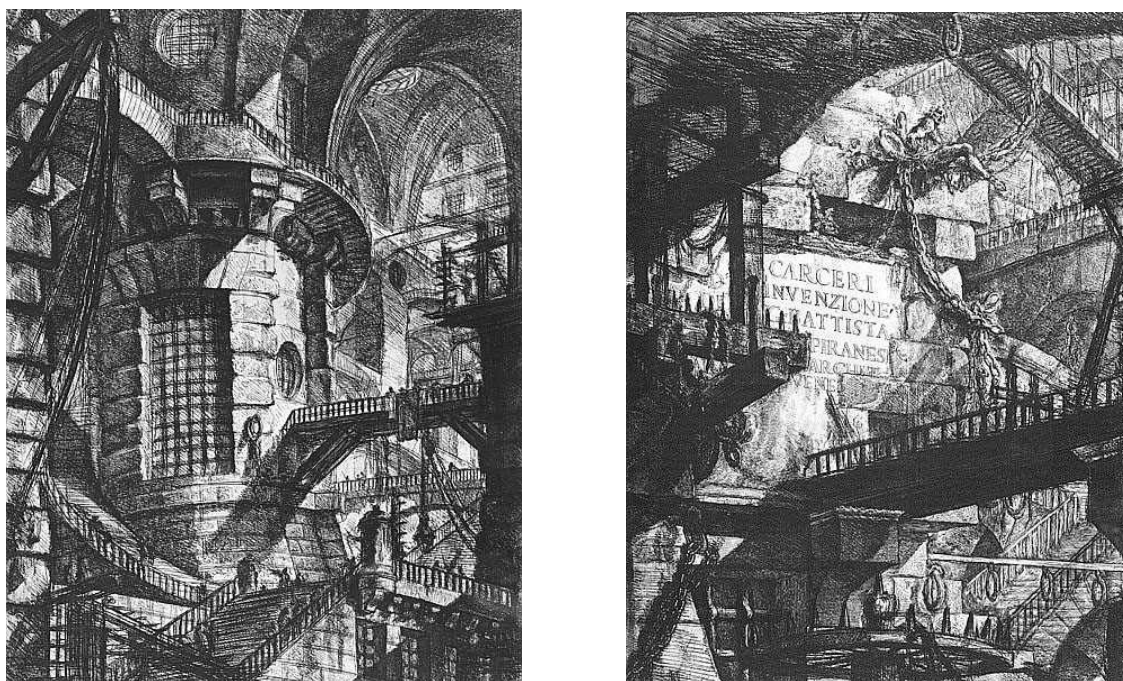


FIGURA 2 – Piranesi, série de gravuras intitulada *Carceri d'Invenzione*, desenvolvida entre 1749 e 1750, e retrabalhada em 1761  
FONTE: BLOOMER, 1993, p.113 e 125

<sup>16</sup> Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), arquiteto, gravador, arqueólogo, engenheiro, cenógrafo, pintor, nascido em Veneza. Desenvolveu uma série de gravuras intituladas *Carceri d'Invenzione* de 1749 a 1750, revendo-as em 1761.



Amplas construções surgem com as investigações de Ledoux, Boulée e Ledoux<sup>17</sup> (FIG. 3-4), ocasionando o constrangimento, a pequenez do corpo diante da experiência do espaço. A técnica passa a ser desafiada pelos arquitetos, antevendo o que anos depois seria assunto das vanguardas artísticas e seu fascínio pelas novas máquinas — caso do Futurismo em relação aos automóveis e locomotivas — e também uma busca pela racional dialética entre forma e função do Movimento Moderno, no início do século XX.

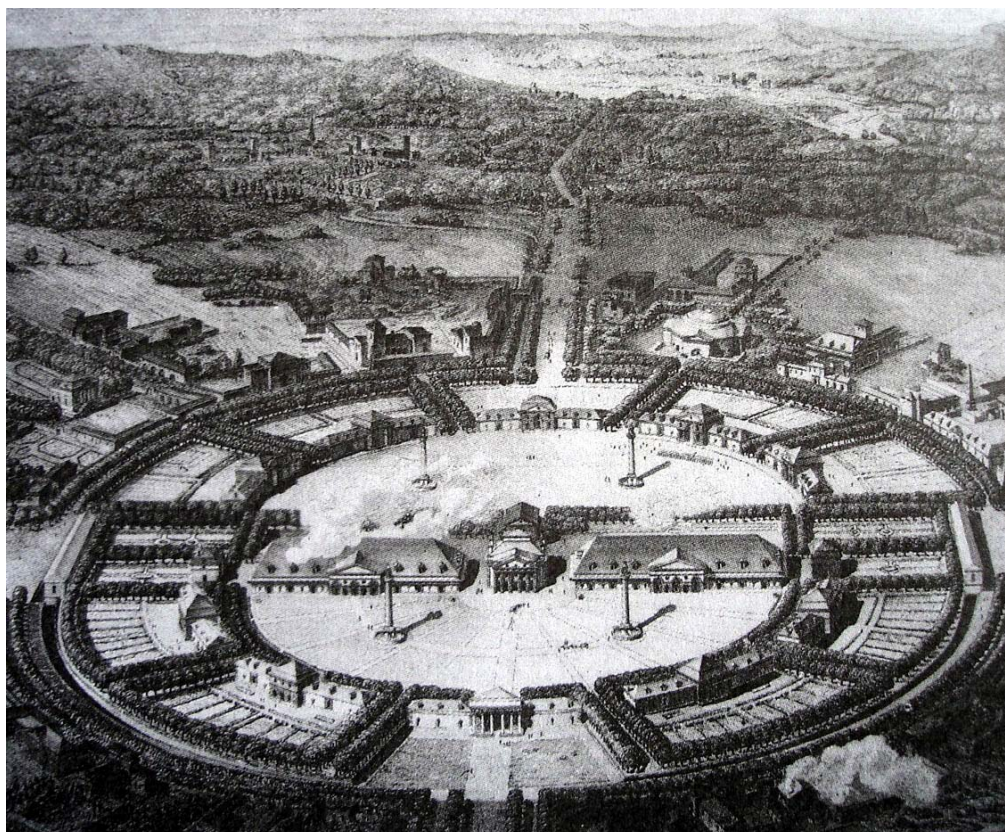


FIGURA 3 – Claude-Nicholas Ledoux, Vista da *Cidade de Chaux*, 1804 – Ledoux ampliou seu projeto da fábrica de sal, transformando-o no núcleo representativo de sua cidade ideal de Chaux. A fábrica semicircular pode ser vista como um dos primeiros experimentos de arquitetura industrial, uma vez que integrou conscientemente unidades produtivas e alojamentos operários (Cf. FRAMPTON, 2000)  
FONTE: KRUF, 1994, apêndice de fotos, s/n

---

<sup>17</sup> Etienne-Louis Boulée (1728-1799), Claude-Nicholas Ledoux (1735-1806), Eugène Viollet-le-Duc, (1814-1879), arquitetos visionários do século XVIII, considerados por muitos críticos como uma espécie de geração cujas experimentações e projetos utópicos permitiram o advento da arquitetura racionalista.

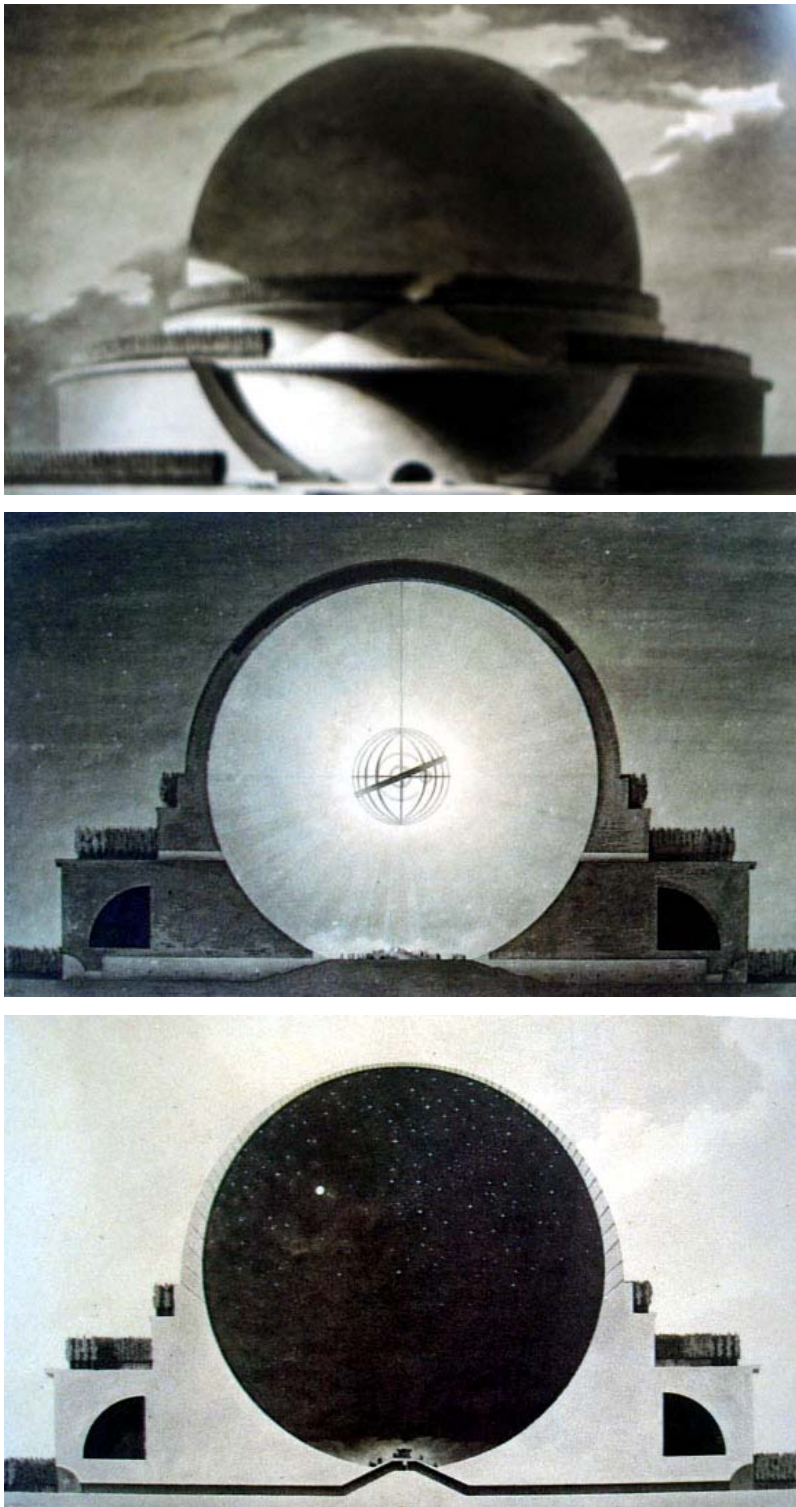


FIGURA 4 – Etienne-Louis Boullée, *Cenotáfio a Newton*, 1784

Foto geral, versão diurna e versão noturna

FONTE: GÖSSEL & LEUTHÄUSER, 1996, p.12-13

A Modernidade traz a representação de um corpo vazio que se preenche nas extremidades, fragmentariamente. A espiral e a forma centrípeta são os motes para o desenho desse corpo. E Le Corbusier cria seu modulator (FIG. 5) na tentativa de estabelecer um modelo de arquitetura com referência nas proporções do corpo humano quando, contudo, evidencia a rigidez e a limitação desse corpo baseado num homem padronizado. Contudo, a idéia de *promenade* arquitetural por ele desenvolvida é a sugestão de um passeio do corpo pela obra, o que se vê com clareza na *Villa Savoye* (FIG. 6-7).



FIGURA 5 – Le Corbusier, *Modulor*  
FONTE: GÖSSEL & LEUTHÄUSER, 1996, p.261



FIGURA 6 – Le Corbusier, *Villa Savoye*, Poissy, 1929-1931  
FONTE: <http://architypes.net/image/villa-savoye->

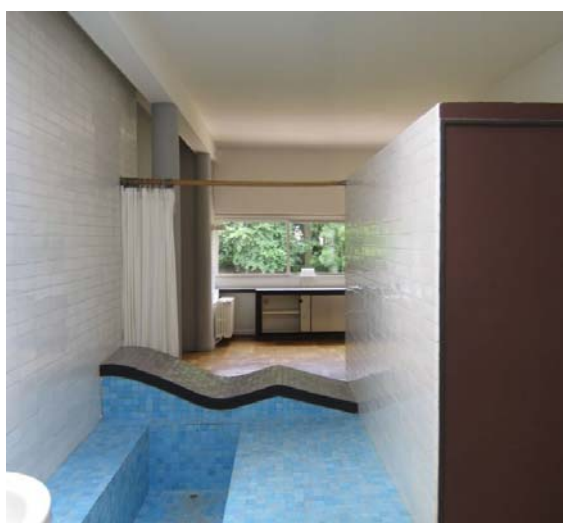
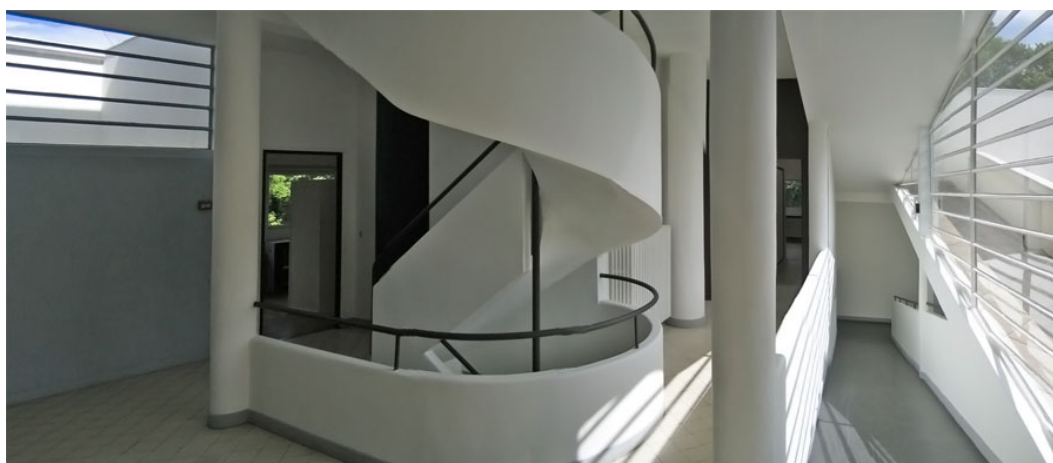


FIGURA 7 – Le Corbusier, *Villa Savoye* – circulação com escada e rampa, sala e banheiro  
FONTE: <http://architypes.net/image/villa-savoye->

Assim, a Pós-modernidade inaugura uma espécie tentativa de libertação do corpo violado como a arquitetura, e a idéia de máquina floresce e se modifica junto a um meio ciborgue. Pérez-Gómez (1988) auxilia a busca pelo entendimento da condição pós-moderna, que mistura a influência racionalista e tecnológica a tentativas de retomar a dimensão simbólica e perceptiva do corpo para a arquitetura. Destaca os escritos de Nicolas-Louis Durand (1760-1834), um dos mais importantes discípulos de Boulée, cujas idéias representaram uma rejeição à tradicional explicação vitruviana sobre uma origem antropomórfica das ordens clássicas da arquitetura. À luz de uma razão positivista, não havia correspondência entre o corpo humano e o cilindro de uma coluna: as proporções do homem não poderiam ser a base das proporções do sistema das referidas ordens clássicas. Para Durand, o que definia os tipos de formas e proporções arquitetônicas eram as derivadas da natureza dos materiais e do uso dos objetos em cuja construção eram empregados, as ditadas pelo costume, como as encontradas nas edificações antigas, e as escolhidas por sua fácil apreensão. Apenas o primeiro tipo era essencial e determinado pelas leis da mecânica e da utilidade, portanto, despidas de valor simbólico. Diferentemente de seus predecessores, sua teoria acreditava que o valor da arquitetura deveria deixar de se apoiar numa imagem metafórica da ordem cósmica, passando a ser regulada por uma estrutura lógica. Ao perder suas conotações simbólicas, os projetos arquitetônicos anunciaram novos valores, inspirados pela “linguagem formal” da tecnologia. Acomodada pela razão matemática, não pela lógica da vida cotidiana (PÉREZ-GÓMEZ, 1988), a arquitetura se abre, como também o corpo, para a decisiva contaminação pela idéia e presença da máquina.

Pérez-Gómez (1988) explica que, a partir da divisão entre arte e ciência, razão e poesia, arquitetura e engenharia, na transposição dos séculos XVIII ao XIX, os arquitetos optaram pelos extremos: expressões de racionalismo ou romantismo, positivismo ou intuição. Somente com o pós-modernismo, já em fins do século XX, essas contradições entre as esferas do *logos* e do *mythos*

podem ser creditadas ao resultado de uma visão tecnológica de mundo, na própria separação entre corpo e mente.

Duzentos anos após Galileu e Descartes, a arquitetura perdeu sua dimensão metafísica, e sua relação entre teoria e prática atingiu um estado crítico. Depois de Durand e Viel, a arquitetura não poderia mais ser uma forma privilegiada de reconciliação entre o homem e seu mundo, entre a fluidez e a evanescência da vida cotidiana e da dimensão imutável e eterna das idéias. Uma arquitetura sujeitada a idéias utópicas, a um processo tecnológico cujos objetivos têm sido desenraizados da realidade da vida cotidiana, necessariamente perderia sua dimensão simbólica essencial; tornaria-se mera construção prosaica (PÉREZ-GÓMEZ, 1988:323, tradução da autora)

É nesse cenário mediado pela tecnologia que o Grupo Archigram e a Internacional Situacionista promovem sua crítica e tentam fornecer respostas a esse corpo e a essa arquitetura que herdaram uma história de negação e negligência de suas experimentações. A partir dessas críticas, a arquitetura atual mostra a produção de alguns arquitetos que, em consonância com a lógica de um corpo protético que inaugura um outro tempo de sensibilidades, fogem do senso comum, do *status quo* conformado pela alienação, pelo anestesiamiento e pela acomodação, estabelecem caminhos reflexivos para a disciplina. Lebbeus Woods expande a temática, o cenário da arquitetura e sua cartela de clientes — que assumem a violência, a guerra e a destruição — e reivindica o papel de agente social do arquiteto para a transformação da produção arquitetônica em moldes não-hierárquicos. Instrumentalizando-se para essa batalha através de uma radicalização das formas de representação gráfica de seus projetos, mostra o quanto estão em jogo na perpetuação de uma prática atrelada à supervalorização da aparência das imagens. Também formando seu escopo crítico-reflexivo através de transformações dos moldes de representação gráfica de seus projetos, Zaha Hadid investe os usuários de suas obras da oportunidade de especular sobre a experiência corpóreo-espacial, através de formas instigantes e volumes quase sempre distorcidos. Mas a arquitetura também encontra em formas menos incisivas modos de ativar o corpo em suas sensações e vivências espaciais. É o que se vê, por exemplo, nas obras de Steven Holl e Tadao Ando. Incorporando a tecnologia e

seus multimeios de abordagem a seu processo de criação arquitetônica, a dupla Diller & Scofidio promove uma constante reavaliação dos temas que a envolvem e delinham, uma vez que consideram corpo e arquitetura igualmente mutantes. Em torno da noção de um corpo-máquina, produzem um escopo teórico de peso, usando, para isso, manifestações diferenciadas que têm como fim a reflexão sobre a experiência espacial na arquitetura.

## **2.2 O emblema das próteses e as sensibilidades num olhar modificado**

O contexto em que se insere a busca de uma análise de corpo e espaço na contemporaneidade — ou seja, a noção de experiência que se constrói — é especialmente o da era tecnológica que se instaurou definitivamente com a Revolução Industrial. A produção em série, a reprodutibilidade e a invasão da máquina no cotidiano impulsionaram uma mudança de sensibilidade que aumenta velozmente. Ainda que se saiba que toda nova grande onda de descobertas, principalmente técnicas, sempre modifica a ordem vigente, o caso da revolução eletrônica deve ser pontuado com mais sutileza. Há uma crise na representação e na imagem deflagrada pelos novos instrumentos e mecanismos desse contexto, que se iniciou com os meios técnicos de impressão e a invenção da máquina fotográfica<sup>18</sup>. As imagens já não são recebidas da mesma forma devido à transformação perceptiva da sociedade atual. Há uma modificação que leva a um novo modo de experimentar. Pierre Lèvy (1995) aponta a existência de um questionamento sobre a temporalidade social e os modos de conhecimento inéditos, emergentes do uso das novas tecnologias intelectuais baseadas na informática, e destaca, para teorizar sobre isso, três tempos do espírito: a oralidade primária, a escrita e a informática. Explica que, nas sociedades sem escrita, a produção de espaço-tempo está quase totalmente baseada na memória humana associada ao manejo da linguagem, o que induz à pergunta do quê e como pode ser inscrito na mente a partir do acréscimo rápido e freqüente de tecnologias ao cotidiano. Quando a escrita intercala um intervalo de tempo entre a emissão e a recepção da

---

<sup>18</sup> Refere-se à impressão inaugurada por Gutenberg em 1450 e ao advento da fotografia no século XIX (NOVA..., 1996:477-478).



mensagem, instaura a comunicação diferida, com riscos de mal-entendidos, perdas e erros. Desse modo, a atribuição do sentido passa a ocupar um lugar central no processo de significação. À medida que se passa da ideografia ao alfabeto e da caligrafia à impressão, o termo torna-se cada vez mais linear, e o aumento potencialmente infinito do corpus transmissível distende o círculo da oralidade até quebrá-lo. A invenção de Gutenberg permitiu que um novo estilo cognitivo se instalasse, levando ao paulatino predomínio da demonstração visual em relação à discussão verbal, à narratividade<sup>19</sup>. Com a informática, não há identidade estável, pois, as redes de interface estão sempre abertas a novas e imprevisíveis conexões, transformando radicalmente os usos e significados de tudo — o conhecimento torna-se metamorfose permanente. Nesse sentido, a imaginação torna-se a condição da escolha ou da decisão deliberada.

Fuão explica em “Máquina de fragmentos” (1992:42–53) que um dos fatores determinantes para tal transformação parte de uma mudança no pensamento ocidental depois do Renascimento, que fica impregnado de uma moral visual que se dirige para a superfície e exteriorização dos corpos em todos os campos da representação e das ciências. Há inicialmente uma mudança do olhar e pelo olhar. O autor esclarece que os instrumentos ópticos usados na construção da representação em perspectiva provocaram um distanciamento dos corpos no espaço e outro psicofísico entre homem e arquitetura. A história da câmara escura que se cruza com a história da perspectiva é responsável pela formação da visão moderna e da extensão da capacidade de visualização humana. Através do orifício da câmara, os artistas e arquitetos passavam a projetar horizontes desobstaculizados e o olhar voltava-se para a exterioridade das coisas e do mundo. O que se vê no *quattrocento* é a fragmentação da representação que depois atingirá os corpos e a arquitetura — o que equivale a dizer que a noção de experiência de mundo sofre um salto ou estabelece um

---

<sup>19</sup> Há um paralelo possível desta discussão com a noção de experiência apresentada por Walter Benjamin, cujo pensamento se verá no capítulo 4.

novo paradigma. Acrescentam-se assim os instrumentos à experiência, e estes a alteram e determinam.

Já de início Fuão (1992) esclarece a influência da fotografia sobre a forma como se experimenta o mundo, instituindo um modo de vê-lo e pensá-lo manipulado pelas imagens. Há uma transformação do espaço arquitetônico, levando a arquitetura a um prolongamento da máquina fotográfica e convertendo o fazer arquitetônico em pura visualização de imagens. A fotografia lança uma lógica da idolatria da imagem, imagem essa que se torna um biombo entre a arquitetura e seu habitante, através da redução da apreensão da realidade (e da arquitetura) ao olho, ao sentido da visão. Daí o consumo passivo das imagens e o atrofiamento do corpo, que conseqüentemente significa uma prejudicial simplificação da experiência do espaço arquitetônico.

A construção das figuras arquitetônicas através dos primeiros instrumentos ópticos é reveladora quanto à mudança sofrida pela arquitetura em sua representação e na ordenação de seus espaços<sup>20</sup>. Por trás das diferenças dos métodos construtivos da perspectiva e seus instrumentos, tudo passa a se assentar sobre o mesmo plano de base que regula, ordena, reparte e projeta os corpos no espaço, compondo a escritura da imagem amputada do próprio corpo. A perspectiva enquanto instrumento de interpretação e controle da realidade pela razão causou, em alguns termos, um prejuízo à representação, que se pretendia realista e significou a fragmentação do mundo e a promoção de uma arquitetura do distanciamento. A formação da visão moderna produzida segundo a utilização sistemática e imperativa dos instrumentos ópticos permitiu que a capacidade de visualização se estendesse, voltando-se para o exterior e provocando o distanciamento dos corpos no espaço. A lógica dessa dominação do olho ampara-se no binômio luz e distância, onde a luminosidade é sinônimo de higiene e expressão da verdade e a imagem limpa-se de todo subjetivismo

---

<sup>20</sup> Há uma extensa bibliografia sobre essa relação, como se pode verificar, por exemplo, nos estudos de Alberto Pérez-Gómez (cf. PÉREZ-GÓMEZ, 1988 e 1997) e Erwin Panofsky (*La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets editores, 1985).

do narrador. Esse distanciamento ordenou e construiu as cidades a partir do século XVI, promovidas segundo uma estética da imagem higiênica. A impossibilidade da cidade medieval se fazer representar sob as leis operacionais da câmara escura e da perspectiva, devido às deformações produzidas pela proximidade física entre arquitetura e sujeito e à falta de rigorismo na ortogonalidade das construções em sua trama, provocou sua redenção às exigências de distanciamento e ordenação do novo modo de representação. O urbanismo do Renascimento assimila a idéia de simetria e regulação e impele o olho do artista e do arquiteto à superficialidade da fachada que oculta o interior dos corpos, alçando de vez a visão como sentido privilegiado do corpo (FUÃO, 1992).

O que se pode identificar como crise da imagem também diz respeito a uma separação, ocorrida especialmente a partir do advento da industrialização, na essência de seu conceito: a *imagem*, enquanto a soma de *aparência* e *uso*, sendo vista apenas em seu valor aparente. Refere-se ao conceito de imagem segundo as definições de Régis Debray (1994), para quem a imagem é simbólica e só pode ser considerada significativa quando ativa, carregada de possibilidades de fruição que se tornam, num segundo momento, usufruto da idéia por ela anunciada e do próprio objeto por ela envolvido. Define-se, portanto, na condição operativa, e não estruturada na pura contemplação. O autor remonta as origens do termo à etimologia advinda, sobretudo, do latim *Imago*, que é um hiper corpo, ativo e irradiante. Fuão (1992) explica que, com referência à perspectiva do Renascimento, a distinção de Kepler ajuda a distinguir alguns pontos essenciais sobre a verossimilhança da perspectiva Albertiana e a produção das imagens nas câmaras escuras com relação à arquitetura. Para isso, ele põe em relevo a importância do *imago* no discurso atual, promovendo a dialética entre pintura e *imago* como imagem real e virtual respectivamente, sendo a segunda assim chamada por sua não-realidade, em seu sentido físico. Ressalta que, para Kepler, *imago* era o ponto onde se formava a imagem no orifício da câmara, ligando-se ao efêmero e contrapondo-

se à tangibilidade da pintura, mas ambos pertencentes ao mesmo fenômeno visual.<sup>21</sup>

A imagem significativa recorre fundamentalmente ao uso, ou seja, requer uma compreensão espacial, não unidimensional e estática. A constante atitude de conceber obras que desvinculam a imagem do uso implica na perda de qualidade dos objetos. A supervalorização imagética dos produtos desmune de sentido o objeto criado, visto que a imagem pela imagem, considerada em puro viés aparente, não suporta o processo de apropriação, da experiência, da construção. Uma vez anestesiados os indivíduos são atropelados por um sem número de “falsas imagens” diariamente, através de propagandas, “outdoors”, “flashes” televisivos e todo tipo de estímulo visual, e eles deixam de *vê-las*. As imagens não passam de aparência, pois não remetem a nada, nenhuma significação, nenhum vínculo de memória, nenhuma relação com o que venha a sensibilizar o indivíduo, estando despidas de seu valor de uso que possibilita realizar conexões, experiências<sup>22</sup>.

Pesavento (2004) explica que as sensibilidades correspondem a uma relação originária dos homens com a realidade e expressa por sensações e pela percepção, implicando na tradução da experiência humana no mundo, de forma individual e partilhada. É um processo subjetivo, brotado do íntimo de cada um, como uma experiência única porém transferível. Busca-se aqui a experiência como *desvelador*. Para entender de que formas a experiência pode se dar como processo de desvelamento é preciso antes voltar à questão do olhar, cuja mudança de sentido, a partir especialmente do tempo em que as máquinas tornaram-se extensões dos olhos, deve ser analisada. É facilmente constatável a supremacia da visão sobre os outros sentidos perceptivos na formação da sociedade contemporânea — daí o grande número de

---

<sup>21</sup> Cf. FUÃO, 1992, p. 44, nota de rodapé n.1.

<sup>22</sup> Ainda que se questione que toda imagem tem seu uso, até mesmo a inquestionabilidade do seu uso enquanto mimese/animação (no sentido da magia, do magos, a ilusão da imagem), ou ainda seu papel de pura contemplação, o que está em pauta é a perda do caráter operativo da imagem que interessa à experiência além da aparência, a experiência estética em sua totalidade.

conseqüências que envolvem o modo de olhar. O processo de desvelamento do mundo para a sensibilidade humana está fatalmente envolvido por uma percepção modificada, sendo uma das razões o acréscimo de “próteses” aos corpos que vivem no cotidiano da cidade contemporânea.

Proceda-se a uma breve leitura histórica da evolução do olhar em algumas de suas várias conotações e sentidos. Bornheim (1988:89-93) lembra que uma das peculiaridades da língua grega é a vinculação do verbo ver com o ato do conhecimento, um entendimento de que a visão humana não se deixa elucidar apenas em nível fisiológico ou psicológico, tal processo estando ligado à própria gênese da percepção. E *perceber* é *ser tocado por*, é *experimentar* o objeto da sensibilidade humana. “A ação de ver concentra-se em si própria, na ação de olhar em si mesma; assim, de meramente exterior, ela passa a educar-se nas dimensões de seu próprio exercício” (BORNHEIM, 1988:89). Pesavento (2004:2) lembra que o conhecimento sensível funciona como uma forma de reconhecimento e de tradução da realidade que brota dos sentidos e das sensações do íntimo de cada indivíduo e não do racional:

Há, pois, uma dimensão primeira que é a do corpo em contato com o real. Há uma relação que se estabelece de presença ou *doação* do real sobre os indivíduos, que não ficam indiferentes aos estímulos sensoriais. Os sentidos são afetados e provocam sensações, ou seja, são dotados desta capacidade reativa, anterior à capacidade reflexiva, e que marca uma modificação no equilíbrio entre o ser e o mundo. [...] Uma segunda etapa deste processo de apreensão e reconhecimento do mundo se dá através da percepção, ato pelo qual o indivíduo organiza as sensações que se apresentam [...].

Certamente essa capacidade reativa que independe da capacidade reflexiva não se afeta pelo modo como o olho vê em tempos recentes. Em contrapartida, as conexões necessárias para que o objeto percebido faça sentido para o indivíduo que o percebe ficam fatalmente comprometidas. Muda o processo perceptivo. Como o mundo pode se desvelar ao homem se sua experiência de olhar não faz ver? Se existe uma educação do olhar, um possível olhar atento que nos permite produzir conhecimento — vejo e conheço —, instaura-se um

problema no momento em que a desatenção é a tônica dos hábitos cotidianos. Como mostra Fuão (1992), o olhar é um processo de recorte do mundo, evidenciando que ver é tocar, escutar, etc... Numa condição de olhar surrealista, tal procedimento se traduz numa ação de domar e preservar o olho ainda em seu estado selvagem.

Com Platão e Aristóteles o olhar orienta-se de maneira metafísica, e o olhar deve ser arrancado de seu estatuto “natural” e ser educado (BORNHEIM, 1988:89-90). Se antes a questão cultural da transubstanciação do olhar prendia-se à vontade de divinização da realidade humana, hoje a essência do questionamento diz respeito à perda do poder sensível que o olhar desatento impõe. Como se pode produzir conhecimento através da experiência de mundo se o indivíduo não se apropria de fato do mundo, se não se detém diante dos objetos de seu olhar? Desse modo, o próprio processo de percepção do homem atrofia-se aceleradamente. Muda assim *como* se percebe e, conseqüentemente, até *o que* se percebe.

A novidade maior do platonismo está neste ponto: a verdade passa a depender de um certo cultivo da visão, o que se vê deve ser bem ordenado [...]. E abre-se, por aí, o caminho para uma nova etapa de evolução do olhar: sua vinculação com a interioridade.

Se em Platão a vida filosófica consistia no abandono da práxis simplesmente mundana e utilitária em direção a uma práxis contemplativa, este era o caminho para chegar à verdade, e a verdade passava a vincular-se à justeza do olhar. Dois pontos devem ser destacados: a noção de contemplação e a vinculação entre olhar e interioridade. Bornheim (1988) aponta que é no século XIV que a conversão do olhar à interioridade alça-se à sua máxima pureza de expressão, como no pensamento cristão de Santo Agostinho. Há uma mudança significativa não no sentido, mas na prática da contemplação na sociedade contemporânea. O ato contemplativo requer atenção, o ajustamento do olhar às coisas vistas para se adquirir sabedoria e conhecimento. Ele deve conectar pensamento e ação. A transformação ocorrida está justamente nessa

desconexão, cuja base reside na desatenção aos fenômenos e na falta do cultivo da visão. Quanto à ligação entre olhar e interioridade, aí se encontra a essência do “ver” como “ato de conhecer”, é o processo de experimentação, da relação entre os corpos e o espaço que os rodeia. Tanto as imagens como se apresentam ao homem contemporâneo quanto a mudança de percepção em seu olhar colocam em xeque a tradução sensível do mundo para ele.

Há de fato uma mudança nos sistemas de representação, com várias implicações no meio das sensibilidades, principalmente a partir da *revolução do niilismo* do século XIX, como esclarece Virilio (2002:23):

[...] o antigo ato de olhar seria substituído por um estado perceptivo regressivo, uma espécie de sincretismo, caricatura lamentável da quase-imobilidade dos primeiros dias de vida, com o substrato sensível só existindo como um conjunto confuso de onde surgiriam acidentalmente algumas formas, odores e sons... percebidos mais nitidamente. Mas [...] a aquisição da imagem mental jamais é instantânea, ela é uma percepção consolidada. Ora, é precisamente este processo de aquisição que é rejeitado atualmente [...]

O tempo de consolidação da imagem que envolve os vínculos de memória e localizam as experiências sensíveis no corpo e no espaço evapora-se. À medida que a imagem é uma representação do que sensibiliza o ser humano, uma transformação no modo de lidar com a imagem ou na maneira como ela se apresenta ou introduz outras formas de sensibilidade, ou as impede de acontecer. Mas se não há tempo para o acontecimento do próprio fenômeno sensível por completo, só a segunda hipótese é possível. Virilio (2002:41) discorre sobre a questão do advento da fotografia e suas implicações sobre o ato de olhar:

Com a fotografia, a visão de mundo torna-se não somente uma questão de distância espacial mas também de distância de tempo a abolir, questão de velocidade, de aceleração ou desaceleração. Comparando o que não é comparável, estes promotores foram imediatamente convencidos de que a grande superioridade da fotografia sobre as potencialidades do olho humano era, exatamente, esta velocidade específica [...] ora,

ao multiplicar as 'provas' da realidade, a fotografia a esgotava. [...] Mas, ao contrário, uma vez que os progressos técnicos desta mesma fotografia nos forneciam provas todos os dias, por que não chegar gradualmente à conclusão de que cada objeto é para nós nada mais do que a soma das qualidades que lhes atribuímos, o conjunto das informações que obtemos em um momento ou outro, este mundo objetivo só existiria tal como o **re-presentamos** e como uma construção mais ou menos persistente de nosso espírito (grifos da autora).

Muda o tempo da experiência. A falta de espessura do olhar liga-se intimamente ao tempo insuficiente de usufruição dos objetos sensíveis que o olho alcança, o que, por sua vez, elimina o papel do sujeito no processo de intermediação entre os objetos e o espaço. Eliminar o papel do sujeito significa atrofiar seu corpo. Virilio (2002) discorre sobre o advento da câmera de cinema e sobre as máquinas fotográficas e mostra como o olho se congela e perde sua velocidade e sensibilidade naturais no caso da primeira. E na segunda possibilidade, como se dá a redução das escolhas mnésicas criada pelo estado de dependência em relação à objetiva que modelizou a visão e tornou possíveis todas as formas de padronização do olhar. Referindo-se a Jacques-Henri Lartigue, para quem sua objetiva era o olho de sua memória, Virilio (2002:31) comenta que o fotógrafo não precisava nem mesmo ver para fotografar, "ele sabia ver o que sua Leica enquadraria se ele a colocasse debaixo do braço, a máquina tomando o lugar, de uma só vez, dos movimentos dos olhos e dos deslocamentos do corpo". Ele ainda lembra que o processo de *visão sem olhar* das câmeras de vídeo é a própria automação da percepção, a inovação de uma visão artificial que produz imagens virtuais que representam um enigma para o interlocutor, excluindo-o.

Automatizando a percepção, ocorre então um duplo movimento de exclusão: o do sujeito, que deixa de se apropriar dos objetos de seu olhar (incluindo-se os objetos materiais e não materiais), e o dos objetos, que deixam de ser sensivelmente explorados. Mais que a manipulação do objeto, há uma deturpação da capacidade natural de prever do ato de olhar, a previsão tornando-se uma espécie de indústria autônoma. Como atesta o autor supracitado, o progresso da simulação profissional e a antecipação



organizacional levaram ao surgimento de “máquinas de visão” destinadas a ver-prever em nosso lugar. Onde fica o direito de escolha do objeto de olhar quando as próteses o fazem pelo homem automática e artificialmente? Iludido, este homem pensa determinar os ângulos e objetos de visão quando as imagens percebidas são escolhidas pela máquina.

A importância da visão ao longo das civilizações<sup>23</sup> ainda pode ser identificada nos dias de hoje, e favorece uma espécie de culto à imagem como forma de representação. Esta constatação é notável na arquitetura — o que pode ser checado na relação do arquiteto com as revistas e livros de arquitetura — e deve ser repensada. Bloomer & Moore (1982) alegam que é importante identificar na história da arquitetura o privilégio do olhar, o sentido da visão como atividade sensorial, que afasta o homem de uma consideração totalizante de seu corpo. Segundo os autores, identifica-se na contemporaneidade o resultado de uma configuração de modelo arquitetônico pautado no desequilíbrio, porque restringe a experiência do objeto construído tanto em sua concepção como em sua recepção. Enfatizar a visão é enfatizar a relação com os fenômenos exteriores ao corpo em detrimento de todo o mundo sensível interior que produz as reações corporais. Se toda atividade sensível é acompanhada de uma reação corporal, e se o universo pessoal do corpo é uma espécie de lugar a que sempre se volta, restringir a experiência arquitetônica significa restringir o uso do corpo. Privar esse lugar do corpo de significado e memória arquitetônica significa impedir o corpo de reagir de forma completa aos estímulos externos, diminuir as possibilidades de explorar o ambiente, restringir o próprio habitar. O corpo é o lugar do confronto. O corpo empresta sua experiência sensível ao mundo que, por sua vez, devolve-a modificada. A arquitetura que remonta ao corpo, que volta sua atenção a ele, não priva da experiência de mundo que é habitar. Como já anunciado anteriormente, Fuão (2001) trata desse tema em *Folhas da arquitetura*, e há mais a ser dito. Uma faceta à primeira vista contraditória estampa-se no fato de

---

<sup>23</sup> “Voltemo-nos, então, para os gregos, essa cultura do sol apaixonada pela vida e pela visão a ponto de confundi-las: para um antigo grego, viver não é respirar, como para nós, mas ver; e morrer é perder a vista” (DEBRAY, 1994:23).

que as fotografias são colocadas nas revistas quase desacompanhadas de textos. A força da imagem, seu valor de moeda como pura representação é tão forte que dispensaria as palavras. Mas a ausência do texto reflete a própria ausência da experiência do objeto retratado: à medida que o objeto de arquitetura só se dá a ver, não a ler, isso significa que ele não pode ser experimentado em sua totalidade. O caráter de exibição e de exposição inerente às fotografias se sobrepõe de tal forma que trabalha contra a capacidade de imaginação que a imagem pode ter e que permite o acesso à experiência do espaço, como o vienense Adolf Loos soube aproveitar.<sup>24</sup>

O que ocorre é a substituição do objeto pela sua representação: o que se consome é o estereótipo de uma arquitetura em sua visualidade, e não a própria arquitetura que está por trás da foto. Ele explora as possíveis interações entre a palavra “revista” e vários termos, como “review”, “magazine”, “rever” e “revestir”. No caso desses dois últimos, a relação revela-se tanto como pista quanto diagnóstico dessa relação de substituição. Se revistar implica rever com atenção, Fuão analisa que o leitor aproxima-se mais do revistado que aquela que seria o objeto para tal — a revista —, de modo que as pessoas são constantemente comparadas às suas próprias fotografias para atestar suas identidades. Elas são revestidas, envelopadas, e consomem a si mesmas com uma capa, afastando seu próprio corpo da experiência real de mundo, passando-se como as folhas de arquitetura numa revista: papel, não arquitetura.

Em última análise, nada ilumina melhor a idéia de revistas que o sinônimo *magazine* (palavra comum à língua inglesa e latina), que serve para designar tanto uma publicação periódica, geralmente ilustrada e de caráter recreativo, como também a um lugar onde se expõem e se vendem artigos de moda. Modismos. Neste discurso, o magazine está para a roupa, assim como a revista para a arquitetura exibida na vitrine de celulose (FUÃO, 2001, não paginado).

---

<sup>24</sup> Aqui Fuão (2001) refere-se a Adolf Loos e sua habilidade de explorar a capacidade ilusionística do espaço mesmo mediante jogos de espelhos e janelas em sua arquitetura.

Mas as fotografias afetam não só a visão como todos os movimentos do corpo, substituindo o ritmo antes lento e complexo do caminhar, ver, tocar e sentir os cheiros que banham a cidade por uma onividência artificial criada pelos meios de comunicação. Assim, a preocupação com uma arquitetura fotogênica, que muitas vezes suprime as pessoas para “limpar” o espaço da foto, esconde a supressão mesma do corpo e seus sentidos como usufruidor do espaço e como ponto de partida para a sua criação (o arquiteto parte de imagens, não do corpo que experimenta e dá a arquitetura a experimentar-se). A máquina suprime o corpo, e dá lugar à escolha feita por si: não é o olho que escolhe o ângulo ou a posição, mas a própria câmera fotográfica.

A discussão que parte das artimanhas da sensibilidade fotográfica inaugura então uma nova, que abrange outras próteses tecnológicas que se acoplam ao corpo e modificam sua atuação e sua sensibilidade. É desse modo que os pés são substituídos pelas rodas dos automóveis e não se precisa mais que movimentar os braços para acionar a televisão pelo controle remoto, que o *layout* de uma agência bancária se simplifica num inóspito e limitado espaço onde só precisam caber algumas máquinas de caixa-eletrônico. A máquina adere-se ao corpo e, desavisadamente, passa a controlar seus movimentos e atrofiá-lo não só fisicamente. Ao não exigir dele uma experiência sensorial para se relacionar com o mundo, preso no anestesiamento de funções que se tornam automáticas, ele empurra a arquitetura para longe da experiência estética que ela deve pressupor. Ainda que uma nova lógica instaurada decisivamente por uma era tecnológica imponha um ritmo acelerado de experimentação, não se deve ignorar o distanciamento que ocorre entre o corpo e o espaço ou entre arquitetura e observador. Fuão (2001) lembra que o negativo da fotografia é fazer-nos tomar suas imagens como láudanos para as próprias carências e esquecer que a imagem instantânea é carente de narrativa e do transcurso do tempo. Porquanto a imagem instantânea só pode suportar uma experiência instantânea de mundo.

Remonta a uma exposição fotográfica que percorreu algumas cidades da Europa entre os anos de 1985 e 1986, que mostrava fotografias de vários autores, cujo tema era a cidade sem pessoas, e que tinha como suporte o texto *Phantom city* de Vilém Flusser<sup>25</sup>. Retoma a questão da fotogenia das imagens fotográficas da arquitetura, que excluem a figura humana da representação do espaço. Essa prática revela, a rigor, a exclusão do homem das atividades públicas da cidade e a idéia equivocada de que arquitetura e cidade devem falar por si mesmas, sem a interferência de seus moradores, e são parte de um processo mais amplo, já identificado pelo autor, de uma ausência de imagens em revistas e livros de história da arquitetura. Essa ausência da figura humana na representação como prática perpetuada pelos arquitetos na contemporaneidade também pode ser dita responsável pelo empobrecimento de seu imaginário, onde a reprodução viciada de um sem número de imagens técnicas se constrói na visualização das representações da realidade. A capacidade de “fazer imaginar” da imagem é de tal forma sobreposta pela visualidade de sua representação que o imaginário é cada vez mais dificilmente ativado. Mas retirar a figura humana da fotografia de arquitetura não é apenas retirar a alma da cidade e da própria arquitetura, e ver nelas somente a beleza e o caráter objetivo, é um sintoma da própria ausência do corpo como mote para a criação da arquitetura. Como se a cidade fosse independente do observador, a arquitetura independente do corpo, a fotografia sem pessoas é uma manipulação de uma cidade ideal e fantasmagórica. Novamente entra em cena a substituição do objeto por sua imagem quando a fotografia tenta tomar o lugar da arquitetura que ela registra e, por isso, Fuão lembra que a fotografia em si não é o documento principal: o verdadeiro documento da arquitetura continua sendo ela mesma.

Sendo a *experiência de espaço* — e aqui se inclui a própria arquitetura — a *relação* mesma *entre corpo e mundo*, o que se supõe é que, havendo uma mudança no corpo, há uma transformação na experiência espacial. No entanto, o campo arquitetônico pouco tem se preocupado com a produção e recepção

---

<sup>25</sup> Citado em *Cidades fantasmas* (FUÃO, 2002).

de suas obras diante de tão forte constatação. Dito de outro modo, os arquitetos, via de regra, continuam produzindo um tipo de espaço ainda para as normas, medidas e lógicas do século XIX ou, no máximo, do início do século XX. Questões como a rápida obsolescência dos produtos e a urgente impermanência dos fatos são negligenciadas no que dizem respeito às suas influências para a arquitetura. Há quanto tempo se deve pensar em arquiteturas temporárias? Como fica o espaço de um banco quando o que predomina é a quantidade de caixas eletrônicos, não o atendimento pessoal? Onde é a sala, o quarto, a cozinha quando o *notebook* está ligado? De que cenário se pode falar? Em que contexto estão os habitantes da contemporaneidade das grandes metrópoles? Qual é o homem que vive nesse tempo, e em que tipo de corpo?

Trata-se de um tempo de supervalorização dos sentidos perceptivos, de desgaste e aniquilamento do envolvimento afetivo, de apatia e anestesiamento. A imagem é tratada como um hiper corpo desativado, e o que se avista é um corpo somado a próteses e uma experiência de mundo necessariamente contaminada pela idéia de máquina. Afinal, todos são ciborgues, como afirmam Donna Haraway<sup>26</sup> e Stelarc<sup>27</sup>. Este é um momento onde a lente da câmera fotográfica substitui o olho, e faz para ele a escolha de ângulos e proporções, de objetos de desejo e conhecimento.

---

<sup>26</sup> Com doutorado em Biologia Celular, é professora do Departamento de História da Consciência da Universidade da Califórnia, onde ensina Teoria Feminista, Estudos Históricos e Culturais e Estudos da Ciência e da Tecnologia, tem sido referência nos estudos sobre as relações entre homens e máquinas, suscitando muitos debates e polêmicas nas áreas de Primatologia, Filosofia e Biologia do Desenvolvimento, dentre outras tantas. Suas idéias sobre o homem-ciborgue são de extrema importância para a reflexão sobre os rumos da arquitetura através de tal homem, corpo atado à máquina.

<sup>27</sup> Artista nascido em Chipre em 1947, radicou-se na Austrália e desenvolve extensões para o corpo humano desde os anos 60.



FIGURA 8 – O olho e a objetiva  
 FONTE: fotos da autora

O que muda para a arquitetura? Como a arquitetura refletiu historicamente essa relação corpo-mundo que é a própria experiência do espaço e o que mudou para ela a partir das próteses trazidas pela idéia de máquina e o poder tecnológico?

Discussões sobre a espacialidade possível na arquitetura podem ser vistas há muito, como em Piranesi e seus cárceres. Na esfera da arte, grandes propostas de exercício espacial e reconhecimento do corpo frente ao corpo do outro e ao mundo se reconhecem nos parangolés de Hélio Oiticica<sup>28</sup> ou nas máscaras de Lygia Clark<sup>29</sup> (FIG. 9), que mostram trabalhar a questão relacional entre corpo e mundo de maneira muitas vezes mais pungente que os próprios arquitetos.

<sup>28</sup> Hélio Oiticica (1937-1980), pintor e escultor brasileiro. Formou o movimento neo-concretista, voltado para as pesquisas de ruptura do espaço da representação bidimensional do quadro, de redução do campo cromático a monocromias com variação de textura e intensidade ou de trabalhos com outros materiais móveis, que propunham, de forma pioneira no país, a participação do espectador na feitura nunca acabada da obra. Na década de 60, criou os “Parangolés”, tipos de estandarte associados à música e à dança.

<sup>29</sup> Lygia Clark (1920-1988), artista plástica nascida em Belo Horizonte, iniciou seus estudos em arte com Burle Marx em 1947, no Rio de Janeiro. Foi uma das fundadoras do Grupo Neoconcreto, do qual participava Hélio Oiticica. Partiu da realização de pinturas e esculturas até abandonar as formas tradicionais de expressão artística e produzir objetos tridimensionais com possibilidades de interação com o público. Destacam-se em sua obra os objetos relacionais, que exploravam as possibilidades sensoriais de suas obras. Especialmente a partir de 1970, em Paris, Lygia assume definitivamente o exercício das experiências corporais, desenvolvendo, inclusive, uma atividade terapêutica através da arte, com aproximação da psicanálise. Ver “O Eu e o Tu: série corpo-roupa”, 1967, em PRATES & SANT’ANNA, 2006:31.



FIGURA 9 – Hélio Oiticica e Lygia Clark – à esquerda um dos Parangolés de Oiticica; à direita, O Eu o Tu, da série corpo-roupa, 1967

FONTE: [www.artemercosur.org.uy/artistas/oiticica/index.html](http://www.artemercosur.org.uy/artistas/oiticica/index.html); PRATES & SANT'ANNA, 2006, p. 31

Entretanto, o interesse recai sobre os anos 1960, que assistiram o profeta das comunicações Marshall McLuhan<sup>30</sup> antecipar a noção de aldeia global que hoje a sociedade experimenta através da internet e da globalização. Segundo ele, em qualquer tipo de comunicação a mensagem transmitida é influenciada pelo meio empregado para transmiti-la — daí a famosa frase “o meio é a mensagem”. Pouco passados os meados do século XX, McLuhan (2003) já discutia o fato de que as rodas dos automóveis substituíram os pés, o que dizia respeito a uma transformação do corpo por meios de extensão — próteses. Em uma síntese final de sua teoria, disse que tinha começado a olhar todos os artefatos humanos, desde os primeiros instrumentos até os da mídia eletrônica, como extensões do corpo humano e do seu sistema nervoso e como componentes da evolução humana. Uma reflexão em torno desse ponto revela, por outro lado, a extrema modificação do contexto em que se vive agora. Stelarc (1997) provém, de certo modo, uma resposta aos anseios e constatações de McLuhan, apresentando seus primeiros espetáculos multimídia em torno do tema da obsolescência do corpo humano e das extensões do corpo. Seu entendimento de corpo como meio, da existência de

<sup>30</sup> Marshall McLuhan (1911-1980), teórico canadense da literatura e da comunicação que se auto-intitulava “filósofo das comunicações”, que se celebrou por suas teorias sobre os meios de comunicação de massa.

um corpo protético desde sempre, delineava-se em experimentações como seus Exoesqueletos, como um terceiro braço e um terceiro ouvido, e experiências com máquinas andantes comandadas por movimentos do braço (FIG. 10-11). Acredita que o corpo humano está obsoleto e pode e deve ser ampliado com próteses inteligentes, ligando-se à web e transformando-se em um novo meio; para ele, o corpo humano é uma arquitetura evolutiva que se redesenha com a tecnologia. A noção de ciborgue surge desde que o homem aprendeu a se locomover sobre dois pés, tornando o corpo naturalmente “protético”, pronto para receber a influência da máquina.

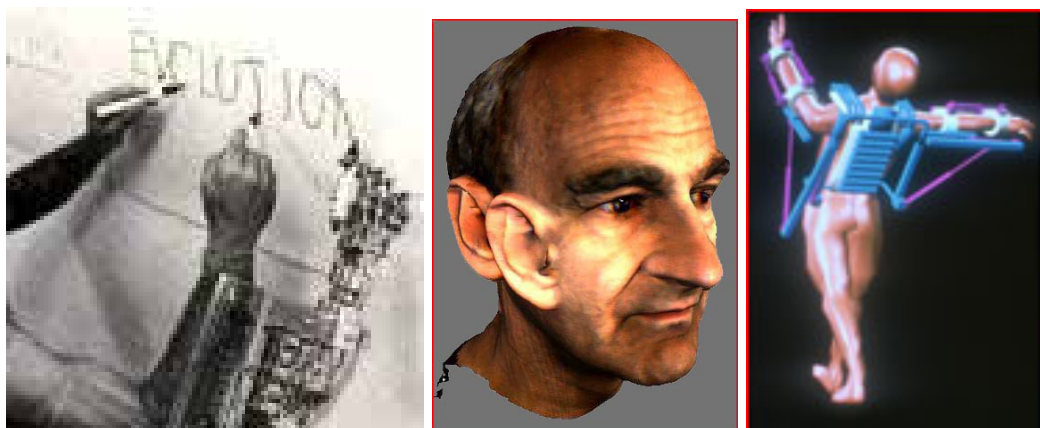
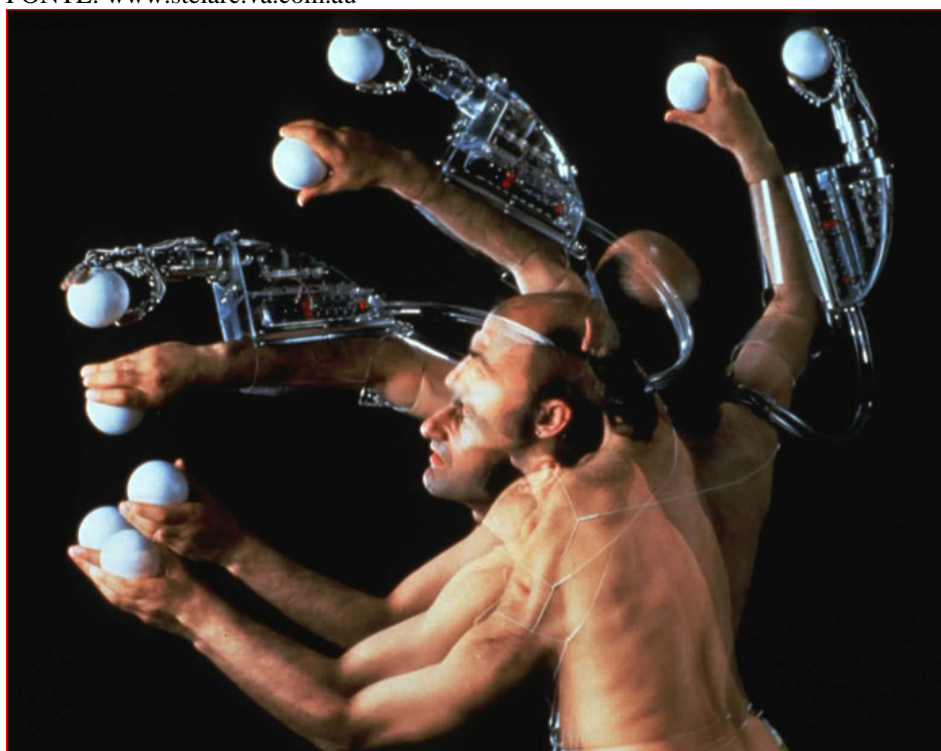


FIGURA 10 – Provocações protéticas de Stelarc: *third hand project* (terceiro braço, 1976-1981), *extra ear* (ouvido extra) e *movatar* (2000)

FONTE: [www.stelarc.va.com.au](http://www.stelarc.va.com.au)





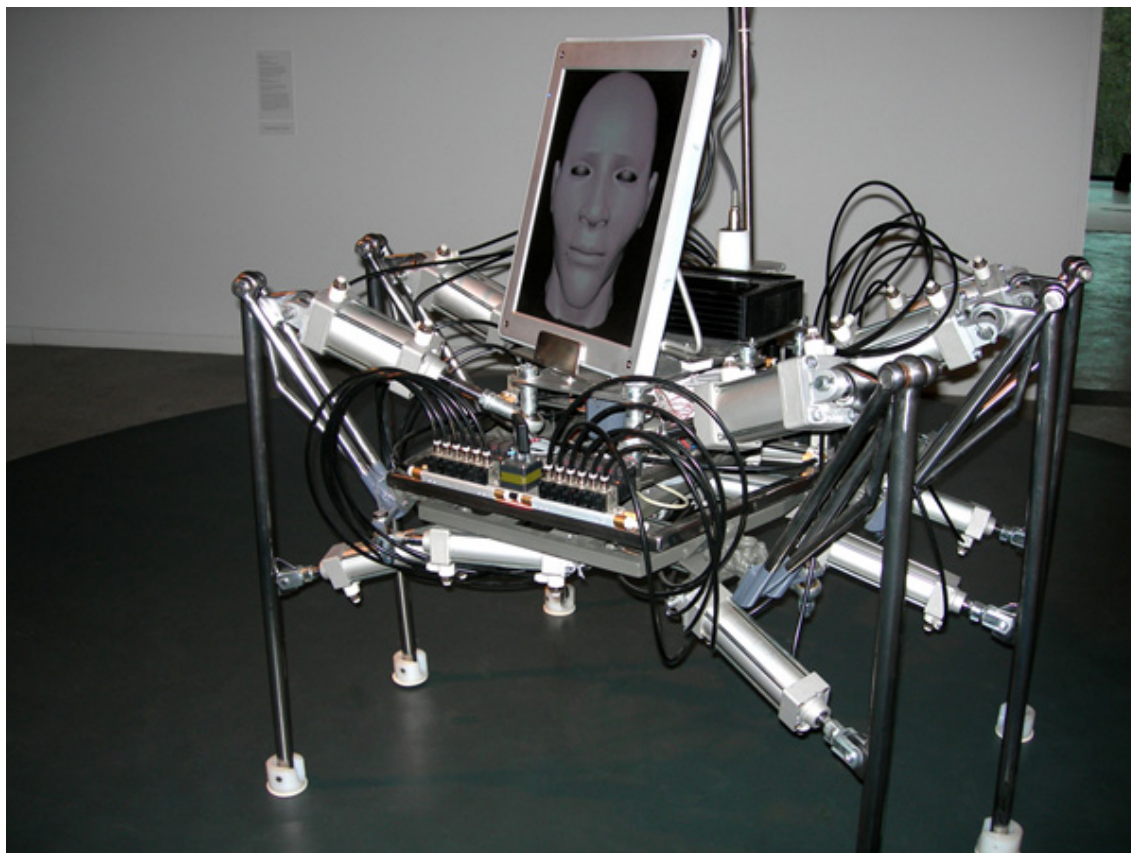


FIGURA 11 – Stelarc, *Walking head* (em desenvolvimento)  
FONTE: [www.stelarc.va.com.au](http://www.stelarc.va.com.au)

“O meio é a mensagem”, explica McLuhan (2003), significa que a era eletrônica criou um meio totalmente novo, onde o ‘conteúdo’ é o velho ambiente mecanizado da era industrial. Os instrumentos tecnológicos mediadores da experiência humana são, a um só tempo, a mensagem e seu meio de transmissão. O que ele não previa era que a aceleração da vivência dos fenômenos, causada em grande parte pelo aumento da presença da tecnologia no cotidiano, seria tal que impediria o que ele supunha: à medida que estas e seus ambientes conseqüentes se sucedessem, já se estaria preparado para a próxima mudança.

Durante as idades mecânicas projetamos nossos corpos no espaço. Hoje, depois de mais de um século de tecnologia elétrica, projetamos nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo tempo e espaço (pelo menos naquilo que concerne ao nosso planeta). Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do

homem: a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana, tal como já fez com nossos sentidos e nossos nervos através dos diversos meios e veículos. Se a projeção da consciência — já antiga aspiração dos anunciantes para produtos específicos — será ou não uma “boa coisa”, é uma questão aberta às mais variadas soluções. (McLUHAN, 2003:17)

Continua-se sem uma resposta definitiva, e cada vez mais aberta. O fato é que as colocações do teórico levam a refletir sobre o dilema do homem ocidental diante das intervenções que as próteses fazem em seu corpo e em sua experiência de mundo: o dilema de um homem de ação que parece não estar envolvido na ação (os meios ou extensões do homem são agentes “produtores de conhecimento”, mas não “produtores de consciência”). É como se o indivíduo fosse obrigado ao compromisso e à participação, mas, ao ser submetido a um excesso de informação e interferências, sucumbe e se aliena frente aos fatos. As extensões tendem a causar entorpecimento e anestesia na sociedade. Assim a cultura tipográfica nela insere hábitos uniformes e contínuos, eliminando o homem-ouvido e o homem-tato, ou seja, atrofiando o corpo como totalidade sensória. Para McLuhan (2003), o conforto consistiria em abandonar uma disposição visual em favor de uma que permita a participação informal dos sentidos, estado que não se obtém quando apenas um dos sentidos é aquecido — especialmente o visual —, a ponto de torná-lo dominante. Mas enquanto o aquecimento de um dos sentidos tende a produzir hipnose, o esfriamento de todos eles redundando em alucinação, pois se dá início a um processo de preenchimento furioso.

A atrofia pela hipertrofia é justamente o comprometimento dos sentidos que, à primeira vista, são extremamente exigidos por múltiplas exigências e, por conta do excesso de estímulo e da escassez de tempo para usufruir de toda a oferta, suspende o corpo ou atrofia algumas de suas partes, reduzindo sua capacidade perceptiva e reativa. Uma questão se instala quando instrumentos da tecnologia são incorporados ao corpo, o que pode ser um problema ou uma constatação da existência de outras possibilidades sensório-espaciais. O teórico das comunicações argumenta que contemplar, utilizar ou perceber uma

extensão de si mesmo sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la, pois, sua contínua aplicação no uso diário coloca o homem num papel narcísico da consciência, levando a um adormecimento subliminar em relação à sua auto-imagem e à subserviência em relação às próteses.

A linguagem é para a inteligência o que a roda é para os pés, pois lhes permite deslocar-se de uma coisa a outra com desenvoltura e rapidez, envolvendo-se cada vez menos. (McLUHAN, 2003:97)

Assim as mudanças perceptivo-sensórias levam a transformações da forma em que as cidades se delineiam e da experiência dos habitantes em relação a ela. A modificação de escala, cadência ou padrão que as extensões tecnológicas introduzem na vida do homem, continua ele, é vista no desenho das novas cidades. A estrada de ferro acelerou e ampliou a escala das funções humanas anteriores, criando tipos de cidades, trabalho e lazer totalmente novos. Quando a rodovia ultrapassa seu limite de ruptura, transforma as cidades em auto-estradas, enquanto estas adquirem um contínuo caráter urbano; há uma inversão entre os papéis do campo e da cidade, onde o primeiro deixa de ser o centro do trabalho e a segunda o do lazer. “Os carros podem viajar toda a noite, há as partidas noturnas de beisebol, e os edifícios podem dispensar as janelas” a partir da invenção da luz elétrica que, segundo McLuhan (2003:71), além de ser meio é mensagem. O ponto-chave da aceleração por meios tecnológicos é a extensão do poder num espaço sempre mais homogêneo e uniforme, e, no caso do contexto urbano, deixa de ser uma lenta explosão centrífuga do centro para as margens para se tornar uma implosão imediata e uma interfusão do espaço e das funções. Também o automóvel e o avião contribuíram para o novo cenário da arquitetura: o primeiro aglutinou a forma abstrata da cidade industrial, e o segundo aumentou a mobilidade do cidadão a ponto de tornar o espaço urbano irrelevante. As extensões mudam as formas de organização e o envolvimento dos habitantes.

São também originados nesses anos os questionamentos da Internacional Situacionista<sup>31</sup> (FIG. 12-13) e do Grupo Archigram<sup>32</sup> (FIG. 14-16), ambos preocupados com a vida nas cidades e proponentes de uma reversão da lógica de apropriação do espaço urbano. No caso do primeiro, um dos pontos que interessam fortemente à discussão da arquitetura atual é a constante renovação do modo de olhar e experimentar a cidade, considerando a flexibilidade, a diversão e a participação como questões fundamentais para tal prática. Assim seus integrantes partiam numa deriva psicogeográfica pela cidade, no intuito de descobrir novas formas de experimentá-la. Não interessava conhecer o espaço urbano através de indicações de pontos turísticos excessivamente explorados, mas vivenciar o inesperado, o inusitado. O que já estava em questão e que se retoma é a construção mental padronizada do observador, ou, dito de outra forma, o fato de que existe uma percepção padrão na sociedade de consumo — a sociedade do espetáculo de que trata Debord (1997) — que faz a subestimação da experiência sensível do habitante da metrópole. Ao pintar em muros de igrejas ou exibir em panfletos o *slogan* “construa pra você mesmo uma situaçõzinha sem futuro”, esperavam transformar o mundo cotidiano através da fusão entre vida comum e arte. Os situacionistas alçavam a cultura à esfera primordial do mundo da vida, entendendo-a como o próprio *modus operandi* das atitudes frente ao cotidiano. A cultura como ato político formador desse cotidiano era a própria inclusão da arte no dia-a-dia da cidade — a arte não poderia se restringir a museus ou livros, deveria ser disponibilizada a todos —, no intuito de sempre potencializar novas formas de pensamento de expressão, a reinvenção da cotidianidade.

---

<sup>31</sup> Grupo de jovens que surge na Europa dos anos 50, da convergência da Internationale Lettriste com o COBRA, da Holanda, o MIBI, fundado pelo arquiteto holandês Asger Jorn, e o Comitê Psico-geográfico de Londres, movimento inglês para reforma da geografia urbana (VELLOSO, 2002). O pensamento de Debord e seu grupo erigiu-se a partir do conceito-chave dos letristas de “construção de situações”. Os situacionistas buscam tal construção a partir de experimentações, que têm como objetivo “a construção consciente de novos estados afetivos”, o que não pode ser realizado pela afirmação de dogmas, mas pela busca e experimentação (JAPPE, 1999).

<sup>32</sup> Grupo formado pelos arquitetos Peter Cook, David Green, Dennis Crompton, Michael Webb, Warren Chalk e Ron Herron, com duração de 1961 a 1974, com sua base principal na Inglaterra. O nome partiu de revista homônima, lançada por Peter Cook e David Green, e se formou na junção das palavras *architecture* e *telegram*.

Ora, a “construção de situações” a partir de experimentações, com o objetivo da construção consciente de novos estados afetivos, muito interessa a uma prática de arquitetura fundada no mutável, no permeável, no que não necessita dogmas ou regras — já que não as temos por muito tempo nesse tempo de rápidas substituições de tudo. Ambos tratavam de uma modificação da experiência da arquitetura e da cidade, embora os situacionistas não tivessem a tecnologia como mola propulsora; a máquina desempenhava uma relação de produção, de substituição da mão-de-obra, libertando o homem para a vida lúdica. Portanto, os situacionistas reivindicavam o direito às percepções, experiências e sensações de cada um, o traçado de mapas afetivos individuais que significavam diferentes leituras e vivências dos lugares. Aí residiria o verdadeiro sentido da experiência de espaço da cidade: o desvelamento não-programado de cada um. Os membros do Archigram compartilhavam dessa questão aberta pela inserção tecnológica no cotidiano do homem, mas propunham uma tecnologia que o envolvesse, ou a que ele se subordinasse.

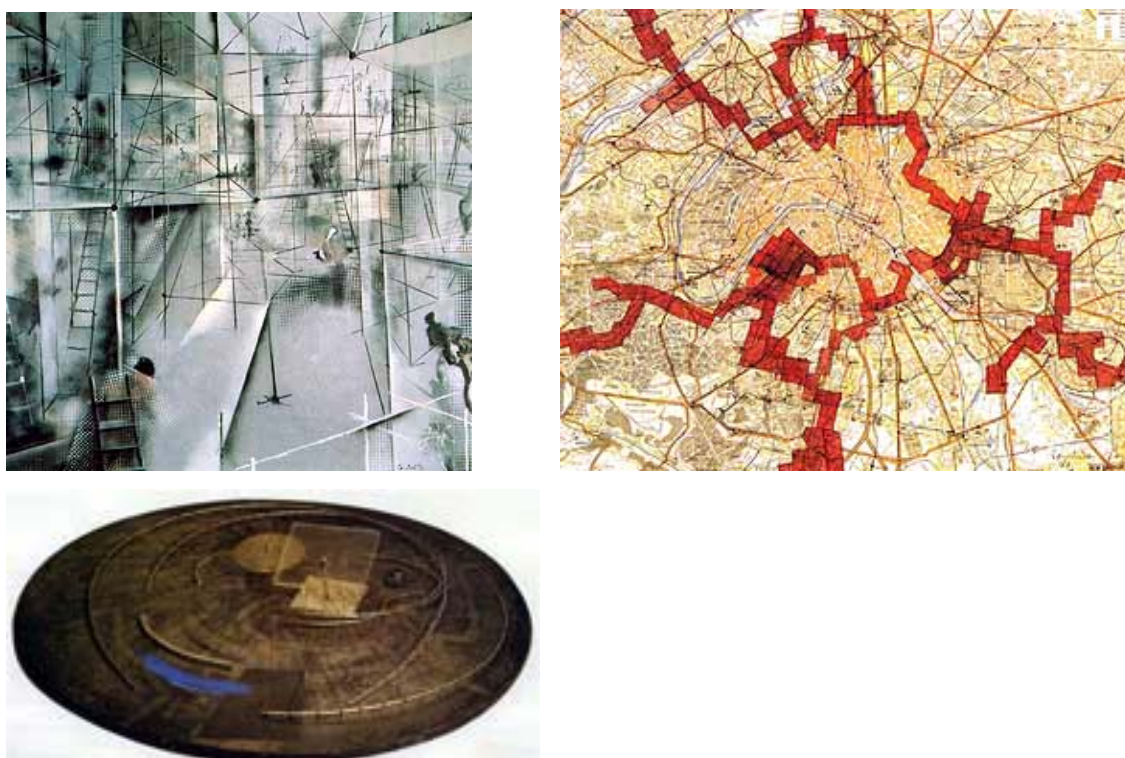


FIGURA 12 – Internacional Situacionista – as investigações sobre o labirinto por Constant: *Ode à l'Odeon*, 1969; mapa afetivo, correspondente a uma leitura apaixonada da cidade, como *New Babylon Paris*, 1963, *Acampamento*, 1957  
 FONTE: ANDREOTTI *et al.*, 1996a

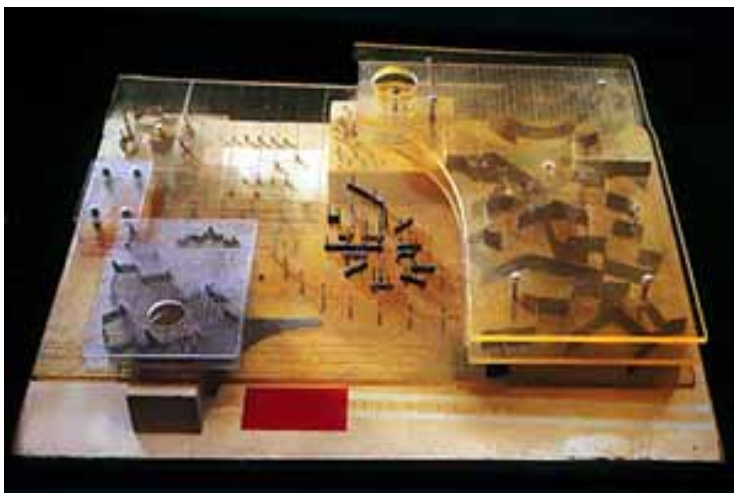
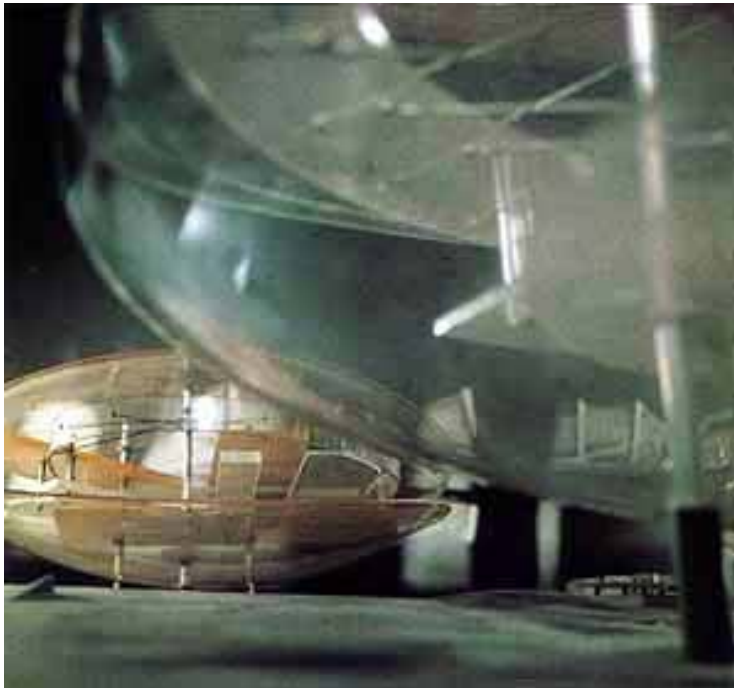


FIGURA 13 – Internacional Situacionista, Constant, *Spatiovore*, 1959; *Setor Oriental*, 1963  
FONTE: ANDREOTTI, 1996a

No caso do segundo, uma preocupação diretamente ligada à produção de arquitetura possível em meio a tantas intervenções tecnológicas. Por que não usar a tecnologia a favor da criação de uma nova arquitetura? A revista produzida por Peter Cook e David Green deu também o nome ao grupo, e trazia a discussão de idéias como: perfilar uma maneira de ver e entender a cidade, através de uma leitura própria que englobava arquitetura, arte e sociologia, ou o problema da obsolescência do entorno urbano e da possibilidade de uma arquitetura descartável no contexto de uma sociedade de produção e consumo massivos. Essa discussão levaria a uma série de projetos envolvidos com o tema do consumo e da substituição, que recorriam ao imaginário dos quadrinhos de ficção científica e à corrida espacial, incluindo a ironia e a diversão como formas de expressão. Nada mais atual que o pensamento do Archigram, que já entendia o corpo como ponto de partida para a criação de uma arquitetura condizente com a nova lógica tecnológica. A relação entre corpo, arquitetura e máquina é por vezes literal, e faz perguntar: um corpo-máquina só pode produzir uma arquitetura-máquina? Ou é está na resistência da pele a resposta?



FIGURA 14 – Archigram, *Living Pod*, 1966  
FONTE: [www.canadianarchitect.com/issues/ISarticle.asp](http://www.canadianarchitect.com/issues/ISarticle.asp)

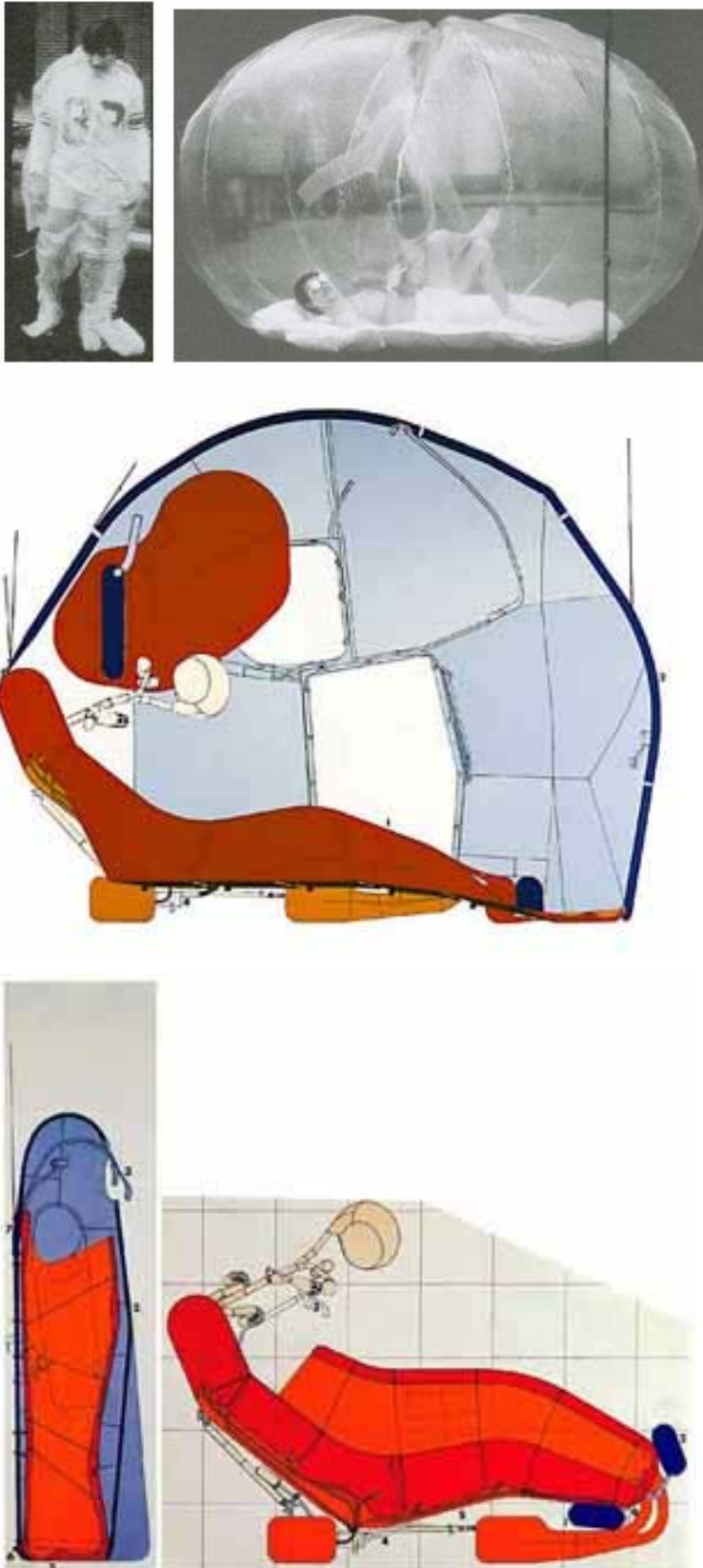


FIGURA 15 – Archigram, casa inflável/*Cushicle*  
FONTE: [www.canadianarchitect.com/issues/ISarticle.asp](http://www.canadianarchitect.com/issues/ISarticle.asp);  
[www.olats.org/space/13avril/2004/te\\_tAlmeida.html](http://www.olats.org/space/13avril/2004/te_tAlmeida.html)



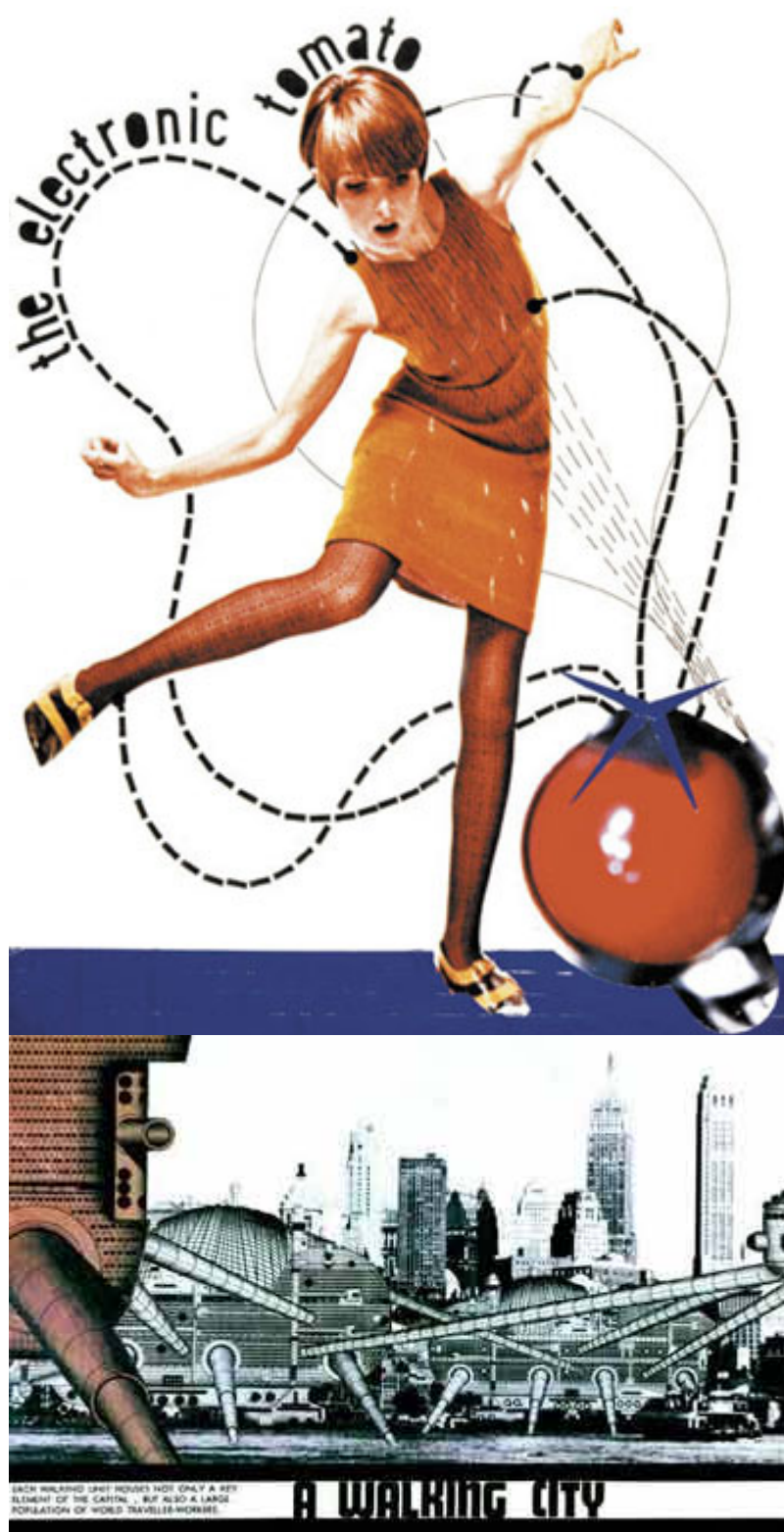


FIGURA 16 – Archigram, *Electronic Tomato*, 1969; *Walking City in New York*, 1964

FONTE: [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp231.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp231.asp);

[www.olats.org/space/13avril/2004/te\\_tAlmeida.html](http://www.olats.org/space/13avril/2004/te_tAlmeida.html)

### **2.3 Sobre um novo constructo espaço-tempo e suas reverberações corporais**

As considerações da vasta pesquisa de Tonino Bettanini (1982) auxiliam no esclarecimento da noção de espaço que aqui se fará delinear para que se proceda, em seguida, a uma análise da transformação do constructo espaço-tempo. O autor propõe uma investigação sobre a percepção do espaço partindo da geografia e se expandindo para as diferentes áreas das ciências humanas, entendendo que uma sociedade espacializa o próprio mundo ou tende a se representar. A noção de espaço como representação de uma sensibilidade e de um modo de viver e usar o mundo amplia sua análise; já de início, ele estabelece a ligação entre espaço e vivência sensível e revela que a “experiência de espaço” teria sido precedida por um conceito psicologicamente mais simples, o de “lugar”, por sua vez entendido como Einstein já definira: uma pequena porção de superfície terrestre identificada por um nome. Haveria, portanto, uma primeira noção que o define como algo material a que, em seguida, é acrescentado valor emotivo. Bettanini mostra que o que está em questão é justamente entender a complexidade das atribuições sensíveis que o espaço suscita, e que mesmo o que define a espacialidade em torno de características palpáveis é dependente de uma experiência, de uma apreensão — o que torna mais importante a relação estabelecida que o próprio invólucro ou os seus materiais físicos componentes.

As atribuições de expressão formal da arquitetura — ou, dito de outro modo, sua capacidade comunicativa como linguagem que estabelece sentidos — identificam a complexidade que envolve seu exercício: é através de algo concreto, ainda que um desenho ou projeto e não obra construída, que ela reivindica o subjetivo. A contradição está assim lançada: a concretude de suas formas só se realiza pelo não-concreto, pela própria experiência sensível das mesmas. A obra de arquitetura é sempre aberta e dependente de uma usufruição, e a sua dificuldade como disciplina e profissão na atualidade reside justamente no fato de que o estabelecimento dessas relações entre obra e usuário tende a se enfraquecer. Tal fato se justifica visto que a instabilidade do

tempo de assimilação e experimentação da vida cotidiana — a disjunção entre espaço e tempo — provoca a dissolução da noção de espaço e o afastamento entre corpo e mundo.

Quando Bettanini (1982) explica que a proxêmica confere à linguagem articulada o papel de mediação entre organismo e experiência do mundo, pode-se entender como a arquitetura enquanto linguagem, poder comunicativo, manipula ou modifica o modo de experimentação do espaço — e, assim, a relação entre corpo/indivíduo e mundo. Destaca-se, então, o molde de representação da arquitetura, de sua “linguagem silenciosa”, dos significados ocultos em seus signos, que podem modificar a hermenêutica que o sujeito/usuário arquitetônico exerce. Concluindo, não se pode falar de uma única experiência objetiva ou de um único espaço, “mas somente de uma rede de mundos sensoriais subjetivos, cada um dos quais é função do aparato perceptivo.”<sup>33</sup>

Embora a arquitetura deva, *a priori*, promover a realização de uma obra construída, ou seja, é através dessa manifestação formal que ela expressa seus valores e usos, a experiência espacial remete ao que está além do constructo, e é na imaterialidade que ela manipula a relação entre corpo e espaço. E Bettanini (1982) também revela que o corpo como referência do sentido humano no espaço já foi detalhada por vários pensadores, como Merleau-Ponty (1999:328), que revela que o espaço não é o ambiente real ou lógico em que as coisas estão dispostas, mas o meio pelo qual a posição das coisas torna-se possível. Isso faz com que, em lugar de imaginá-lo como uma espécie de éter onde elas se mergulham ou concebê-lo abstratamente com um caráter que lhes seja comum, deva-se pensá-lo como a potência universal de suas conexões.

Diante das reflexões até então colocadas, pergunta-se: que produção de espaço e que constructo de espaço-tempo é possível hoje? É certo que a

---

<sup>33</sup> G. Usberti citado por Bettanini (1982:34).

Revolução Industrial teve um papel decisivo nesta relação, pois, a partir da proletarianização e da nova condição do processo produtivo dela decorrentes, o ritmo de vida acelerou demasiadamente e os produtos, dos eletrodomésticos aos edifícios, adquiriram a qualidade da obsolescência quase imediata. A produção de bens de consumo e a veloz proliferação de imagens passaram a afetar de modo decisivo e incongruente tanto o cenário como a capacidade perceptiva. A busca de uma nova linguagem estilística anunciada por uma transformação política e social situada na era industrial, na intenção de conferir status de modernidade aos processos de criação de bens reproduzíveis em série, produz uma substituição: tende-se a consumir a imagem e não o objeto que ela representa, tamanha a rapidez com que as coisas se apresentam e se auto-descartam. Quase não há tempo de perceber os fenômenos e os objetos, que se tornam ou invisíveis à sensibilidade ou se deturpam, especialmente se sua percepção está mediada por instrumentos tecnológicos, o corpo mediado por próteses.

A modificação do constructo espaço-tempo que se promoveu diante das transformações perceptivas, especialmente a partir do século XIX, está na gênese da forma possível de experimentar esse novo mundo, protético, ciborgue e quase sempre alienado. David Harvey (1992) realizou um estudo profundo que serve de escopo para a discussão da relação do binômio tempo-espaço a partir da modernidade. Organizando as idéias de pensadores como Marshall Berman, Daniel Bell, Frederic Jameson, Henri Lefèbvre, Gaston Bachelard, entre tantos, ele traça um panorama — a partir especialmente das teorias sociais e estéticas — que mostra a contundência do fato: há uma crise, chamada de “compressão do espaço-tempo”, que gera um novo constructo e altera as experiências espaciais e temporais. Um entrecruzamento de distintos sentidos de tempo na sociedade moderna, em que movimentos cíclicos e repetitivos cedem lugar à ordem evenencial de um tempo ligado à realidade industrial, faz nascer outros sentidos de espaço.

O tempo cíclico, que provém sensação de segurança através da sucessão de ações que se repetem ao longo do dia, da semana, do ano — como acordar, ir ao trabalho, festejar um aniversário — tende a ser substituído por uma noção temporal não cadenciada, onde a acumulação do capital faz vigorar um ritmo de mudança tecnológica permanente que, por sua vez, imprime valores mutáveis de percepção e experiência da vida cotidiana. Até o ponto em que Harvey (1992) contesta a idéia de um sentido único e objetivo de tempo e espaço para basear uma medida das diversidades de concepções e percepções humanas, mesmo reconhecendo que cada modo de produção ou formação social incorpora um agregado particular de práticas e conceitos relativos ao binômio.

[...] se o avanço do conhecimento (científico, técnico, administrativo, burocrático e racional) é vital para o progresso da produção e do consumo capitalistas, as mudanças do nosso aparato conceitual (incluindo representações do espaço e do tempo) podem ter conseqüências materiais para a organização da vida diária (HARVEY, 1992:189-190).

Do âmbito das teorias sociais destaca Michel Foucault e a relação, por este traçada, entre espaço e representações sociais. Para Foucault (1979, 1983)<sup>34</sup>, o espaço do corpo é o elemento irreduzível do esquema de coisas social, sobre o qual se exercem a repressão, a socialização, a disciplina e a punição.<sup>35</sup> Assim, a irredutibilidade do corpo humano significaria justamente a forma de resistência possível, a ser mobilizada para libertar o desejo humano — de onde vem sua noção de espaço: metáfora para um local ou continente de poder que ora restringe, ora libera, processos de vir-a-ser.

---

<sup>34</sup> Este autor também será abordado no terceiro capítulo.

<sup>35</sup> “O corpo existe no espaço e deve ou submeter-se à autoridade (por meio de, por exemplo, encarceramento ou vigilância num espaço organizado) ou criar espaços particulares de resistência e liberdade — ‘heterotopias’ — diante de um mundo de outra maneira repressor. Essa luta, peça de resistência da história social ao ver de Foucault, não tem uma lógica temporal necessária” (HARVEY, 1992:196).

Harvey (1992) entende que as posições de Certeau e Bourdieu se manifestam a partir de tal pensamento, trazendo, contudo, mais elementos para a elaboração sobre o constructo espaço-tempo — como o entendimento dos espaços sociais como instâncias abertas à criação e ação humanas e o conhecimento das relações sociais decorrentes das ordenações simbólicas de tal constructo. E se o espaço poético de Bachelard também é lembrado, reforça-se a crença de que o espaço contém o tempo comprimido. O que dizer, então, da experiência de espaço possível na vivência do tempo acelerado — típico da contemporaneidade — que Gurvitch (*apud*, 1992:205) nomeia? Se a noção de espaço se faz na conjugação de vários suportes, dentre eles o corpo e a experiência perceptivo-sensória, a noção de tempo já se definiu: um tempo de descontinuidade, onde o futuro se torna presente, e em que o capitalismo exerce o poder de fluxo dos acontecimentos. As abrangências do corpo contemporâneo, do ciborgue ao social, e as percepções que esse corpo traz à baila, são as questões a serem decifradas na busca do sentido do espaço nesse tempo.

O incentivo à criação do mercado mundial, para a redução de barreiras sociais e para a aniquilação do espaço através do tempo, é onipresente, tal como o é o incentivo para racionalizar a organização espacial em configurações de produção eficientes (organização serial da divisão detalhada do trabalho, sistemas de fábrica e de linha de montagem, divisão territorial do trabalho e aglomeração em grandes cidades), redes de circulação (sistemas de transportes e comunicação) e de consumo (formas de uso e de manutenção das residências, organização comunitária, diferenciação residencial, consumo coletivo nas cidades). As inovações voltadas para a remoção de barreiras espaciais em todos esses aspectos têm tido imensa significação na história do capitalismo, transformando-a numa questão deveras geográfica — as estradas de ferro e o telégrafo, o automóvel, o rádio e o telefone, o avião a jato e a televisão, e a recente revolução das telecomunicações são os casos em tela (HARVEY, 1992:212).

À parte o fato de tal noção de espaço ligar-se mais a uma noção de território — e de não ser esta o foco essencial da presente pesquisa —, ficam claras as novas bases que cerceiam o constructo espaço-tempo moderno que esbarra na atualidade: de uma cidade formalizada por uma relação social advinda do

poder do consumo e da tecnologia, de um tempo acelerado e não-cronológico que engole a experiência da vida cotidiana do habitante da cidade e usuário de sua arquitetura, e de um ambiente ciborgue que contém corpos cada vez mais protéticos.

Voltando ao conceito de “compressão do espaço-tempo”, Harvey (1992:219) o define como uma expressão que indica processos que revolucionam as qualidades objetivas do espaço e do tempo e que promovem, muitas vezes, o modo como o homem representa o mundo para si mesmo. O uso da palavra “compressão” é por ele escolhido devido à palpável aceleração do ritmo da vida que tem caracterizado a história do capitalismo, “ao mesmo tempo em que venceu as barreiras espaciais em tal grau que por vezes o mundo parece encolher sobre nós”. As mudanças apontadas se destacam desde o feudalismo europeu, onde o lugar assumiu um sentido legal, político e social definido, indicando uma relativa autonomia das relações sociais e da comunidade dentro da fixação aproximada de fronteiras territoriais — o que gerava uma apreensão confusa e misteriosa do espaço exterior, ainda organizado por alguma autoridade mitológica ou imaginativa. Desse modo, as qualidades finitas de um determinado lugar equivaliam a rotinas de vida cotidiana “honradas pelo tempo” e estabelecidas na “infinidade e inapreensibilidade” do “tempo permanente”. Ali a representação espacial equivalia a uma abordagem “psicologicamente fácil e hedonista”, o que poderia ser verificado na arte e na cartografia do período.

Contudo, dentre as forças destrutivas em ação no mundo feudal, uma se destacou a ponto de sugerir uma nova concepção de tempo e espaço: o progresso da monetização e da troca de mercadorias. Coube então à Renascença tratar dos efeitos de tal progresso e reconstruir radical mas lentamente as visões do espaço e do tempo no mundo ocidental. Passava-se então a conhecer um novo mundo finito e potencialmente apreensível, através das viagens marítimas de descobertas<sup>36</sup>. E “o saber geográfico se tornou uma

---

<sup>36</sup> A história dos mapas renascentistas é reveladora, onde novas qualidades como objetividade, praticidade e funcionalidade foram assumidas em seus desenhos (HARVEY, 1992).

mercadoria valiosa numa sociedade que assumia uma consciência cada vez maior do lucro” (HARVEY, 1992:221). Muitos autores, como já foi ressaltado, apontam as mudanças em termos representacionais que a recém-criada perspectiva renascentista inaugurou, e que possibilitaram, dentre outras coisas, a supressão do corpo pela máquina de fragmentos — a câmara escura, a máquina fotográfica —, estabelecendo um *a priori* de representação do homem superficializado e egocêntrico. A representação na arquitetura foi, desde então, colocada em xeque, e os novos modos de produção dela decorrentes tem sido explorados ainda quase somente pelos arquitetos de vanguarda<sup>37</sup>.

Acionando Bourdieu, Harvey (1992:225) destaca que, se as experiências espaciais e temporais são vínculos primários da codificação e reprodução de relações sociais, uma mudança no modo de representação daquelas tende a gerar, quase sempre, algum tipo de modificação nestas. “Esse princípio ajuda a explicar o apoio que os mapas da Inglaterra renascentista deram ao individualismo, ao nacionalismo e à democracia parlamentar [...]” E aqui o tempo assume a qualidade de infinitude e o espaço, a organização, na construção de suas paisagens rurais e urbanas, segundo princípios do cenário teatral. Explica que a revolução renascentista dos conceitos de espaço e de tempo assentou os alicerces conceituais, em muitos aspectos, para o Iluminismo. Daí questões importantes como o necessário domínio da natureza pelo homem, para garantir sua emancipação e individualidade, produziram uma noção de espaço como “fato” da natureza, e cuja conquista e organização racional seriam parte do projeto modernizador que seguiu rumo até o início do século XX. Mapas e cronômetros tornam-se instrumentos essenciais no

---

<sup>37</sup> É o caso de Zaha Hadid, cuja produção será analisada mais adiante nesta pesquisa. Iraquiana nascida em Bagdá, 1950, formou-se inicialmente em Matemática pela Universidade Americana de Beirute e, em seguida, foi para Londres estudar arquitetura na Architectural Association. Depois de graduar-se como arquiteta trabalhou com Rem Koolhaas no Office for Metropolitan Architecture — OMA. Desde 1979 estabeleceu-se definitivamente em Londres. Tornou-se a primeira mulher a receber o Pritker Architecture Prize, no ano de 2004. Denominada por muitos como um dos ícones da Arquitetura Deconstrutivista, seu trabalho sofre influências das vanguardas do início do século XX, especialmente o Suprematismo e o Construtivismo Russo. A expressão representacional em pinturas e desenhos exerce uma importante função em seu processo de projeto em arquitetura.



processo de planejamento racional e institucionalização de sistemas racionais de regulação e controle social, numa tentativa de organização factual dos fenômenos do espaço. “Era no âmbito de uma visão totalizante do globo que o determinismo ambiental e uma certa concepção de “alteridade” poderiam ser admitidos e até florescer” (HARVEY, 1992:227). Dessa possível alteridade, o autor atenta para um problema que se tornará ponto de partida emblemático para as relações humanas e para a construção da experiência da vida cotidiana na cidade contemporânea, mas ali delineado: o fato de o pensamento iluminista basear-se na percepção do “outro” como tendo, necessariamente, um lugar específico numa ordem espacial concebida com qualidades homogêneas e absolutas. Dito em outros termos, originava-se assim a possibilidade de entendimento do homem-tipo moderno e a atitude — que se estende perigosamente até os dias de hoje, mesmo considerando os movimentos de resistência que se formaram — de criar espaços às expensas da experiência do usuário, que tende a ser negligenciado.

Ao fim e ao cabo, ainda se sofre conseqüências do fenômeno de modelização do homem e de seu corpo no processo de produção de obras de arquitetura, o que as direciona para resultados pouco criativos, que impelem a uma percepção e usufruição automatizada de seus espaços e à exclusão do corpo como medida de sensibilidade para sua experiência. Esta é uma das razões para que se afirme que o colapso de conceitos absolutos e homogêneos de tempo e espaço, sob o peso da compressão do constructo que os relacionam, limitou o pensamento e a ação do homem até a contemporaneidade, bem como constitui sua possível chave de libertação: a desorientação possível a partir de tal fragmentação de lógicas e sentidos espaço-temporais. Nesbitt (2006) reconhece uma nova prática, por parte de alguns arquitetos contemporâneos (especialmente os que tomam como modelo a psicanálise e o desconstrucionismo), em torno de uma reavaliação dos moldes em que se pode dar a experiência espacial, muitas delas refletindo sobre o papel do corpo nesse processo — caso de Anthony Vidler e Peter Eisenman. Partem de um questionamento dos fundamentos arraigados na disciplina, da ordem

estabelecida, agindo nas margens para revelar e desmontar suas oposições e seus pressupostos vulneráveis; tratam da manifestação da incerteza como desorientação desejada para produzir uma abertura, uma liberdade nos modos de criar a arquitetura e lidar com suas obras. Vidler (2006:617-622) propõe uma teoria sobre o “estranhamente familiar”, remontando 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. O autor 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 ambigüidades, colocaria em foco a corporificação antropomórfica — o reconhecimento do próprio corpo e do corpo do outro. Há que se direcionar a um corpo inteiro para lidar com toda a complexidade de sua inserção no processo de experimentação do espaço arquitetônico. Nesse sentido, a libertação do corpo de sua negação significaria também uma aproximação à experiência estética de um espaço aberto e liberador.

Uma nova vivência é emergente e dependente de um reajuste no uso da representação na arquitetura. As verificações críticas sobre o significado da experiência da fotografia propostas por Fuão<sup>38</sup> e Virilio<sup>39</sup> podem ser estendidas aos meios de representação e manipulação da experiência do espaço gerado pelas tecnologias, especialmente as mais recentes. Reivindicando a mudança do *status quo*, contrapondo-se ao uso tradicional da fotografia nesses termos, seria preciso colocar em suspensão essa proliferação de imagens ou reinventá-las, fragmentando-as e estabelecendo um novo sentido. Uma experiência estética de fato, em torno da arquitetura e seus espaços, tende a se viabilizar a

---

<sup>38</sup> Fuão discute essa idéia em vários textos, dentre eles, *Folhas da arquitetura* (2001).

<sup>39</sup> Especialmente em *A máquina de visão* (2002).

partir da conscientização, por parte de seus produtores, de que o novo cenário entremeado pelas próteses pode se dispor à criação e renovação. É de um tempo de anestesiamento, entorpecimento e apatia que se parte, onde as próprias relações espaciais na estrutura físico-urbana estão transformadas pelos meios de comunicação de massa. Pode-se chegar a um tempo de ativação perceptivo-sensória, de alta experimentação dos lugares, se o resgate da imaginação e do envolvimento do usuário se incluir (ou se alterar) no discurso arquitetônico atual — posto que a arquitetura não só comunica como é um dos meios de comunicação, e hoje está relacionada com os meios e extensões do homem. Revendo as projeções de McLuhan (2003), para quem as tecnologias são extensões do sistema físico e nervoso, uma ampliação do corpo que venha a criar novas relações entre si e o espaço deve ser investigada. Este seria então o pilar para o resgate da arquitetura como prótese do corpo.

Fuão (2004a) discorre sobre as possíveis lógicas em torno da noção de um sentido para o espaço produzido pela arquitetura e, de início, destaca que é comum o entendimento de que uma forma é pré-determinada por outra anterior — o que se poderia chamar de determinismo arquitetônico. Tal pensamento inaugurou a trajetória de um sentido do espaço remetente a uma origem, uma referência, divina ou humana e sob um processo evolutivo natural. Mas o sentido do espaço só existe a partir da experiência individual, o que coloca por terra uma medida de significação através do interior da arquitetura, de suas paredes ou de sua suposta autonomia: está dentro de quem o vivencia, nas pessoas que nele se deslocam constantemente. Desse modo, ele explica que não existe um espaço objetivo e autônomo do ser humano, mas diferentes maneiras de perceber e compreender um espaço que é “bruto”, pois está à espera da chegada de seu experimentador. Destaca que a fenomenologia trata a questão do espaço a partir do eu, do corpo que o experimenta, em contramão a um sentido de espaço cartesiano regulador, homogêneo e indiferenciado. O que o leva a crer que ver o espaço arquitetônico como um estado de situação em constante mudança, dependente da construção de significação pela

experiência corpórea — de um contato entre corpo e mundo, eu e espaço — seja uma noção mais pertinente que a de um suposto determinismo histórico. Se os espaços deixam de ser usados, vivenciados, voltam ao estado “esvaziado” — e de nada valeria a referência a um alhures sem que se promova sentido, significação. “Mas seus múltiplos significados, seus sentidos, nós transportamos” (FUÃO, 2004a:3). Por isso um sentido de espaço só faz sentido através do corpo: a experiência espacial se dá na relação entre corpo e mundo. A questão do sentido do espaço passa então a girar em torno do corpo-máquina, homem-ciborgue que carrega em si uma experiência espacial sempre mutante, por vezes inoperante. E é na dicotomia entre sentido e não-sentido que essa operação pode se tornar possível, ou, dito de outro modo, reside na desorientação, no estabelecimento de um sentido não-único, a experiência (lógica, sentido) do espaço na contemporaneidade<sup>40</sup>.

A desorientação é a perda do sentido, do significado [...]. É a experiência na qual não sabemos mais exatamente o que está diante de nós e o que não está. A desorientação devolve o indivíduo ao espaço existencial, bruto, indiferenciado. É o estado no ser que desconjuga a relação espaço-tempo, jogando-o no abismo dos sentidos (FUÃO, 2004a:4).

Embora esse autor acione o termo “desorientação” menos no sentido de provocar o aparecimento do imprevisível que em sua característica de estranhamento que brota de coisas familiares, ambas as noções são consideradas aqui como importantes para a lógica espacial condizente com o cenário da arquitetura contemporânea. Atrélada a uma experiência estética do choque ou a algo que tire apenas temporariamente do lugar comum uma condição preestabelecida, a desorientação significa uma oposição ao caráter orientador por que passa a prática arquitetônica ao longo da história e um momento de perder-se para se encontrar em novas leituras. Causando um lapso da razão e uma confusão nas sensibilidades, esta é uma possibilidade

---

<sup>40</sup> Fuão apoia-se especialmente nas idéias desenvolvidas por Deleuze — em *A Lógica dos Sentidos* — e por Freud — nas idéias em torno da *unheimlich*, traduzida como inquietante estranheza —, como pode ser verificado em *O sentido do espaço — em que sentido, em que sentido?*, nas três partes de seu texto (2004a, 2004b, 2004c).

quase naturalmente escolhida pela condição social da contemporaneidade: na superexposição dos sentidos a imagens e informações, uma das únicas vivências que cabe ao homem é extraviar-se no abismo sensual para se reencontrar — ou recuperar a relação entre seu corpo e o mundo.

Reside então na desorientação uma das chaves de restabelecimento de uma nova experiência espacial, ressignificação do corpo e reativação da esteticidade que deve pressupor a obra de arquitetura. Porque a desorientação ou a falta de sentido (FUÃO, 2004a) representam um não-sentido da realidade, um questionamento dentro da lógica social que é introduzido na realidade para afirmar a própria debilidade da mesma — uma vez que, para dar sentido à sociedade e à cidade foi necessário organizá-la de uma maneira “lógica” — ou orientada, como fez a arquitetura diante das técnicas da perspectiva, criando cidades formalmente reguladas para torná-las facilmente representáveis. Lembra que a palavra “desorientação” é geralmente associada a uma indisposição espacial, uma desorganização, pois se acredita que orientar é organizar e dar um “sentido” às coisas — daí a importância da geometria ocidental, que acabou privilegiando a visão e a regularidade dos espaços e a rigidez de suas formas.

Choque ou simples despertar, Fuão (2004b: 2-3) pontua que a desorientação é um deslize do espaço-tempo, posto que sentido do espaço e sentido do tempo são noções articuladas. A desorientação do espaço traz o aniquilamento do tempo, “tempo zero, onde tudo se move mas o tempo não passa. Onde o próprio tempo se contradiz”, mas também traz uma outra compreensão do mundo e a chance de reorientar-se pelo interior, pois se está fora de si, do mundo organizado:

O não-sentido equivale ao esquecimento e tem seu lado positivo e negativo. Faz parte de um mesmo fenômeno, a busca da renovação do sentido. O esquecimento está diretamente associado ao esgotamento mental, aos traumatismos e à alienação. Apóia-se no esgotamento e nas extensões humanas. O esquecimento é uma coisa absolutamente humana e é visto por nós na maioria das vezes

como algo negativo. Talvez seja por isso que os computadores têm memória, mas não esquecem. Curiosamente com a delegação da memória ao computador, como prótese mesmo, acabamos por dar-nos ao luxo e relaxamento de esquecermos mais e mais e mais, porque, como disse McLuhan, no lugar do corpo onde as próteses, as extensões atuam, acaba provocando uma espécie de anestesia, uma atrofia da parte metaforicamente amputada.

O autor em questão também pontua que existe um outro sentido não diretamente vinculado ao espaço, mas associado à proliferação repetitiva das coisas, à produção excessiva de objetos, às grandes megalópoles, onde tudo parece igual e desperta no habitante a baunasia, a falta de sentido espacial, das cidades e da própria existência. É da aceleração promovida pela acumulação do capital na sociedade do espetáculo — a sociedade de consumo que emergiu com a reprodução em série da Revolução Industrial — que se trata. É na negação do corpo pela arquitetura devido ao não-usufruto de sua obra, à produção de uma não-experiência estética, que a sensibilidade espacial se esconde. Para ele, a noção de prótese na atualidade refere-se àquilo que se coloca no entremeio, como ponte, na reflexão do desejo de se completar no outro, no faltante, e transbordar. A prótese seria, assim, o que permite o transbordamento<sup>41</sup>.

Após a dialética entre a introspecção do corpo e as novas formas assumidas pela vida pública (ora valorizada, ora adormecida), expressa na arquitetura sob vários movimentos — dentre eles o desenvolvimento de estruturas móveis, células de morar e vivendas mínimas —, a revolução tecnológica encapsulou o corpo e o atrelou à máquina. Outro corpo surgiu desse ambiente de rede, e outra arquitetura também, em que a vivência real e a virtual de seus espaços foi colocada em atrito. Num recorte dos anos 1970 para o presente, percebe-se claramente a transformação do modo de apreensão da cidade. Se Kevin Lynch<sup>42</sup> apontava a compreensão da forma de uma cidade, de sua imagem pública, através da orientação e identificação do habitante por elementos

---

<sup>41</sup> Cf. FUÃO (2006a, 2006b) em *As bordas do tempo e Viagem ao fim do mundo*.

<sup>42</sup> Ver o clássico *A imagem da cidade*. LYNCH, 1997.

específicos que compunham o tecido urbano — por ele divididos nas categorias de percursos, margens, bairros, nós e referenciais —, Rem Koolhaas<sup>43</sup> mostra que, na grande metrópole contemporânea, tal base de percepção não é mais tão clara, tamanha a pressa e alienação com que se circula pelo ambiente urbano. Através de uma análise-ficção da cidade de Manhattan e do relato de suas experiências em torno do desenvolvimento das cidades asiáticas, ele se aproxima da realidade atual: rápida, desconexa, obsoleta, manipulada.

No “Manifesto retroativo do empreendimento arquitetônico de Manhattan” (KOOLHAAS *et al.*, 1995) promove uma crítica evidente ao Movimento Moderno, um intervalo em que se encontram passado, presente e futuro e em que um visionário entrevê o invisível, o que não tem contornos — a cidade contemporânea, “cidade genérica”<sup>44</sup> — pensando o excesso e a presença que

---

<sup>43</sup> Rem Koolhaas nasceu em 1944, em Rotterdam; mudou-se para Londres para estudar arquitetura na Architectural Association; deste período datam dois projetos teóricos: *The Berlin wall as architecture* (1970) e *Exodus, or the voluntary prisoners of architecture* (1972). Em 1972 obteve uma bolsa que o permitiu viajar aos Estados Unidos onde, fascinado pela cidade de Nova York, começou a analisar o impacto da cultura metropolitana sobre a arquitetura, publicando *Delirious New York, a retroactive manifesto for Manhattan*. A partir deste momento, Koolhaas decidiu passar da teoria à prática e voltou para a Europa fundando, em 1975, o OMA — Office for Metropolitan Architecture —, junto a Elia e Zoe Zenghelis e Madelon Vriesendorp; seus objetivos eram a definição de novos tipos de relações, tanto teóricas como práticas, entre a arquitetura e a situação cultural contemporânea.

<sup>44</sup> Koolhaas cria o termo para identificar o conceito de cidade contemporânea que ele acredita corresponder à realidade atual. Nas palavras do autor, alguns trechos que resumem suas idéias: “A Cidade Genérica é a cidade liberada da capacidade de centro, do invólucro estreito de identidade. A Cidade Genérica quebra este ciclo destrutivo de dependência: é nada mais que uma reflexão da presente necessidade e da presente habilidade. É a cidade sem história. É grande o suficiente para todo mundo. É fácil. Não precisa de manutenção. Se ficar muito pequena, simplesmente se expande. Se ficar velha, simplesmente se auto-destrói e se renova. É igualmente excitante — ou não-excitante — em todo lugar. É “superficial” — como um lote de estúdio de Hollywood, pode produzir uma nova identidade toda manhã de segunda-feira. [...] A Cidade Genérica é o que é deixado depois de grandes seções de vida urbana atravessadas pelo ciberespaço. É um lugar de sensações fracas e distendidas, poucas e afastadas entre emoções, discretas e misteriosas como um grande espaço iluminado por uma luminária de cama. Comparada à cidade clássica, a Cidade Genérica é sedada, usualmente percebida através de uma posição sedentária. Ao invés de concentração — presença simultânea — na Cidade Genérica “momentos” individuais acontecem bem longe para criar um transe de quase não noticiáveis experiências estéticas: as variações de cor na iluminação fluorescente de um prédio de escritórios logo antes do pôr-do-sol, as sutilezas dos brancos levemente diferentes de um sinal iluminado à noite. Como a comida japonesa, as sensações podem ser reconstituídas e intensificadas na mente, ou não — elas podem simplesmente ser ignoradas. (Há uma escolha). Esta falta de urgência e insistência pervasivas age como uma droga potente; ela induz uma alucinação do normal. [...] Num reverso drástico do que é supostamente a principal

excede a formalização (embora haja um projeto formalmente representado, desenhado, em sua proposta). Nas palavras de Koolhaas:

A permanência até mesmo do mais frívolo item de arquitetura e a instabilidade da metrópole são incompatíveis. Neste conflito a metrópole é, por definição, o vencedor; em sua realidade pervasiva a arquitetura é reduzida ao status de um brinquedo, tolerada como decoração para as ilusões da história e da memória. Em Manhattan este paradoxo é resolvido de um modo brilhante: através do desenvolvimento de uma arquitetura mutante que combina a aura da monumentalidade com a performance da instabilidade. Seus interiores acomodam composições de programa e atividade que mudam constantemente e independentemente um do outro sem afetar o que é chamado, com profundidade acidental, o envelope. O talento de Manhattan é a simplicidade do seu divórcio entre aparência e performance: isso mantém a ilusão da arquitetura intacta, enquanto rende o todo corajosamente às necessidades da metrópole. Esta arquitetura relaciona-se às forças do *Groszstadt* como um surfista às ondas (KOOLHAAS, 1995: 22-43).

Definindo Manhattan como uma empiria ou um laboratório mítico de invenções e teste de um estilo de vida revolucionário, numa mescla de explosão demográfica e invasão de novas tecnologias, desde 1850, um lugar da “cultura da congestão”, desenvolve seu manifesto. Sua crítica parte de uma suposta consistência e coerência dos episódios do urbanismo da cidade. Nesse sentido, *Delirious New York* (FIG. 17) seria uma forma de desarmar as teorias, táticas e dissimulações que permitiram os arquitetos de Nova York estabelecer os desejos do inconsciente coletivo de Manhattan como realidades na grelha urbana.

A estratégia do arquiteto definiu-se através do argumento de que a metrópole precisa e merece sua própria arquitetura especializada, que possa justificar a

---

característica da cidade — “negócio” — a sensação dominante da Cidade Genérica é uma estranha clama: quanto mais calma ela é, mais ela se aproxima do estado puro. A Cidade Genérica endereça as “maldades” que foram imputadas à cidade tradicional antes de nosso amor por ela tornar-se incondicional. A serenidade da Cidade Genérica é atingida pela evacuação da esfera pública, como num treino de emergência de incêndio” (KOOLHAAS, 1995:1249-1251, tradução da autora).



promessa original de uma condição metropolitana para então desenvolver as tradições de uma Cultura da Congestão. Cria-se uma leitura ficcional que interpreta tal condição através de uma série de projetos de arquitetura que proveriam um produto do modo de viver de Manhattan como uma doutrina consciente e não mais restrita aos limites da ilha. Desde a *Cidade do Globo Cativo* (FIG. 18), passando pelo desenho de uma *Nova Ilha de Bem-estar* até a *piscina flutuante* (FIG. 19) em que arquitetos de Moscou decidem escapar rumo à liberdade, e atravessam o Atlântico por 40 anos, a intenção é a de rever em que bases estão sendo construídas as cidades. Segundo a análise de Koolhaas, as edificações em Manhattan permitiram-se funcionar, a um só tempo, como arquitetura e máquinas super-eficientes, modernas e eternas, e os projetos que ele desenvolve pretendem ser interpretação e modificação alternativas às condições de geração da cidade. Toda uma Nova York imaginária é criada e chama a atenção para o que tem sido a intervenção urbana e a produção arquitetônica da era da modernidade em diante: publicitária e falsamente imbuída de um sentido coletivo e de uma vivência social harmoniosa. Evidentemente a ironia é uma das ferramentas para a expressão dessas idéias, o que não suspende o caráter contundentemente elucidativo de suas análises.

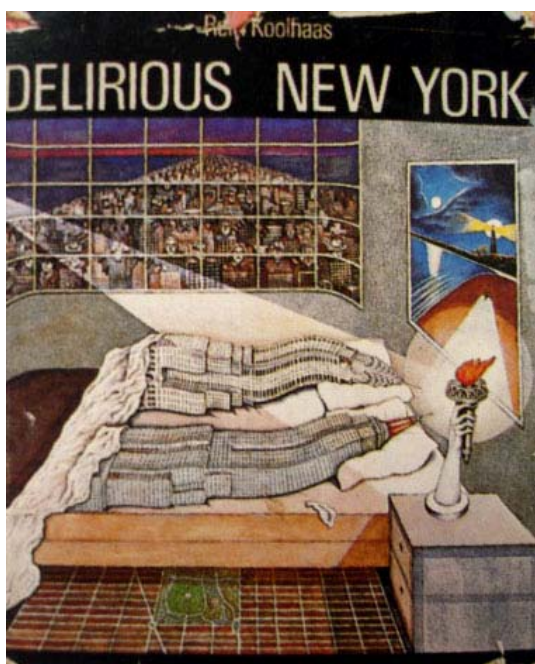


FIGURA 17 – Rem Koolhaas, *Delirious New York*  
FONTE: KOOLHAAS, 1994, s/n



FIGURA 18 – Rem Koolhaas, *Cidade do Globo Cativo*  
FONTE: KOOLHAAS, 1995, p. 295

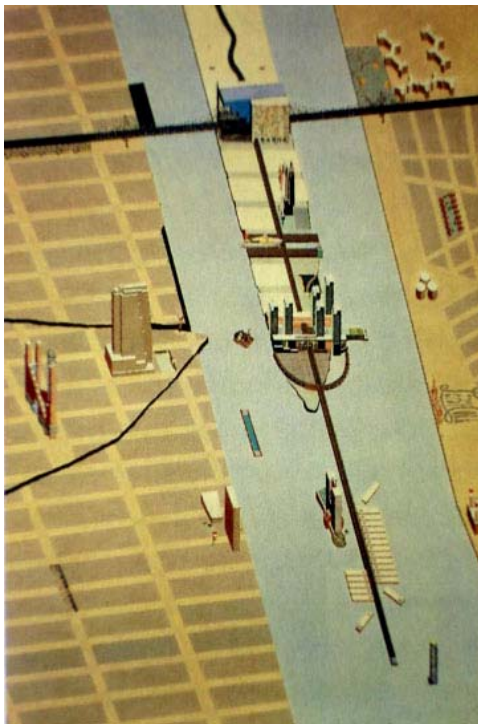


FIGURA 19 – Rem Koolhaas, *Nova Ilha de Bem-estar e piscina flutuante*  
FONTE: KOOLHAAS, 1995, p. 302 e 309

Em “Mutaciones” (KOOLHAAS *et al.*, 2000) analisa as situações urbanas asiáticas nos dias de hoje, por vezes comparando com as cidades européias e norte-americanas, sempre revisitando certos dogmas e teorias da arquitetura e do urbanismo e as mudanças que têm ocorrido nesse âmbito desde fins do século XX. Mesmo considerando que a modernização atingiu diferentes intensidades em diversas culturas, as mutações por que passaram e ainda passam têm-na afetado e as suas representações. Localizando sua análise no processo de desenvolvimento da Ásia, especialmente no Delta do Rio das Pérolas, argumenta que a essência dos acontecimentos no local devem servir para renovar a profissão do arquiteto e manter seu espírito crítico. Mostra como a incrível aceleração de crescimento de ocupação territorial exige uma lógica distinta<sup>45</sup> de produção de edificações e de intervenção nas áreas construídas. É interessante notar que mesmo os edifícios que são desenhados em apenas dois dias para começarem a ser construídos imediatamente (e com a probabilidade quase certa de ter todo o seu programa modificado ao longo da construção), eles são interpretados como uma “ousada amálgama de arte e arquitetura”, onde, apesar dos elementos repetitivos utilizados, as obras mostram ambição e vontade de originalidade definidas (KOOLHAAS *et al.*, 2000:316). Essencialmente importa perceber como tais cidades asiáticas refletem as contradições e a mutabilidade das metrópoles contemporâneas. O autor revela que as novas obras combinam as sensações de beleza e patologia com a intensidade com que se apresentam os edifícios futuros.

Mostrando o desenvolvimento de quatro cidades desse complexo — Shenzhen, Hong Kong, Dongghuan e Zhuhai —, evidencia-se que somente na relação entre elas é possível a sobrevivência do sistema urbano como um todo, o que ele define no conceito de *Cidade de Diferença Exacerbada*. As cidades seriam definidas por suas diferenças umas em relação às outras, porém de modo a formar um único organismo urbano. Nesse sistema, a estratégia para manter a

---

<sup>45</sup> Na verdade, em várias ocasiões Koolhaas prova que não há tanta distinção entre os fenômenos nas diferentes cidades do mundo, seria diferente somente o modo como se apresentam e a consciência ou não do processo. É o que se vê, por exemplo, no caso das mudanças de preços dos imóveis e da especulação imobiliária relativos à taxa de ocupação do local. Cf. KOOLHAAS *et al.*, 2000.

vitalidade é a renovação dessas diferenças e a constante adaptabilidade às mudanças, o que define um modelo muito instável. Ora, mas não é a cidade contemporânea marcada pela instabilidade? Não estaria esse conceito mais aproximado das condições de desenvolvimento quase descontrolado das metrópoles, das cidades de hoje?

#### **2.4 Diálogos possíveis entre arquitetura, corpo e tecnologia na terceira era da máquina — decalques contemporâneos**

Traga-se a arquitetura para o olho do furacão. Lebbeus Woods<sup>46</sup> é um exemplo de indagação sobre os moldes da representação e da participação do arquiteto e do habitante da cidade (usuário de sua arquitetura). Sua obra, na maior parte produção teórica e especulações projetuais não construídas, baseia-se nos conceitos de “anarquitectura”, “heterarquia”, “*freespace*” e “*centricity*”, e traz para o campo da análise crítica muitas pistas sobre o valor da representação e da imagem no cenário contemporâneo. Por meio de uma atitude experimental, de formas violentas e estranhas, ele reivindica a constante renovação das formas sociais e de comunicação. Em seus projetos, a arquitetura como ideologia e como expressão formal é um instrumento do tato. Ao buscar os extremos da plástica e a variação, estabelece um diálogo social, pessoal e político com a tecnologia. Entende que a maneira de pensar a arquitetura e construir obras estão em contínua mudança, e, nesse sentido, vai ao extremo ao incluir no rol dos contextos a serem considerados cenários de guerra e destruição, fazendo da arquitetura um ato político mas anti-ideológico. Um dos principais destaques de suas idéias é a crença de que é preciso que o indivíduo tenha poder de escolha — daí sua definição de ‘heterarquia’: ao invés de promover uma arquitetura que privilegie a hierarquia de espaços e públicos-alvos, reivindicá-la igualmente para todos, visto que estão num mesmo nível e possuem necessidades específicas. A junção de vários espaços diferentes e heterárquicos substituem a idéia de diferenciação hierárquica. Todos os tipos

---

<sup>46</sup> Nasceu em Lansing, Michigan, EUA; formou-se arquiteto na Escola de Arquitetura de Illinois. Até 1976 viveu em Nova York, onde desenvolveu sua teoria da arquitetura, realizou projetos experimentais e dedicou-se a ensiná-la. É diretor do Instituto de Investigação para Arquitetura Experimental, uma organização sem fins lucrativos fundada em 1988 com Olive Brown, dedicada ao desenvolvimento da arquitetura através da experimentação e investigação.

de habitante são possíveis clientes para a arquitetura, e também todo tema é passível de intervenção por ela: cada indivíduo deve poder exercer sua própria crítica e ter direito à arquitetura; um cenário de um bairro destruído pela guerra deve ser seu assunto tanto quanto outros.

Seu trabalho propõe uma reavaliação da arquitetura como disciplina e profissão baseada nos termos da anarquia, onde as regras e modelos dão lugar à livre experimentação. Parte-se do pressuposto que vivências culturais mutantes exigem espaços maleáveis e zonas livres — *freespaces* e *freezones* — onde indivíduos conscientes de seu poder de escolha podem se manifestar. Esses espaços devem ser construídos em meio à cidade existente, têm propósito e significados por vezes desconhecidos e correspondem ao que Lebbeus chama de “padrões inconsistentes”, que apresentam forma e substância desconhecidas, acontecendo e se atualizando no tempo, como um evento (ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992).

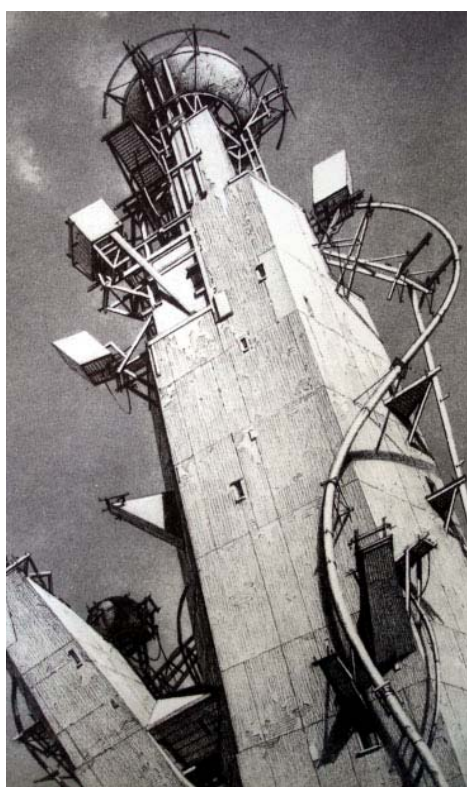


FIGURA 20 – Lebbeus Woods, *Centricity*, 1987 – o conceito de ‘centricity’ remete a uma interação entre diferentes *freezones* que, unidas, formam *freespaces*. Cada *freezone* gera um anel de ação centrado em si mesmo, que interage com outros anéis e centros, formando uma comunidade, uma cidade de centros ou *centricity*.

FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 24

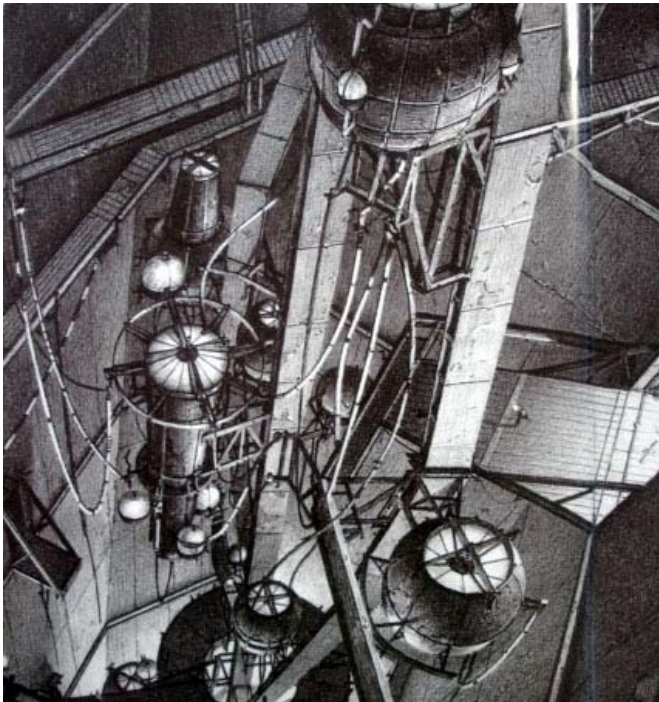
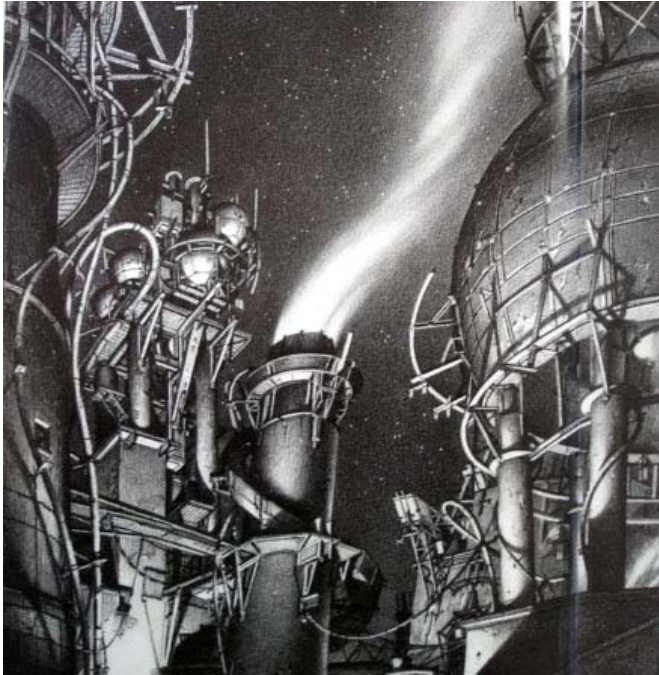


FIGURA 21 – Lebbeus Woods, *Centricity*  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 26 e 28



FIGURA 22 – Lebbeus Woods, *Zagreb Free Zone*, 1991 – uma estrutura de *freespace* foi encomendada pelo Museu de Artes e Ofícios de Zagreb, em 1991, e refletiu um contexto de guerra civil, violência e sofrimento humano na Croácia; refere-se uma série de unidades de habitação móveis, apoiadas sobre edifícios existentes, ocupando as ruas da cidade como máquinas de guerra.  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 114

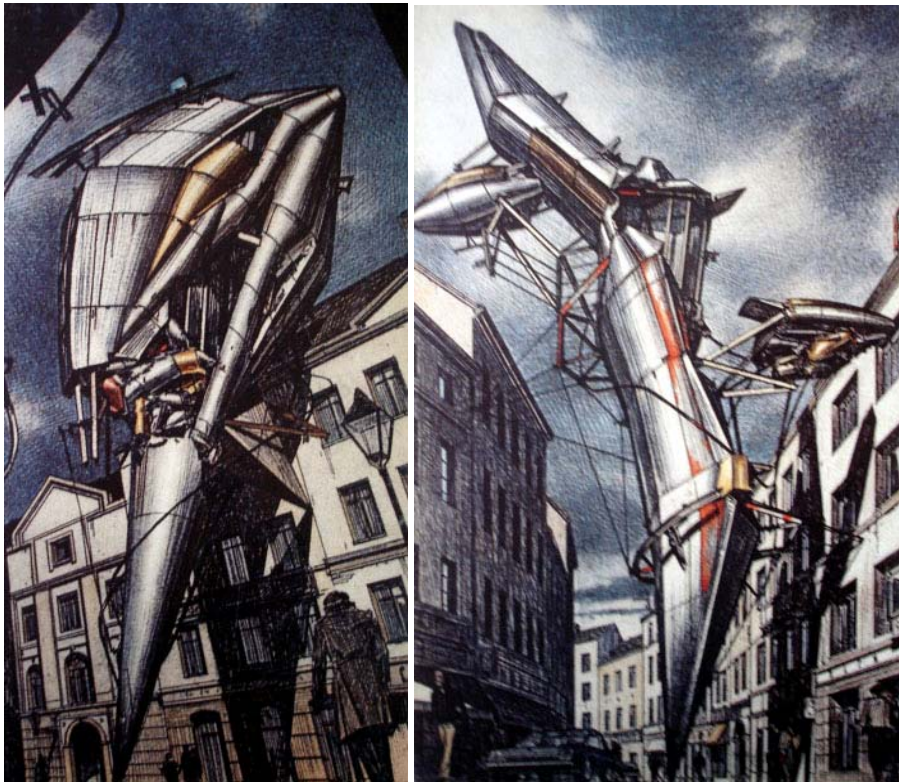


FIGURA 23 – Lebbeus Woods, *Zagreb Free Zone*  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 115-116



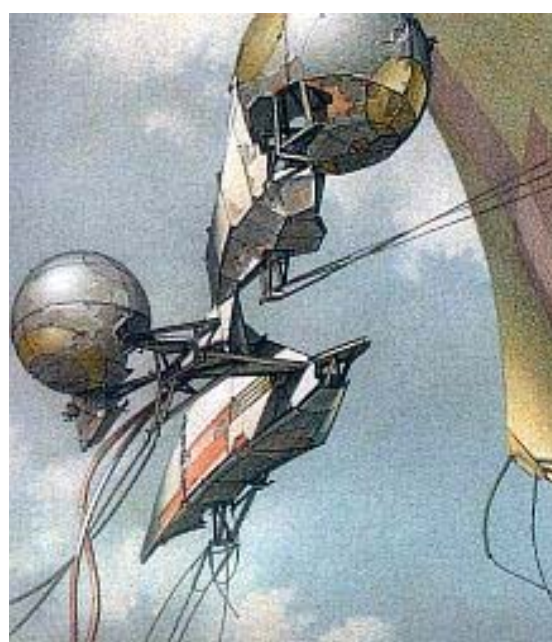
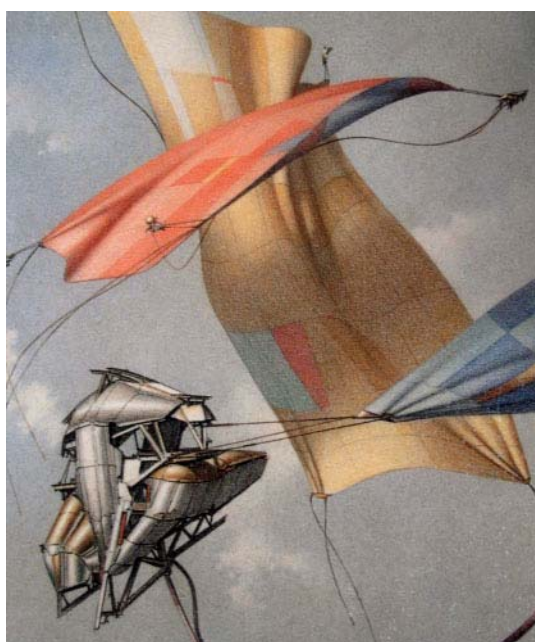


FIGURA 24 – Lebbeus Woods, *Aerial Paris*, 1989 – ligado a proposições de movimento, animação e luta contra a gravidade, como uma metáfora do esforço do ser humano que com ela deve lidar; expande-se a fronteira para um território aéreo, onde ficam para trás as idéias de segurança e do controle e abre-se espaço para a fluidez e o transitório.

FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 69, 71 e 73

Não é preciso um espaço construído com formas mirabolantes, fantasiosas ou fantasmáticas para que aconteça uma produção complexa de obras que trazem consigo uma experiência de espaço diferenciada e calcada nos principais pontos de interesse aqui levantados. O americano Steven Holl<sup>47</sup>, através de um processo de criação pautado na visão fenomenológica de mundo, apresenta à cidade obras como a *Galeria Storefront* e a *Casa Y*<sup>48</sup>. O projeto da *Galeria Storefront* (FIG. 26-27) é um exemplo de intervenção em um edifício já existente, na confluência de três bairros bem diferentes de Nova York: Chinatown, Little Italy e Soho. Dedicada a expor a obra de jovens arquitetos da cidade, a galeria tem sua história marcada pela diversidade dos trabalhos apresentados e por mostras que se caracterizavam por aproveitar o espaço através de superposições de camadas de tintas, promovendo um caráter de mutabilidade. O arquiteto reforça tal caráter produzindo um espaço de mobilidade imagética e espacial, quase uma instalação de arte. Evita um tratamento de permanência dos moldes da fachada e também um interior estático. A estratégia utilizada foi a de perfurar a extensa fachada da rua formando uma espécie de quebra-cabeça; foram cortados painéis num material composto de concreto e fibras recicladas que, ao serem abertos, “desmontam” a fachada e projetam o interior da galeria sobre a rua. Como resultado tem-se a criação de uma idéia de fachada que não serve como uma simples divisão entre interior e exterior, comportando-se como algo sem pré-definição e dissolvendo os limites e possibilitando uma experiência diferenciada do espaço. Há uma mutabilidade iminente nas partes que geram o todo, no objeto que se decompõe em aberturas e fechamentos que ora são portas e janelas, ora

---

<sup>47</sup> Arquiteto americano nascido em Bremerton, Washington, em 1947; diplomou-se pela Universidade de Washington em 1971. Realizou estudos de Arquitetura em Roma, 1971, e curso de pós-graduação em Londres, 1976, na Architectural Association. Estabeleceu a *Steven Holl Architects* em Nova York, ainda em 1976. Participa de atividades acadêmicas, sendo professor desde 1981. São especialmente destacáveis em seu processo de criação na arquitetura a ligação com a Fenomenologia — o que se reflete na busca pela essência das percepções, sensações e materiais relativos à obra — e o uso da aquarela como forma de representação gráfica de seus projetos — o que, segundo ele, promovem um estudo eficaz de efeitos de luz e sombra.

<sup>48</sup> Estas e outras obras de Steven Holl foram objeto de pesquisa de minha dissertação, intitulada *O design como reativador da experiência*, no mestrado pela Escola de Arquitetura da UFMG, defendido em 2002.

painéis, ora balcões. A obra depende da intervenção do usuário para tomar suas diferentes formas e imagens. O princípio de reabilitação de um espaço empregado por Holl é uma maneira de revitalizar o espaço a partir das próprias bases que formaram a história do lugar. Ainda assim, embora a intenção de uso do edifício tenha permanecido a mesma, a via escolhida não foi a de conservar a aparência do que já estava edificado. Ao contrário, o arquiteto modifica o modo de percepção do lugar e renova o uso do espaço, privilegiando seu potencial de habitabilidade. E o faz através de uma fachada que não lança mão da linguagem estilística existente, mas mantém a coerência estética do contexto.

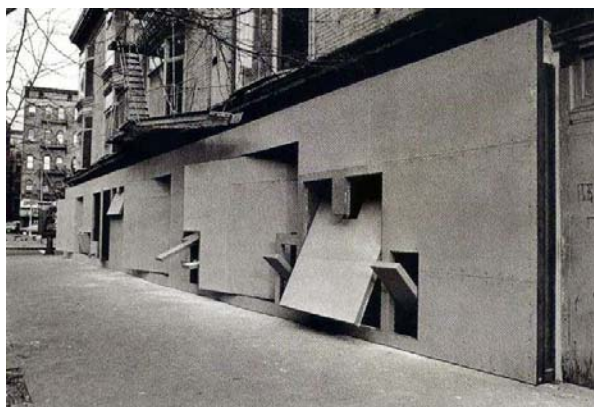
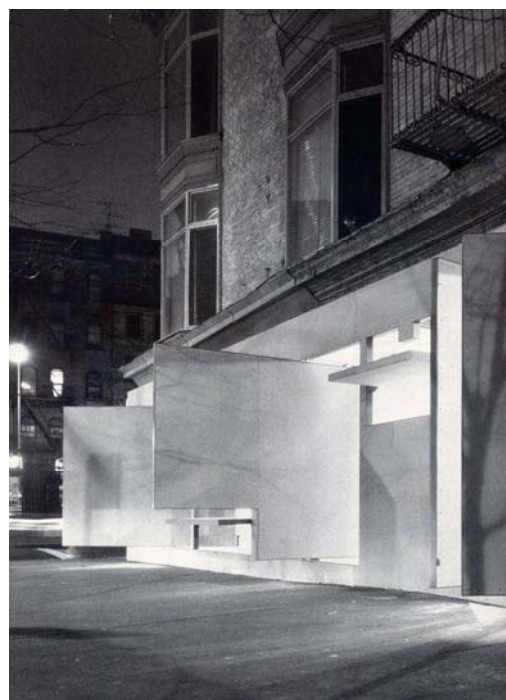
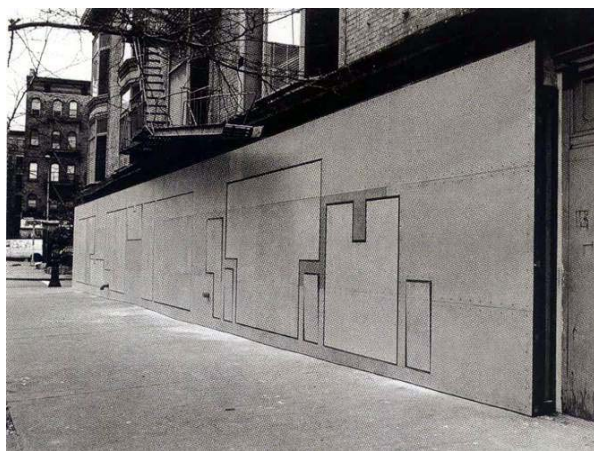


FIGURA 25 – Steven Holl, *Galeria Storefront*,  
1992-1993, Nova York  
FONTE: EL CROQUIS, 1996



FIGURA 26 – Steven Holl, *Galeria Storefront*  
FONTE: EL CROQUIS, 1996

Para o projeto da Casa Y (FIG. 28-32), a inspiração do arquiteto veio de um pedaço de pau aforquilhado encontrado no terreno, que se tornou o próprio nome da obra. A partir da forma em y desse objeto ele desenvolve a geometria da casa, criando um movimento de torção entre as zonas públicas e privadas, alternando-as nas sobreposições das plantas do primeiro e segundo pavimento como atividades diurnas e noturnas. Uma rampa central liga as disposições dos ambientes aparentemente separados por funções mas que, na verdade, se conjugam e se revelam de maneiras múltiplas, com angulações, vistas e texturas que acionam a capacidade perceptiva dos usuários. Parte-se da metáfora de objetos a partir de um pedaço de madeira bifurcado — um divã, uma mesa — e chega-se a outro objeto metafórico: a casa. Identifica-se que o que origina a concepção do edifício é também o que cria quaisquer objetos. Holl constata a impossibilidade de dissociar a idéia de objeto da idéia de espaço, pois as pessoas apropriam-se do mundo através dos objetos que as relacionam, por sua vez, às conformações espaciais que as contêm e aos objetos.

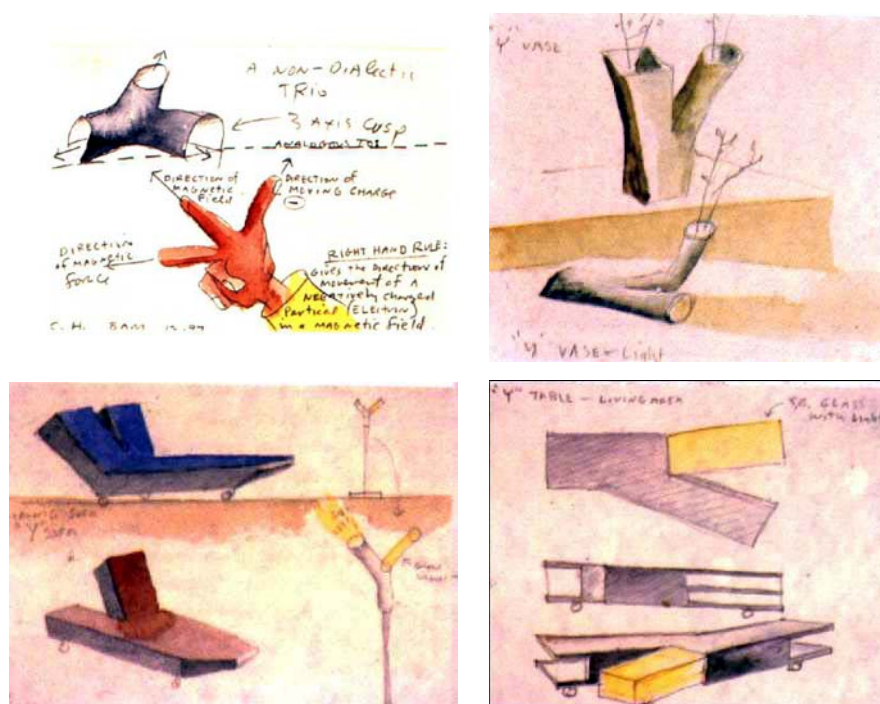


FIGURA 27 – Steven Holl, *Casa Y*, 1997 - croquis em aquarela, nascimento da idéia  
 FONTE: EL CROQUIS, 1999

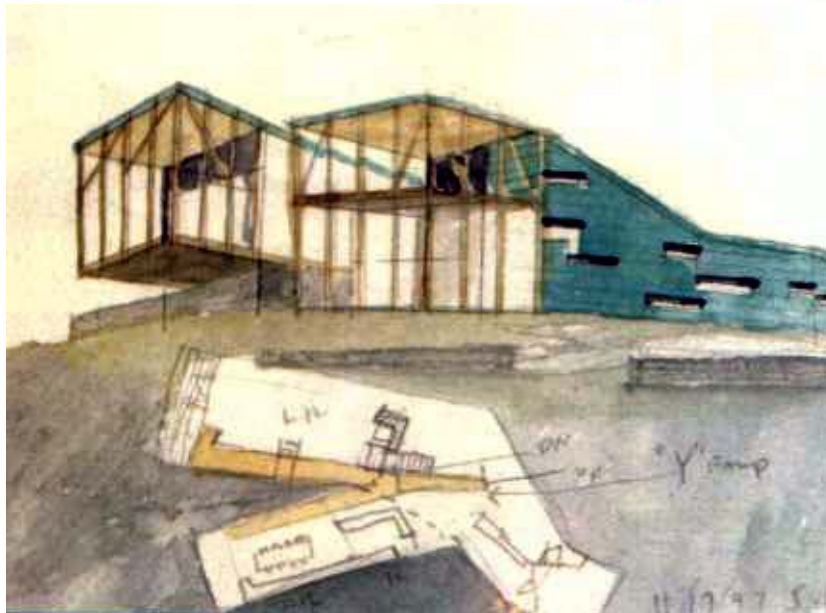
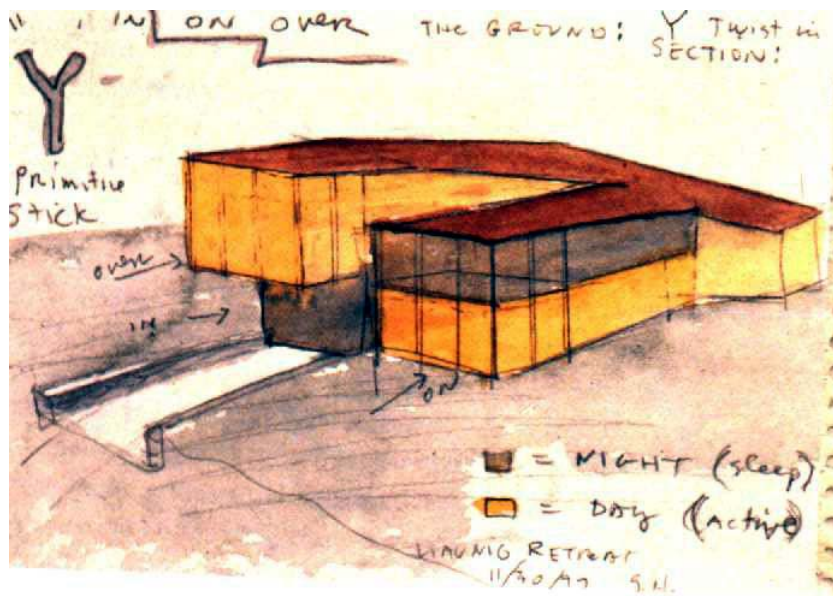


FIGURA 28 – Steven Holl, *Casa Y*, croquis em aquarela, especulando o partido que divide a casa em zonas diurna e noturna  
FONTE: EL CROQUIS, 1999



FIGURA 29 – Steven Holl, *Casa Y*, fachadas compostas em madeira pintada e vidro, e pilares metálicos  
FONTE: EL CROQUIS, 1999



FIGURA 30 – Steven Holl, *Casa Y*, foto do interior  
FONTE: EL CROQUIS, 1999



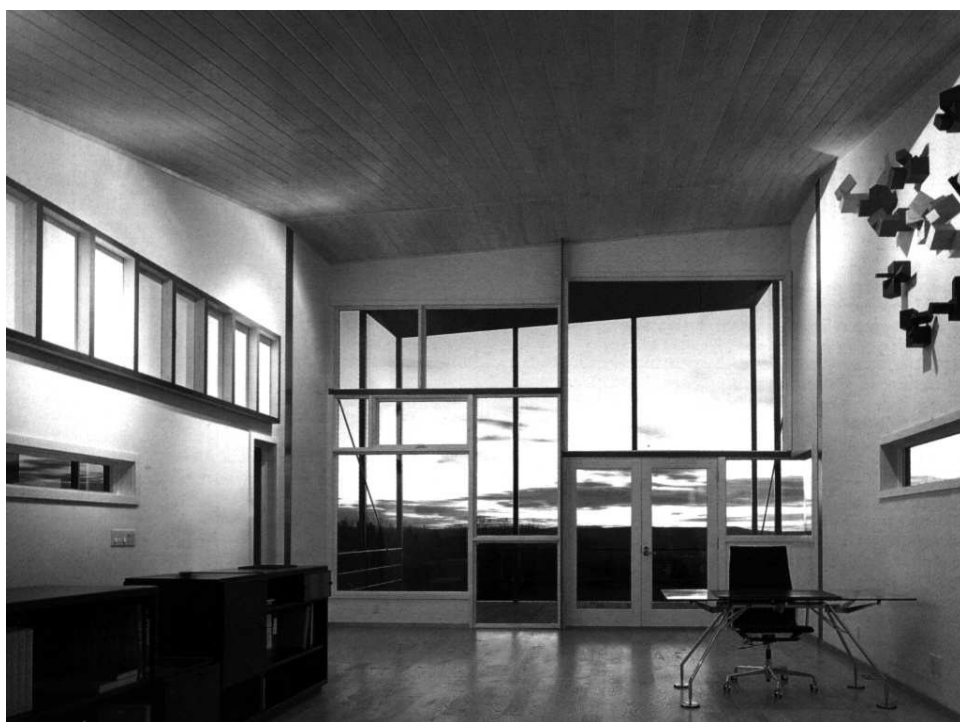


FIGURA 31 – Steven Holl, *Casa Y*, interiores  
FONTE: EL CROQUIS, 1999

A arquitetura promovida por Tadao Ando<sup>49</sup> mostra como é possível uma estreita relação entre corpo e experiência da arquitetura sem a mediação direta da tecnologia. O que a diferencia de muitas obras arquitetônicas produzidas a partir do século XX diz respeito a uma sensibilidade atenta à transformação do cenário da cidade contemporânea — este, envolvido por um ritmo acelerado e automatizado no modo de percepção do ambiente pelo homem, freqüentemente nega o corpo como totalidade sensorial em tal processo perceptivo de formação do cotidiano. Daí a visão deste arquiteto japonês, que entende a necessidade de produzir uma obra que faça com que seu habitante sempre se volte ao próprio corpo como referência na usufruição de seu espaço (DAL CO, 1996; SOUZA, 2001). A *Casa Azuma* (FIG. 33-38) é um emblema da busca pessoal pelas origens da arquitetura japonesa e, ao mesmo tempo, da reflexão sobre uma noção universal da disciplina. Usa o concreto em forma bruta e cúbica em sua neutralidade e abstração — possibilitando a coexistência dos ecos do passado e das reverberações da contemporaneidade — no cultivo de uma espécie de microcosmo único, diferenciado. Esta casa transcende as imposições temporais para se fixar num tempo particular. O aspecto tátil já prevalece sobre o ótico em sua face externa, pois quase não há nada para se ver além de uma porta que separa o dentro e o fora, inserida num muro cego de concreto como fachada única. Em sua mais completa materialidade e elementaridade, ela não se entrega aos olhos, mas ao pensamento e aos sentidos como totalidade: o olhar não é suficiente para a apreensão daquele espaço, que se apresenta em tal crueza que faz seu usuário experimentar muito mais que fruir. *Azuma* é composta inteiramente por materiais frios e duros como o concreto das paredes, a ardósia do piso e o vidro das aberturas; não há nela nada que contraste com estes materiais, por isso a sensação de frieza é generalizada. As formas são extremamente simples e rígidas, com as exceções possíveis do movimento transversal da escada e da suspensão da passarela, ficando a textura por conta exclusivamente de pequenas marcas dos

---

<sup>49</sup> Arquiteto japonês de Osaka, foi o primeiro dos gêmeos a nascer, em 1941. Autodidata, abriu seu escritório em 1969, aos 28 anos (a Tadao Andi Architect & Associates), depois de ter-se dedicado ao boxe. Recebeu a Medalha Alvar Aalto da Associação de Arquitetos Finlandeses, em 1985; a Medalha de Ouro da Academia Francesa de Arquitetura, em 1989; o Prêmio Carlsberg de 1992; e o Prêmio Pritzker de Arquitetura em 1995.

parafusos das fôrmas de concreto, que se espalham ritmicamente por todas as superfícies.

Tanta simplicidade revela-se numa configuração labiríntica à medida que a interação entre o corpo e o objeto arquitetônico é chamada a acontecer. Segundo o próprio Tadao Ando, esta obra é também um produto de associações: da caixa como lugar da memória, do vazio repleto de ressonâncias, da ausência de cor como suspeição da presença de um mundo negado e receptáculo para outro com o qual se deseja conectar. Resta ao usuário experimentá-la, acionando todos os sentidos de seu corpo. As mudanças climáticas das quais o morador não pode escapar ao cruzar os ambientes é um dos artifícios utilizados para evocar sensações e promover uma constante conexão com a natureza, numa atitude típica do pensamento oriental. A casa funciona como um pequeno mosteiro zen, respiro possível na era dos sofrimentos gerados pela exacerbação dos sentidos presente na experiência contemporânea da vida nas grandes cidades (FURUYAMA, 1994; SOUZA, 2001).

Tadao Ando destaca a importância do corpo na fruição do espaço tornado lugar através de um termo por ele criado: *shintai* (DAL CO, 1996)<sup>50</sup>. Traduzido como corpo, o conceito abrange tanto a parte física como o espírito que a habita. Ele explica que, ainda que a arquitetura seja a arte de articular o mundo por meio da geometria, essa articulação não se dá através de espaços homogêneos, mas concretos, relacionados com a totalidade da história, da cultura, do clima, da topografia e da urbanidade. Esse espaço nasce do *shintai*, que é a experiência do corpo no espaço. É o total envolvimento corporal na experimentação espacial que lhe interessa, a única potencialidade capaz de dar sentido ao mundo por ser o veículo pelo qual o homem vivencia o mundo. Em contrapartida, o mundo encontra no corpo humano um receptáculo para ressonar seus fenômenos, e é neste que ele se organiza e encontra apoio, condição fundamental na construção de seu sentido. Em sua subjetividade, o

---

<sup>50</sup> Cf. também FRAMPTON, 2002.

corpo humano é o lugar da diversidade e do estranhamento, tanto por sua qualidade sensível quanto pela sua capacidade de deslocamento, de carregar consigo sua própria bagagem de referências e de inquietações. Nesse sentido o labirinto surge como a mais perfeita configuração possível capaz de potencializar o corpo humano como *corpo-em-resposta*. Essa caixa labiríntica põe o corpo humano em estado de alerta total, solicitando-lhe o despertar dos sentidos entorpecidos, enquanto a ultra-solicitação da visão sofre uma redução, a fim de permitir o nivelamento dos potenciais sensoriais.

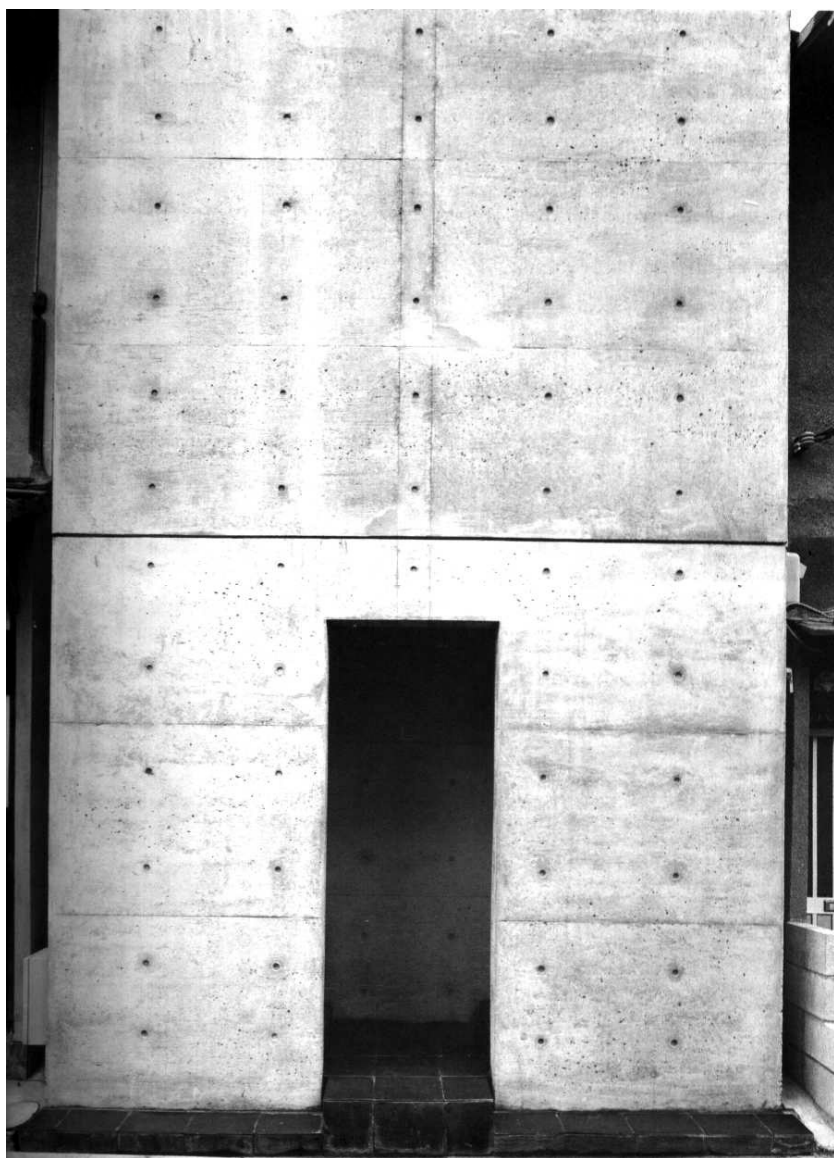


FIGURA 32 – Tadao Ando, *Casa Azuma*, 1975-1976 – fachada com porta de acesso  
FONTE: FURUYAMA, 1994, p. 37

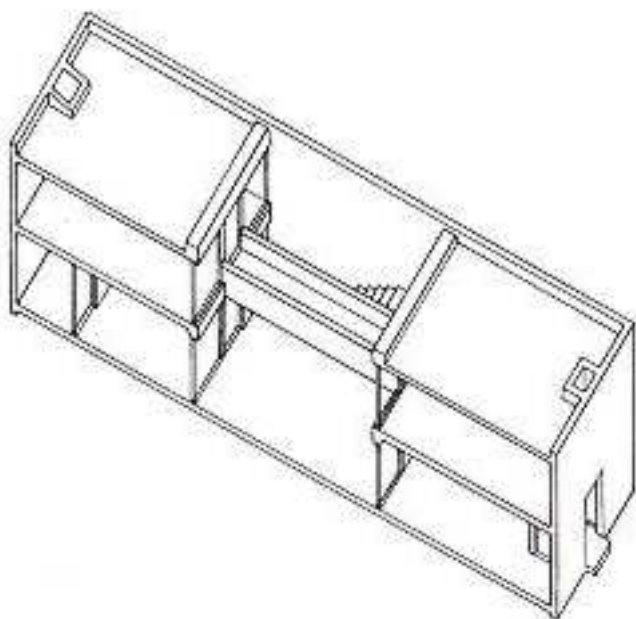


FIGURA 33 – Tadao Ando, *Casa Azuma*, localização no terreno e axonométrica  
FONTE: FURUYAMA, 1994, p. 36

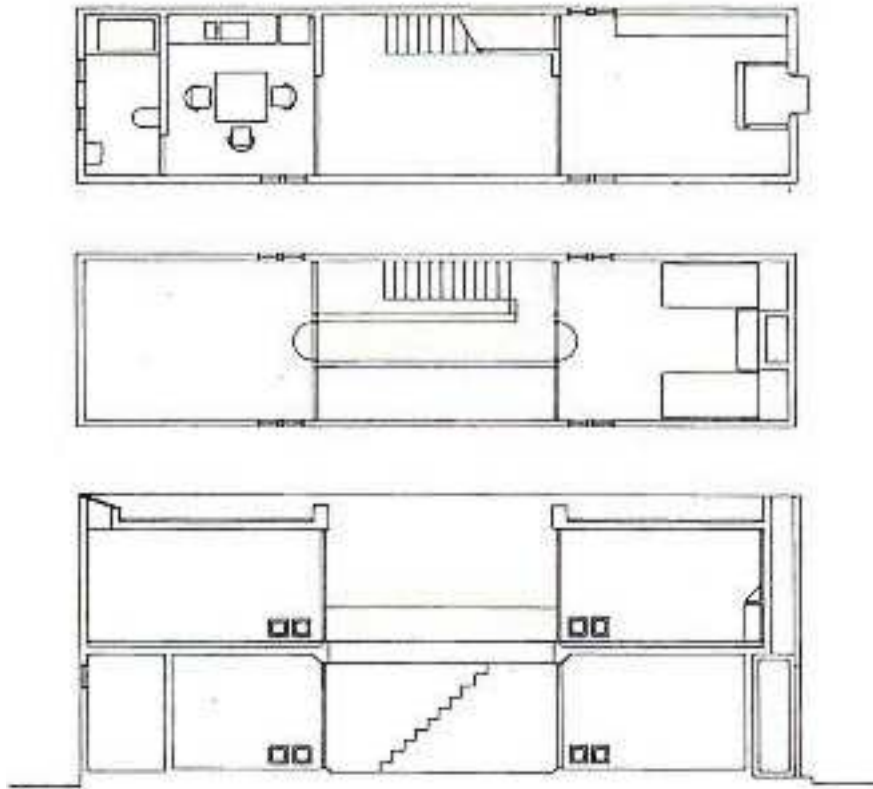


FIGURA 34 – Tadao Ando, *Casa Azuma*, plantas e corte  
FONTE: FURUYAMA, 1994, p. 36



FIGURA 35 – Tadao Ando, *Casa Azuma*, interior, piso superior  
FONTE: FURUYAMA, 1994, p. 35



FIGURA 36 – Tadao Ando, *Casa Azuma*, vistas da cobertura, da escada, da passarela e da entrada  
FONTE: EL CROQUIS, 1995



FIGURA 37 – Tadao Ando, *Casa Azuma*, Foto do pátio interno  
FONTE: EL CROQUIS, 1995

Tanto em propostas teóricas como experimentais, Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio<sup>51</sup> promovem e propiciam a experiência de espaço da arquitetura considerando a influência de um novo corpo tecnológico como a própria característica de mutabilidade contida na produção e recepção arquitetônicas. Daí que se fale sobre o corpo-máquina e o corpo mutante da arquitetura. Seu escritório envolve-se na produção de trabalhos experimentais sob a forma de instalações temporárias e permanentes para lugares específicos, teatro multimídia, mídia eletrônica e impressão, bem como de projetos de arquitetura de âmbito geral. Um dos inúmeros fatores que os levam a um lugar de destaque é a elaboração de uma produção teórica instigante. Contudo, o que

---

<sup>51</sup> Elizabeth Diller nasceu em Lodz, Polônia, em 1954; Ricardo Scofidio nasceu em Nova York em 1935. Formaram a Diller + Scofidio em 1979, um escritório que cria uma nova forma de praticar arquitetura que une *design*, performance e mídia eletrônica à cultura e teoria crítica da arquitetura.



poderia ser apenas uma ótima especulação sobre os caminhos arquitetônicos e uma crítica acirrada aos seus meios de produção e recepção, onde reina a tecnologia, também se mostra em projetos de arquitetura. Sua *Slow House* (FIG. 39-42), casa de praia em North Haven Point (Long Island, Nova York), encomenda de um investidor de arte japonês, foi iniciada mas não terminada. O projeto foi realizado entre 1988 e 1990, exibido na exposição *Unprivate House* (MoMa), e a construção levada até 1991. A sugestão do cliente de que a vista fosse bem explorada instigou o casal de arquitetos a explorar o conceito de “vista” para a arquitetura. A associação entre o pára-brisa do automóvel e a janela, interpostos pela tela de vídeo, é a base do projeto. Embora a casa incluía a satisfação de um programa básico de necessidades como cozinha e quartos de hóspedes, a essência de seu desenvolvimento diz respeito à transposição gradual de várias vistas-obstáculos-desvelamentos. Acessa-se a residência por uma porta localizada numa fachada de pequena dimensão e estende-se o percurso — em forma de banana — por toda ela, com obstaculizações como um monitor de tv que mostra vistas do oceano. Teysot (1994) esclarece: a velocidade é congelada, decomposta e recomposta na sucessão de imagens evocadas pelos múltiplos cortes no desenho da seção, levadas em direção à janela (a vista) que também fica sujeita à decomposição e recomposição. Propicia-se tanto um momento de questionamento do papel da realidade diante da virtualidade como o aumento das possibilidades de experimentação: cinestesia, contraste entre vertigens da aceleração e da desaceleração.

A *Slow House* é uma casa de férias e explora as liberdades de ser um lar substituto, e é regulada conceitualmente por três aparelhos ópticos de “fuga” da e para a cultura: o pára-brisas — fuga reversível para o espaço veicular entre a cidade e a casa de férias; a tela da televisão — fuga solitária para o espaço midiático; e a janela — fuga para um espaço cênico medido pelo valor de mercado (DILLER & SCOFIDIO, 1994). A fachada frontal resume-se à porta de entrada, com um metro e vinte de largura e seis metros de altura; imediatamente após adentrar-se, uma aresta-faca vertical divide a passagem

recuada em duas metades: uma que se desvia para a direita e sobe para a cozinha, sala de jantar e de estar, e outra que permanece no mesmo nível e se desvia para a esquerda, atendendo os quartos e banheiros. Ambas as opções de bifurcação levam à janela de onde se vê a beira do mar.

A casa deforma o modelo da perspectiva clássica. Ao contrário, a passagem dividida é decididamente anti-perspectívica, sem eixos de acesso visual diretos, mas apenas tangentes ópticas em constante mutação, estilhaçando-se a partir da curva. À medida que o eixo de visão é curvado, o sujeito unificado, anteriormente centrado e em controle de seu mundo, é afastado do centro, do equilíbrio. A casa é um mecanismo de provocação, incitando um desejo óptico e o alimentando lentamente. A única vista direta está no final da parede de mais de trinta metros de comprimento, através da janela de imagem, em direção ao horizonte. (DILLER & SCOFIDIO, 1994:225, tradução da autora)

Uma alta coluna, situada ao lado oposto da chaminé, sustenta uma câmera de vídeo em seu topo, quinze metros acima do solo, que se direciona para a vista da água e transmite sua imagem ao vivo para o monitor de TV. Antecipando a vista “real”, a câmera pode ainda ser programada por controle remoto para visão panorâmica ou focada e para gravação, possibilitando a geração de uma imagem reprisável — a tecnologia estendendo a noção de tempo e carregando consigo o oceano. A “vista” é, dessa forma, enxertada em dois modos de representação, e o olhar vago contido nos momentos de lazer é aprisionado sobre a superfície da janela, podendo o observador escolher construir a imagem — direcionando-se à abertura que se abre ao mar — ou recebê-la midiaticamente, mediada pela janela da câmera de vídeo.



FIGURA 38 – Elizabeth Diller & Ricardo Scofidio, *Slow House*, 1988-1991 – maquetes  
FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 227 e 233

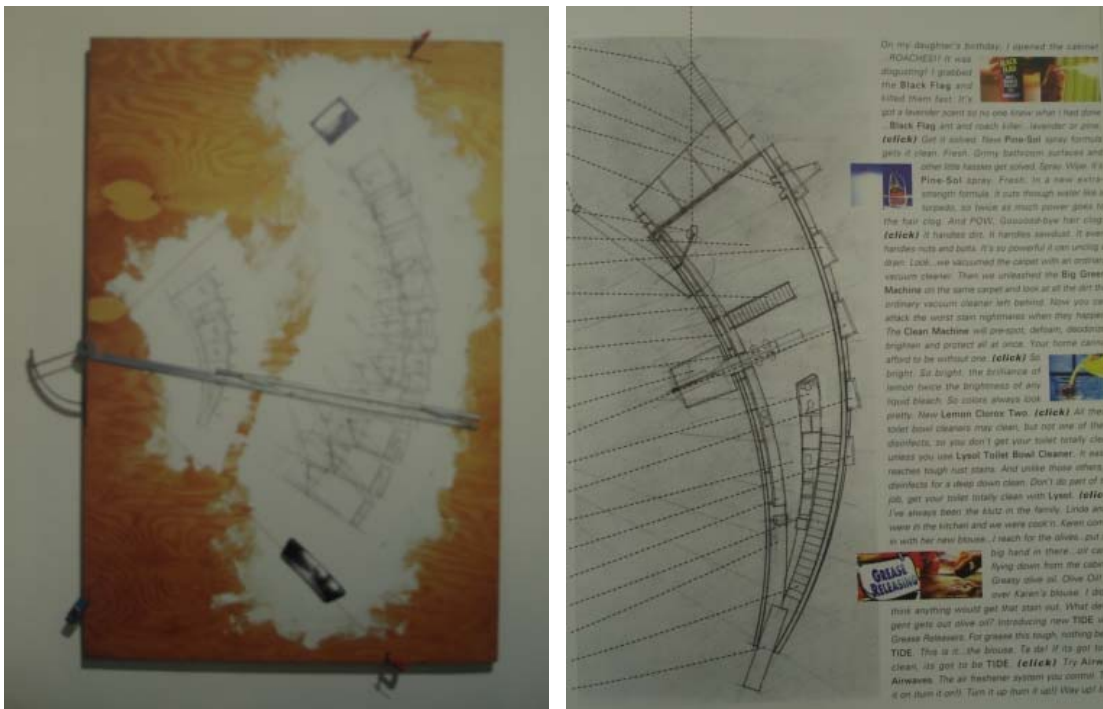


FIGURA 39 – Diller & Scofidio, *Slow House* - desenhos ressaltando a representação e a explicação do projeto, onde aparece o contexto da sociedade mediada por aparatos tecnológicos  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 230-231.

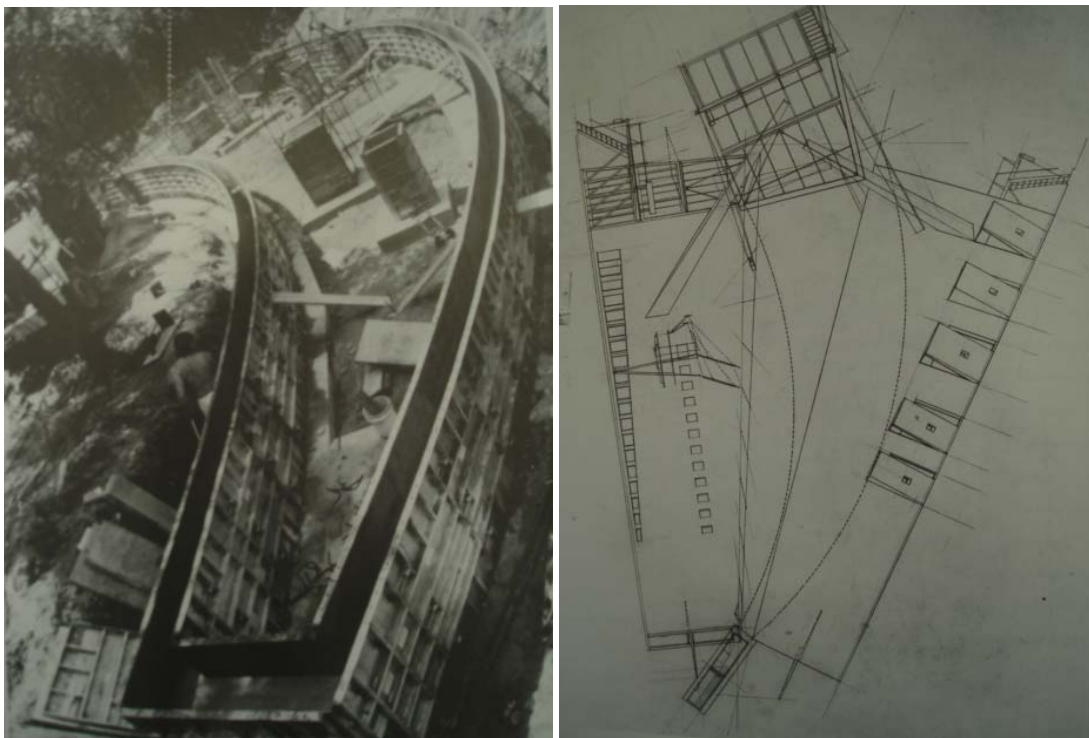


FIGURA 40 – Diller & Scofidio, *Slow House*, foto da construção e desenho em planta explodida  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 229 e 232

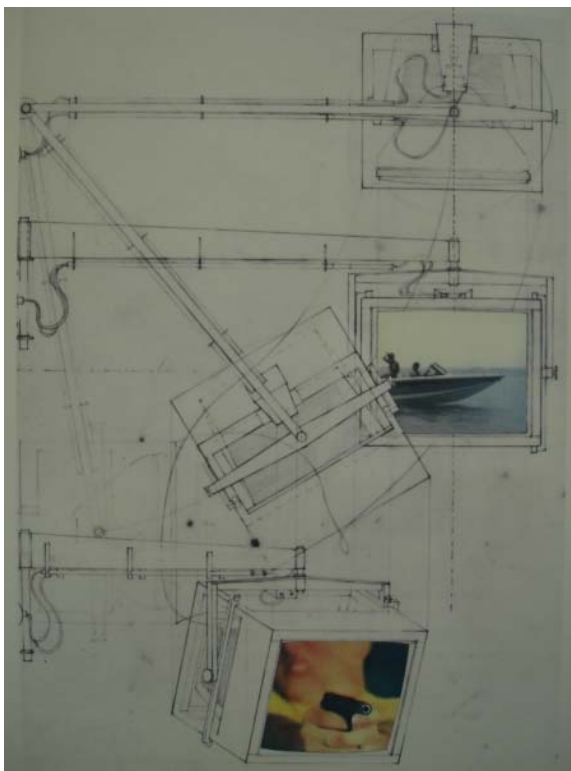
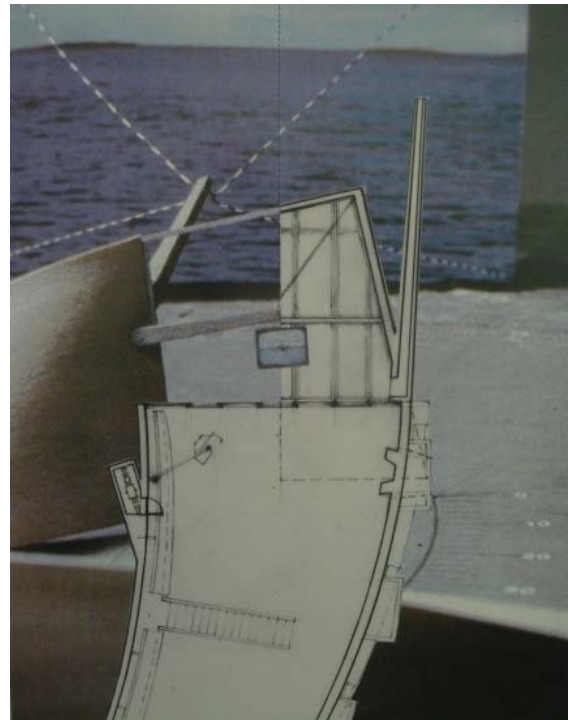


FIGURA 41 – D & S, *Slow House*, representações da idéia de mediação da vista pelo monitor de tv, antes mesmo que a janela localizada no extremo da planta seja alcançada  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 239, 242-243

*Blur* (mancha, sombra, nuvem), estrutura desenhada para a *Suiss National Expo 2002* (Yverdon-les-Bains, Lake Neuchatel), tratava-se de uma arquitetura volátil, arquitetura-nuvem suspensa sobre o oceano, acessada por uma longa passarela-deck. Uma plataforma suspensa envolta numa perpétua nuvem homem-neblina pousava sobre o oceano, numa estrutura de metal de 60x100x20m que “espreiava” incontáveis gotículas de água doce através de 31.400 jatos. A alta pressão da tecnologia dos *sprays* garantia que a escultura flutuante fosse visível em qualquer clima. Os visitantes caminhavam pela longa rampa para atingir a massa de neblina onde o único som ouvido era o puro barulho pulsante dos esguichos de água — uma vez dentro da nuvem, as referências visuais e acústicas eram anuladas. A *Blur Building* (FIG. 43-44) expandia e produzia longos traços de neblina com ventos fortes, ou movia-se para cima ou para baixo dependendo da temperatura do ar. Essa instalação evidencia uma preocupação da dupla que tem mais ligação com a investigação da natureza do espaço que com a sua materialidade, mostrando ao espectador como a arquitetura pode interferir nas relações com o corpo e como a experiência espacial pode se dar.



FIGURA 42 – Diller & Scofidio, *Blur Building*, 2002  
FONTE: [www.dillerscofidio.com/blur.html](http://www.dillerscofidio.com/blur.html)

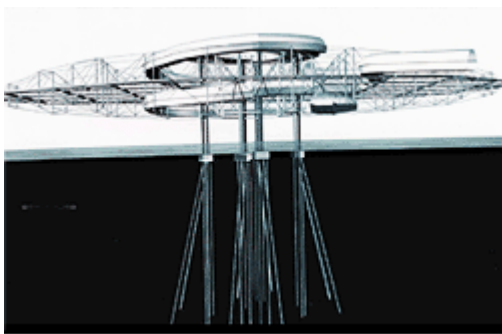
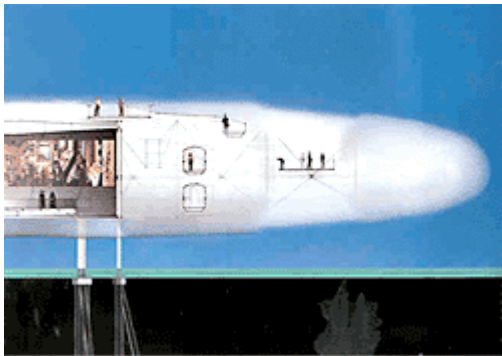


FIGURA 43 – Diller & Scofidio, *Blur Building*  
FONTE: [www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html](http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html)



### 3 PRÓTESES, EM QUE CORPO?

*Não é o olho que vê. Não é a alma. É o corpo como totalidade aberta.*<sup>52</sup>

*A aparição do corpo na história o coloca como rastro, uma marca de passagem, uma mancha, um resquício. Indelével, todavia, sua marca pode não ser vista: o corpo torna-se dependente do olhar e da linguagem. Constituído no olhar, o corpo aparece como imagem (TIBURI, 2004:75).*

#### 3.1 Investigações sobre a origem do processo de negação do corpo e sua influência maquínica

É consenso que a experiência do olhar constitui o universo mais vulnerável às modificações que ocorrem no processo de percepção do mundo na contemporaneidade. Se não o mais vulnerável, o mais palpável. É na relação do homem com a imagem que reside talvez a metáfora mais consistente do aprisionamento dos sentidos dentro de um corpo anestesiado. Olhar é ver com todo o corpo, e é nele — o corpo como totalidade — que se deve deter para continuar investigando a respeito da sensibilidade que se pode experimentar. Mas que corpo é esse que se relaciona com o mundo hoje? Que corpo era que não é mais? Trata-se agora de um corpo-máquina, em que sentidos? Qual é a forma do corpo?

Novaes (2003a:10) eficazmente coloca que o corpo humano só é corpo quando traz em si o inacabado, quando é promessa permanente de autocriação. Mas será esse corpo capaz de reinventar-se em movimentos, desejos e interações à medida que se confunde com suas próteses? “Pensar o homem como máquina — ou, no limite, sua substituição por ‘máquinas inteligentes’ — é o mesmo que ver sem perceber”, já responde o autor, pois a máquina funciona e o homem vive. Mas há tempos não é somente esta a questão. É preciso olhar para o corpo e então acrescentar-lhe próteses.

---

<sup>52</sup> Merleau-Ponty citado por Novaes (2003a).

Alguns pontos sobre a evolução do corpo na história devem ser destacados, para que seja possível estender a discussão para a experiência do corpo nos dias atuais<sup>53</sup>. Muitas rotas escolhidas acabarão por mostrar desde quando e por que a idéia de máquina junta-se à noção de corpo. Se o período clássico baseava-se na dualidade alma-corpo, ou espírito-sensibilidade, colocando o acento no primeiro pólo, a ilustração o deslocou para o segundo (ROUANET, 2003). A ênfase no poder humano de influenciar a construção de seus corpos, tanto intelectual como físico, em detrimento de um poder divino, não mais mudou. Um dos meios de maior eficácia para entender a noção de corpo vigente a partir do século XVII é através dos diferentes modos com que ele era representado, senão pelos conceitos e visão de mundo que o simbolismo esconde, porque reside na representação um paradigma a ser discutido. Aí começa a se desvelar uma pista sobre a relação entre corpo e máquina. Para tanto a contribuição de Brandão (2003) é precisa ao explicar o emblema do corpo na transição da Idade Média para o Renascimento. Segundo ele, as diferentes maneiras com que Alberti, Leonardo, Michelangelo e Donatello<sup>54</sup> representavam o corpo humano revelavam os modos e conotações pelos quais o homem viu a si e ao mundo que o cercava, bem como serviram de alicerce para a noção de corpo para os séculos subseqüentes. Brandão esclarece que a representação do corpo na Idade Média era marcada pela adoção prévia de elementos esquemáticos e abstratos para se constituir a figura, e era a acomodação dentro das proporções figurativas e simbólicas e não a realidade o objetivo da representação. O corpo servia como índice da imutável e universal ordem celeste, e não havia propriamente a representação do corpo

---

<sup>53</sup> Não no intuito de cobrir toda a produção já realizada nem de realizar uma pesquisa exclusivamente histórica, mas de recuperar algumas questões e autores de modo a balizar o presente estudo, já visando destacar pontos de vista que sirvam como gancho crítico para uma discussão atual dos temas “corpo” e “experiência”.

<sup>54</sup> Artistas italianos emblemáticos do *Quattrocento* e do *Cinquecento*. Michelangelo Buonarroti (1475-1564), escultor, pintor, arquiteto, desenhista e poeta, foi um dos grandes representantes das artes plásticas do Renascimento Italiano; Leonardo da Vinci (1452-1515), um dos mais importantes pintores renascentistas, possuía formação extensa em várias áreas do conhecimento: era arquiteto, escultor, cientista, escritor, anatomista, matemático, engenheiro, naturalista, músico, filósofo; Leon Battista Alberti (1404-1472), um dos mais destacados arquitetos de sua época, era também pintor, escultor e escritor; Donato di Niccolo, o Donatello (1386-1466), foi um dos maiores escultores europeus do século XV.

individual e humano nem a expressão da individualidade do artista, cientista ou filósofo em suas obras. Enquanto o corpo medieval era habitado por uma alma divina, o corpo renascentista a substituiu pela alma do *éthos*, da *natura* e do *páthos* (BRANDÃO, 2003).

Esse mesmo autor destaca uma passagem na obra de Michelangelo que identifica uma transformação significativa na visão sobre o corpo e sua representação. É na escultura *Pietà Rondanini* (FIG. 45) que o espírito se liberta do corpo e some o heróico, grandioso e monumental da representação do corpo humano, a matéria dissolvendo-se até o recolhimento da alma no divino. Este é um marco da própria passagem do espírito do humanismo e chegada do maneirismo, do artista moderno e do exame do corpo sem alma, do corpo-máquina. Mudanças de ordem teórica motivaram as transformações artísticas e a prática científica, de modo que a pintura e a escultura do Renascimento as refletissem e mostrassem o corpo a partir de novas visões do homem sobre si mesmo, sobre a natureza que o cercava e sobre o absoluto. Hoje se percebe que a elaboração do corpo pela arte, correlata à imagem moderna do corpo para a medicina, significou um salto em direção à idéia do corpo em construção. À medida que a alma liberta-se, que o corpo dessacraliza-se, interessa o funcionamento, a compreensão do corpo-artefato de Vesálio<sup>55</sup> (FIG. 45).



FIGURA 44 – Michelangelo, *Pietà Rondanini*, 1564; André Vesálio, *Sétima Gravura dos Músculos*  
 FONTE: BRANDÃO, 2003, anexo de fotos s/n

<sup>55</sup> Andrea Vesálio, anatomista que revolucionou o conhecimento da medicina no século XVI, desbravando e descrevendo com minúcia a máquina de carne e músculos que é o corpo.

Há que se debruçar mais sobre o que Brandão chama de cisão para o corpo moderno que é resíduo constituído ao se subtrair o *éthos* e o *páthos* do corpo complexo e relacional gerado pelos renascentistas. Paralela às mudanças na elaboração do corpo pela arte estava a imagem moderna do corpo para a medicina, e o fato de o Renascimento ter inaugurado uma visão de corpo, tempo, espaço e natureza dessacralizados mudou a perspectiva do corpo na área médica. Tentando não só dissertar sobre o corpo como observá-lo para dissecá-lo, a nova prática contaria com as ilustrações que permitiriam à medicina desligar-se do corpo real para refletir sobre ele à distância. “A representação do corpo serve, a um só tempo, para dessacralizá-lo e para aumentar nossas possibilidades de compreendê-lo e operá-lo, como constructo intelectual, tanto na arte como na cirurgia” (BRANDÃO, 2003:292).

Uma das grandes questões que daí surgem para o entendimento do corpo hoje é a preparação de uma visão e compreensão desse atrelada a processos mecânicos, físicos e químicos objetivos, sua transformação em artefato, e a partir de então a extensão para o mesmo como máquina — ou como atrelado a ela. Embora para Alberti os corpos e o funcionamento dos organismos e da natureza fossem admirados por seu caráter mecânico na medida em que eram regidos por uma economia funcional, destaca-se a diferença de seus pensamentos para os de Descartes. No pensamento albertiano, o mecanicismo que se aplica é metafórico, e os instrumentos são como extensão das capacidades do organismo humano de pôr-se em relação com o mundo e utilizá-lo. Em Descartes, a máquina se constrói não metaforicamente, mas como dedução e aplicação de princípios e leis mecânicos fora da história e das necessidades humanas<sup>56</sup>.

---

<sup>56</sup> “Para Alberti a máquina é produto da história humana e metáfora que multiplica as possibilidades de todo o nosso ser. Para Descartes a máquina, o mundo e o corpo são aquilo que se subtrai ao nosso ser e não se relaciona com ele, opondo-se à essência do cogito. O corpo cartesiano é uma máquina sem alma, incapaz de servir, nem mesmo como metáfora, para a compreensão de nossa constituição. [...] Alberti humaniza a máquina e a coloca em função dos fins humanos. Descartes, inversamente, mecaniza o homem e o mundo” (BRANDÃO, 2003:279).

Tiburi (2004:50-51) destaca que a separação entre alma e corpo sustenta um paradoxo histórico que acompanha a sociedade desde a passagem da Idade Média para o Renascimento, pois, se por um lado estão unidos, por outro estão separados na vida eterna, embora a promessa de redenção final do cristianismo seja uma promessa de ressurreição da carne.

No período medieval o corpo ainda é morte, mas como a nova modalidade marcada na rejeição do prazer desenvolvida num quadro ideológico em que o domínio do corpo é domínio do sujeito [...]. O aparecimento do dualismo cartesiano e todo o processo de aceitação do heliocentrismo na Renascença acabam por dar sustentação a um lugar desencantado para o corpo. Em Descartes, num primeiro momento, ela não será muito mais do que um cadáver, uma sobra de alma. Numa sucessão crescente de graus ele se configura como mera res extensa, como objeto de análise científica até chegar a ser máquina, a negação do organismo. Como conjunto de engrenagens, o corpo pode ser analisado matematicamente e geometricamente, pode ser dissecado e repartido, pesado e medido.

Para ela, o sujeito de fato é o corpo gestado na modernidade, numa aparição marcada definitivamente por sua ausência, onde o sujeito existe não apenas como construído, mas como algo negativo, existindo pelo esquecimento, pelo recalque ou negação da realidade insuportável do corpo. O corpo é visto como algo mudo, como coisa e como tal indesejável pelo desconhecido que traz à presença ou como destino inescapável. A liberdade estaria atrelada ao domínio sobre as demandas e os limites impostos pelo corpo e, por isso, será sua negação.<sup>57</sup> Daí o argumento de Tiburi de que o homem inventou a analogia com a máquina para permitir ao espírito conviver com o corpo da representação” e efetivar o “insaciável e moderno afã de domínio e artificialização”. Começa-se a forjar com Vesúlio o projeto de um corpo biônico, em que ele é transfigurado em linguagem, desenho e representação e a analogia com a máquina ajuda o indivíduo a representar o novo corpo destituído de identidade própria<sup>58</sup>. Pode-se identificar um grande paradoxo a

---

<sup>57</sup> Ver TIBURI, 2004:51.

<sup>58</sup> Ver BRANDÃO, 2003:291-294.

partir da visão do corpo sob as premissas destacadas. O homem tem a chance de, em essência, tornar-se senhor do seu destino; contudo, não usa seu poder para impor sua identidade ou um caráter particular. Ao passo que seu corpo é mecanizado, o que se abre é o campo para o corpo banalizado e pronto para receber a apatia de um tempo de acelerações, serialidade, excesso de informações e colapso dos sentidos.

O que resta do corpo é o resíduo sobre o qual a ciência moderna se erguerá: um corpo sem alma e reduzido à mera facticidade. Esse corpo se expressa tanto na res extensa de Descartes como na representação que lhe dá o médico holandês nas suas lições em Pádua e nas figuras de seus livros (BRANDÃO, 2003:291).

A discussão sobre o corpo transformado pela idéia de máquina perpassa várias teorias e simbolismos desde então e por diversos fios condutores. As influências da artificialização produzem vertentes por vezes opostas quanto às conseqüências geradas pela constituição de um homem-máquina. Rouanet (2003:40) relembra La Mettrie<sup>59</sup> e seu homem-máquina para evocar a origem do “materialismo biologizante que ocupa o centro do debate contemporâneo”. Está na ordem do dia das discussões sobre diferentes correntes e idéias que absolvem ou condenam, acoplam ou separam a máquina, as próteses e as tecnologias do corpo humano. É fundamental entender a razão de Rouanet em recuperar a linha de pensamento de La Mettrie, independentemente do teor libertino das idéias deste e das muitas ressalvas que se pode considerar: a corrente oposta que produziu em relação a outros nomes<sup>60</sup> quanto às possíveis influências na formação do homem, e que serve à pauta de reflexões atuais. Enquanto há uma linhagem que diz respeito à determinação do homem pelo meio, pela legislação e pela educação, há outra — de que comunga La Mettrie

---

<sup>59</sup> La Mettrie nasceu em 1709 na Bretanha. Estudou filosofia, ciências naturais e medicina em Paris, a partir de 1725. Dentre muitas obras publicou, em 1748, a mais famosa: *O Homem-máquina*, onde radicalizava Descartes, para quem os animais eram como máquinas, por não terem alma. Ele então aproxima o homem do animal e por conseqüência da máquina, enxergando-o como conjunto de engrenagens puramente materiais, sem nenhuma substância espiritual.

<sup>60</sup> Refere-se a uma corrente de pensadores como Diderot, Helvétius, Holbach e, mais à frente, Bentham e Stuart Mill, dentre outros. Ver ROUANET, 2003:40.

— que acredita no determinismo do organismo como fator definidor do homem. Num tempo em que é mister compreender como funciona o corpo atrofiado por hipertrofias, faz sentido voltar a discutir em que ponto se encontraria a mescla desses dois fatores determinantes (o meio social e o organismo), como retoma o autor.

Outros termos da relação entre corpo e máquina são evidenciados por Foucault (1983), essa remetendo à idéia de disciplina que se estabeleceu na segunda metade do século XVIII. A figura do soldado é uma ilustração desse modo disciplinar e controlador que o corpo adquire, podendo ser fabricado, corrigido, calculado, automatizado. Ele também relembra La Mettrie e seu *Homem-máquina* que, segundo sua leitura, foi escrito simultaneamente em dois registros: no átomo-metafísico e no técnico político. Seria, a um só tempo, uma redução materialista da alma e uma teoria geral do adestramento, tendo como entrecruzamento a noção de “docilidade”, que une os corpos analisável e manipulável. A noção de disciplina remete aos métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, realizando a constante sujeição de suas forças, impondo-lhes uma relação de docilidade-utilidade — de onde surge a noção de *corpo dócil*.

O corpo humano entra numa maquinaria de poder que o esquadrinha, o desarticula e o recompõe. Uma “anatomia política”, que é também igualmente uma “mecânica do poder”, está nascendo; ela define como se pode ter domínio sobre o corpo dos outros, não simplesmente para que façam o que se quer, mas para que operem como se quer, com as técnicas, segundo a rapidez e a eficácia que se determina. A disciplina fabrica assim corpos submissos e exercitados, corpos “dóceis” (FOUCAULT, 1983:127)

Uma das repercussões passíveis de análise é a de que encarar o corpo como uma máquina que pode ser produzida em laboratório tende a tirar a responsabilidade desse homem de atuar. Afinal de contas, “O sr. Máquina foi um pobre-diabo, bastante doido, mas afinal era uma máquina, e uma máquina não faz o que quer, mas o que tem que fazer” (ROUANET, 2003:43). Se o homem é uma máquina programada pela natureza para o exercício da

liberdade, ele pode justificar porque cede ao prazer ou ao desejo. É fácil enxergar como essa visão, independente de se constatar ser possível desplugar corpo e máquina, acomoda-se numa sociedade apática que não domina, como crê, nem o prazer nem o desejo. Se à época das idéias de La Mettrie essas articulações significavam resistência à opressão do meio social, de instituições ou regras “superiores”, hoje passariam como uma boa desculpa para não refletir sobre as ações do homem na formação de seu próprio cotidiano. Mas mesmo a dimensão do prazer deve vir à tona em outros moldes de entendimento. Que tipo de prazer experimenta o corpo hoje? O que o homem deseja?

Conrado Ramos<sup>61</sup> ressalta a intensa correlação entre prazer e mundo administrado, o mundo da “era do capital”, no que tange à negação do corpo. Na verdade, localiza-se na imposição do gozo e na falta de autonomia presentes na sociedade de consumo a realidade de um corpo que não experimenta. A utilização das paixões sob a forma de gozo para servir à lógica da repetição da sociedade administrada produz uma espécie de ausência de felicidade, ou presença de uma “felicidade na apatia”<sup>62</sup>. Ao definir uma das questões centrais postas pelo autor, José Leon Crochík<sup>63</sup> diz: “A vida se torna regulamentada, meio para a reprodução da dominação social. A satisfação as associa à repetição, ao êxito da manutenção do sempre igual. A sensibilidade se esvai no corpo endurecido.” Considerando o gozo como um fenômeno sócio-histórico cujo sentido é necessário conhecimento para tentativas de transformação social e emancipação do indivíduo, Ramos (2004) explica que o indivíduo burguês e a sociedade capitalista a princípio precisaram excluir o gozo e as paixões, e passaram a criar para eles espaços e a dominá-los a seu serviço. Por tais relações, sustenta a retomada dos pontos de tensão entre

---

<sup>61</sup> RAMOS (2004). No livro em questão, ele traça paralelos entre a escola de Frankfurt – especialmente em Adorno – e a psicanálise em Freud e Lacan para teorizar a respeito da desumanização dos homens. Discutindo a negação do corpo no mundo administrado, através do conceito de gozo e suas implicações, o autor mostra que os instrumentos de controle desse corpo refletem um homem que sacrifica a paixão e mergulha na apatia.

<sup>62</sup> Ver RAMOS, 2004:18.

<sup>63</sup> Ver o prefácio de RAMOS (2004) por Crochík, p.12.



indivíduo e sociedade nelas presentes: o preço é a dominação social do corpo, na qual se originam o sofrimento físico e psíquico, dominação essa que, juntamente ao próprio corpo, é negada. Aí estaria a essência do gozo, baseada na satisfação obtida com a superação do corpo, com a transcendência em relação ao sentimento de bem-estar e a obtenção do prazer vinculado ao sacrifício. Entra em cena a questão da fetichização do meio na sociedade da indústria. Quando os objetivos perdem o caráter da necessidade e objetividade depois da formalização da razão, a magia transfere-se para o mero fazer, para o meio (a indústria) que absorve o prazer. É preciso destacar os problemas decorrentes do “fazer por fazer” ou “fazer cego” aqui levantados, posto que é desse anestesiamiento social que se parte para a anestesia do corpo. No momento em que essa articulação alcança o domínio das dimensões do privado na sociedade administrada, esta passa a fazer uso deste gozo, que cai sob o domínio das forças sociais e se sutaliza nas vias do consumo. “Gozo” e “controle social” opõem-se cada vez menos e o primeiro já não atrapalha os objetivos do segundo. O consumo passa ser uma “condição adequada” ao gozo, de modo que não seria mais possível o gozo fora do consumo, que se torna um princípio que transcende os limites das trocas comerciais e se estende às relações amorosas, às opções ideológicas e políticas, às modas identitárias e culturais. Seu caráter compulsivo consegue ligá-lo ao psiquismo como excitação prazerosa, mas a compulsão trai a pulsão, princípio do prazer. E ainda que a compulsão gere prazer, ela também significa tentativa de elaboração de perda, o que, no consumismo, reflete-se na perda do objeto e na tentativa de recuperação pela repetição do gesto.<sup>64</sup> É o próprio corpo que se perde. *É a relação do mesmo com o mundo — a experiência espacial, que é a própria experiência do corpo — que se deforma.* Esse é o lugar da prototípica experiência que o sujeito faz de si (TIBURI, 2004), e do espaço. O corpo deforma-se.

A repressão do desejo como consequência desse fazer alienado é ponto-chave e um enorme problema a ser pensado.

---

<sup>64</sup> Ver RAMOS, 2004:37, 53-54.

É desta forma que Horkheimer e Adorno (1991) analisam a troca, tal como é hoje compreendida economicamente, como a secularização dos rituais de sacrifícios a divindades. É desta forma que devemos compreender o sentido da venda da força de trabalho, do trabalho alienado e da exploração da mais-valia, ou seja, trata-se muito mais de um sacrifício para a autoconservação — uma vez que visa a sobrevivência e a satisfação das necessidades — do que de uma troca real ou idealmente justa. No entanto, saber disso não basta para escapar de tal sina. O indivíduo deve, para sobreviver, renunciar a si próprio, sacrificar-se e, por que não, internalizar e transformar este sacrifício e esta renúncia numa forma absurda — mas a única possível nas atuais condições — de satisfação (RAMOS, 2004:41).

Retomando Rouanet (2003), ele lembra que há em *La Mettrie* o efeito positivo de valorização do corpo com seu determinismo organicista, mas há também sua profanação, à medida que deixou de ser visto como sacrário da alma, e a conseqüente abertura para sua banalização, instrumentalização e mercantilização. É a depreciação do corpo, que passa a valer apenas como valor de troca. É agora desse corpo endurecido, dominado, dessacralizado que se fala.

Maia (2003:78) baseia-se na genealogia do poder de Michel Foucault para esclarecer vários pontos sobre a ligação entre corpo e tecnologia e os aspectos desumanizadores que daí decorrem. As duas dimensões do biopoder identificado por Foucault incluiriam, “por um lado, a administração parcelarizada dos corpos, revelada por uma anatomia política em que o corpo humano é tratado como máquina” e, por outro, “a gestão global da vida, posta em funcionamento mediante uma biopolítica da população, na qual o corpo humano é considerado elemento de uma espécie”. Mas as teorias desenvolvidas revelam mais que uma tecnologia do corpo a partir da lógica capitalista: fornecem pistas sobre um nascente e crescente corpo político e social do qual não se pode escapar e que constitui um dos corpos possíveis na atualidade. Antes porém de tocar neste aspecto, deve-se acrescentar a noção de ‘corpo e poder’ que Foucault (1979) articula à base histórico-reflexiva

proposta. Trata-se do entendimento de que entre os séculos XVII e XIX uma nova tecnologia de aproveitamento/ utilização da força dos corpos foi desenvolvida, estruturada e organizada, principalmente, em torno da disciplina. O processo técnico pelo qual a força do corpo viesse a se erigir, com o mínimo de ônus, reduzida como força política e maximizada como força útil possibilitaria uma análise das técnicas de poder centradas sobre o corpo. Tratando-o como máquina, adestrando-o, amplificando sua utilização e aperfeiçoando a extração do trabalho ele se integrou ao novo circuito de produção instaurado no século XVIII.

Mergulhando o corpo no campo político, Foucault (1979,1983) o insere nas relações de poder, reflete sobre sua utilização econômica e sua força de produção de trabalho, apontando que esta está sempre ligada a uma parcela de submissão. Ensina que, a partir do século XIX, o corpo da sociedade torna-se o novo princípio, e é ele que deve ser protegido. O problema está no fato que não é o consenso que faz surgir o corpo social, mas a materialidade do poder que se exerce sobre o próprio corpo individual. O efeito do investimento do corpo pelo poder provocou o domínio e a consciência corporal; contudo, a partir do momento que o poder produziu tal efeito, emergiu consigo a reivindicação do próprio corpo controlado. Mas o autor explica que, ao contrário do que em geral se pensa, o poder nas sociedades burguesas e capitalistas não negou a realidade do corpo em proveito da alma, da consciência e da idealidade. “Na verdade, nada é mais material, nada é mais físico, mais corporal que o exercício do poder”, diz (FOUCAULT, 1979:147). Completa que, do século XVII ao início do século XX, acreditou-se que o investimento do corpo deveria ser denso, rígido, constante e meticuloso, o que gerou terríveis regimes disciplinares nas escolas, nos hospitais, nas cidades, nos edifícios, etc. A partir dos anos 1960, percebeu-se que a sociedade industrial podia se contentar com um poder bem mais tênue sobre o mesmo, de onde se deve perguntar de que corpo a sociedade atual necessita. Longe de tratar o poder como algo somente repressivo e negativo, entende que também produz resultados afirmativos, como no nível do desejo e do saber. Defende que é

preciso construir a arqueologia das ciências humanas através do estudo dos mecanismos que penetram nos corpos, nos gestos e comportamentos cotidianos.

Continuando suas reflexões, agora em torno do desenvolvimento que Deleuze promoveu sobre a idéia de biopoder de Foucault, Maia (2003) aponta sua interpretação como um dos principais focos a serem repensados: o 'controle' na atual sociedade. Seria este o novo monstro, de modo que novas malhas de sujeição, potencializadas pela tecnologia cibernética, estariam sobrepondo-se aos mecanismos de poder postos no tempo das disciplinas e dos espaços de enclausuramento típicos da Modernidade. Disso depende hoje a manutenção da estabilidade social, justificada por um exercício de autoridade da dinâmica política contemporânea. Disso decorre a preocupação lícita de Foucault com a confirmação dos laços entre corpo e poder e a consolidação de um biopoder em excesso quando dado técnica e politicamente ao homem para fabricar a vida.

Voltando a Ramos (2004) para continuar a esclarecer de que repercussões para o corpo se pode dizer a partir da sociedade burguesa, deve-se lembrar das transformações éticas que ela pautou sobretudo na moral protestante, no progresso tecnológico e científico e na ilusória liberdade refletida pela consolidação da ideologia igualitária das leis de mercado. A probabilidade de tais características sociais terem imputado ao indivíduo a fonte dos desvios tem suas pistas em seu papel de submissão à religião, à crença na razão como guia infalível e à vocação como responsabilidade individual pelo crescimento econômico, somados ao próprio método científico que garantia o progresso material e social e expunha a psicologia do indivíduo como um resto de cálculo a ser negado. Esse autor diz da lógica do capital em que distribuição e acúmulo são contraditórios no que tange à sociedade das necessidades humanas, contradição essa cuja superação exige da sociedade e dos homens um espírito ainda acorrentado às condições materiais da existência. O resultado é que a sociedade própria da sociedade de consumo burguesa recobre o vazio material

com um espírito esvaziado e põe no imperativo do gozo consumista a missão de falsificar a superação dessa contradição.

Donde conclui que a vitória do capitalismo sobre o corpo se dá pelo controle obscuro das satisfações inconscientes e particulares e ainda tendo tais satisfações como efeito, o que leva a crer que não seja possível o gozo fora do sistema. O consumismo desenfreado que gera uma espécie de falso prazer esvazia de sentido a experiência, porque, como já apontado anteriormente, a noção de consumo espalhou-se para outras instâncias de formação do cotidiano, fazendo como refém a própria arquitetura. Uma das conseqüências dessa contaminação pela lógica consumista é o consumo banalizado da arquitetura, através dos efeitos de sua representação como imagens que se vendem apenas por sua visualidade, e ignoram a experiência dos sentidos e até mesmo do corpo físico (a não ser os olhos, mesmo assim com parcialidade) em torno da obra. Deve-se deter nesse esvaziamento, então.

Devemos pensar se a idéia de vazio também não é ideológica, pois retira o corpo e sua mutilação da esfera da experiência. O sofrimento caracterizado pelo vazio existencial é uma forma de angústia que recalca a presença do corpo. [...] O vazio, entretanto, aponta para a fragilidade do ego, mas a “ausência” que o caracteriza é considerada em uma dimensão imaginária distante, muitas vezes, de suas relações corporais e concretas, sempre presentes. Entretanto, embora ideológica é também verdadeira, não só por apontar para a experiência mais imediata do auto-sacrifício exigido para a sobrevivência, como também por revelar [...] a ausência de sentido nas possibilidades de existência hoje presentes.<sup>65</sup>

Já ao apresentar os motivos que a despertaram para a escritura de sua *Filosofia Cinza*, Tiburi (2004) vai ao encontro das discussões supracitadas, cuja visão sobre o corpo destaca a tradição filosófica de tecer sobre ele uma história de negação. Sua relação traçada entre corpo e escrita desvela uma noção recortada na história e que, por muitas vezes, tangenciará o novo corpo que se pode experimentar. “Arrancar o corpo para fora do corpo num gesto de

---

<sup>65</sup> Ramos (2004:66), nota de rodapé.

salvação da morte e fazer desse gesto a produção das coisas criadas e descobertas, eis o que seria próprio a essa filosofia que nesse gesto violento, devolveria o corpo ao corpo” (TIBURI, 2004:14). A autora conta que a história da filosofia revela a morbidez da ação marcada na abstração da idéia contida na palavra *soma*<sup>66</sup>: é o corpo concebido como túmulo, é sua aparição na história já como resto, vestígio, que o forja como objeto natural-cultural.

Nesse exercício, a melancolia não acompanha o corpo por acaso, é sintoma que ajuda a desenhá-lo<sup>67</sup>. À medida que a melancolia é transformada em teoria, ela mostra que o sujeito, em sua história, prescinde do corpo e deseja a verdade, bem como prescinde da retórica e funda a linguagem dita científica. Ela é o caráter moderno da dúvida, da insatisfação, da tragédia do saber. Nietzsche, no século XIX, mostra que seu registro funda-se na ordem retórica e que o recalque da retórica como recalque do corpo da linguagem é recalque do próprio corpo.

Se a história da filosofia, em muitos de seus momentos, parece ser o recalque do elemento corpóreo em favor da alma ou do espírito, o lugar das teorias sobre a melancolia ou, mesmo, melancólicas, desde os primórdios da discussão por elas instaurada, coloca a primazia do corpóreo na definição do humano, o que terá conseqüências importantes na definição do sujeito, quando já não se toma a evidente importância da definição do humano. Se a história da modernidade é a história de um sujeito que forja um método, a história da melancolia é a história de um método que forja o sujeito. Se o método cartesiano inventa a intencionalidade e define que o sujeito basta ao mundo, o método melancólico, baseado na anatomia

---

<sup>66</sup> “A palavra soma significa originalmente cadáver e apenas gradativamente passa a significar os corpos vivos em geral e os corpos inanimados”. TIBURI (2004:50), em referência a Giovanni Reale, *História da Filosofia Antiga*.

<sup>67</sup> “O paradigma da melancolia define um avesso. Demócrito e Nietzsche são os guardiões dessa filosofia da morte que tem no corpo a sustentação do ser, Sócrates é o seu algoz, talvez o fundador do pensar como uma patologia do corpo. O paradigma melancólico se encontra no mesmo lugar da defesa da construção do corpo, a filosofia tradicional comporá a sua patologia declarada em todos os dualismos que sobrepõem uma alma ao corpo e fazem desse a miséria sublunar de um mundo sempre destituído da verdade. O paradigma melancólico é o de uma filosofia que começa com o corpo morto atento ao lugar que lhe foi dado na tradição, mas recolhendo seus restos, ao encontrar seu cadáver, propõe-se a fazer sua experiência. O paradigma melancólico define um método como caminho seguido e a seguir, o mais típico posicionamento filosófico, o do sujeito que se pensa a si mesmo e descobre-se estranho, diverso, outro, e, no extremo, nada.” TIBURI, 2004:41-42.

e na dissecação tão próximas também ao método cartesiano no seu propósito de conhecer por partes, produz-se no desvio da intenção, na procura da verdade guardada no objeto, de um saber presente na coisa e não no sujeito (TIBURI, 2004:52).

Se dizer de um sujeito melancólico é falar de um não sujeito, de sua impossibilidade, o corpo hoje é o próprio corpo melancólico. O sujeito melancólico tem consciência de seu vazio, da falta de si, de uma interioridade esfacelada. Por isso o sujeito contemporâneo é o sujeito melancólico sem se dar conta da melancolia que não se desgruda de seu corpo. O esvaziamento de sentido que o corpo experimenta é tanto o vazio de si, que não encontra seu lugar no mundo a não ser provisoriamente, como o vazio da experiência automática e automatizada de mundo. Mas a história da melancolia é uma história do lugar e do poder do corpo em sua relação com o pensamento, um pensamento que sofre a ação da carne (TIBURI, 2004). É preciso falar da influência do corpo como do organismo sobre a máquina, ainda que os órgãos nela estejam transfigurados. É preciso aprender com a própria melancolia que, em sua atitude de esmiuçamento do pensar, cria e recria o corpo. “O corpo, a corporeidade, a espacialidade, não são, como em Descartes, a garantia da certeza” (TIBURI, 2004:234)

A abordagem do corpo a partir de uma era sensivelmente tecnológica traz vários diagnósticos, dentre eles correntes que vislumbram um aspecto da negação do corpo culminando em sua extinção. Le Breton (2003) destaca uma dessas correntes, ligada ao modo como as pessoas se comportam diante da internet, onde o corpo é visto como um fardo tão pesado que deve desaparecer no espaço, ser assumido enquanto pura carne perecível em detrimento de um espírito sobrevivente que basta ao novo mundo do ciberespaço. Segundo os entusiastas dessas idéias identificadas pelo autor, a livre troca de informações não dependeria mais do corpo, que passa a ser um membro excedente. A liberdade seria a libertação do corpo, um desenraizamento, pois, sob esta lógica, o corpo físico tornar-se-ia desnecessário. O corpo eletrônico atinge a perfeição, estando imune à doença, à morte, à deficiência física. A net torna-se a carne e o sistema nervoso dos que não podem mais passar sem ela e que

sentem desdém por seu antigo corpo, ao qual, no entanto, sua pele permanece colada (LE BRETON, 2003).

Justamente na resistência da pele está o ponto de tangência entre quem considera o corpo objeto obsoleto e os que acreditam numa espécie de redenção desse apesar da máquina. Parece que se delinea a constatação de uma quase impossibilidade de separar homem e máquina e que, por isso mesmo, urge separá-los. Uma nova sensibilidade está em jogo desde que a noção de corpo contaminou-se pela idéia da máquina. É de uma mudança de percepção causada pelo acréscimo de próteses ao corpo que se trata. A discussão passa a girar em torno de um corpo que se hipertrofiou em meio à exagerada exposição de seus sentidos, em grande parte pela automatização que o envolveu, e que, deixando de ser estimulado, atrofiou-se. Essa lógica da internet estende-se à potencialidade de uma arquitetura que tem a virtualidade do computador como ferramenta projetiva. Há um perigo a ser evitado pelo arquiteto: o de deixar de lado o corpo físico como ponto de partida, como medida de seu processo de criação.

Remontando à *Minima Moralia* de Adorno (1992) quando este discute a inadequação entre o corpo e as máquinas bélicas, Tiburi (2004) ressalta a visão da experiência de guerra onde o indivíduo é parte de um mecanismo que inclui a destruição de sua experiência como resultado do movimento da máquina esmagadora do corpo. A filósofa lembra que a concepção do corpo como máquina depende de uma visão mecanicista do século XVII, o corpo-máquina pronto para substituir o corpo orgânico. Nesse ponto a máquina poderia ser um sintoma do espírito que comanda o corpo. Mas “a eliminação da experiência é a eliminação do corpo, não no sentido de sua destruição absoluta, mas de sua transformação em mera matéria através do que se poderia chamar uma despotencialização da sua sensibilidade” (TIBURI, 2004:237). E a ausência do corpo é a eliminação da experiência. Libertar o corpo, usá-lo é abri-lo para uma série de experiências sem fim, inclusive através de um processo de desorientação que o permita colocar em dúvida



suas certezas e ressignificá-las. Neste ponto se entende que o corpo não é máquina, mas é a ela submetido. Por isso para Adorno<sup>68</sup> a danificação da experiência passa pelo trauma gravado no corpo como oposição à máquina, e por isso persiste o duplo rumo: a cura da experiência pela aceitação da semelhança com a máquina ou a intensificação da necessidade de autonomia entre eles.

A experiência do corpo não é tocada pela máquina na qual ele mesmo se torna: com a transformação do corpo em máquina perde-se algo do corpo e constitui-se uma interdição do falar sobre o corpo que, em última instância é uma interdição ao falar em geral (TIBURI, 2004:249).

O corpo é interdição com o espaço da arquitetura: na expressão do corpo “interdito”, o ‘inter’ é a própria arquitetura. Por isso negar o corpo é também negar a experiência do espaço — o corpo carrega o espaço, e não há espaço sem corpo. Por isso há um sério problema quando a arquitetura desprioriza o corpo físico e suas sensibilidades perceptivas como referência primordial para o processo de criação da obra. E se não há espaço sem corpo, o que via de regra se apresenta hoje é um não-espaço — no sentido de resultado da experiência que nasce da relação entre corpo e mundo — ou um mero espaço enquanto dimensão física esvaziado de qualquer experiência significativa. De fato os progressos técnicos apontam para um desprendimento entre corpo e informação que, para o pensamento de Stelarc, Timothy Leary ou Hans Moravec<sup>69</sup>, significam radicalmente o abandono do corpo tradicional, puro em

---

<sup>68</sup> Ver TIBURI, 2004:238 e ADORNO, 1992.

<sup>69</sup> Ver Le Breton, 2003:125-126. Timothy Leary (1920-1996) foi um psicólogo e escritor norte-americano que causou polêmica nos anos 1960 ao defender a eficácia da administração de substâncias alucinógenas, como o LSD, no tratamento de pacientes alcoólicos e esquizofrênicos; influenciou a geração beatnik e hippie e dedicou-se, mais tarde, ao estudo dos problemas de desenvolvimento da inteligência, das possibilidades de prolongar a vida e das migrações espaciais: nos anos 80, fascinado pelas novas tecnologias como o computador, chegou a criar softwares de design. Hans Moravec (1948- ), cientista austríaco diretor do Instituto de Robótica da Universidade Carnegie Mellon, trabalha, desde os anos 1950, com pesquisas em torno das possíveis modificações apoiadas na tecnologia — já pensava em máquinas capazes de raciocinar e construía robôs desde criança; mais tarde graduou-se em Engenharia e Matemática e fez mestrado em Ciência da Computação, e pôde desenvolver, dentre outras coisas, um computador para controlar robôs sofisticados e realizar experimentos sobre aprendizagem e programação automática em máquinas comerciais; vem publicando

sua humanidade. O novo corpo pode ser desde uma estrutura biônica indiferente às antigas formas humanas como pode imergir dentro da máquina; o computador pode ser promovido a corpo glorioso que abriga o espírito. Este é um entendimento que leva ao cabo a indissociação entre corpo e máquina, onde ela o engole. Mas a resistência da pele ainda é possível. O homem que se senta em frente ao computador fica por algum tempo imune à própria presença física no espaço, contudo há o momento do choque, quando ele volta da viagem virtual e sente seu desconforto na cadeira ou as dores nas mãos provenientes do exercício de teclar. Na existência confusa entre o real e o imaginário, um mundo sensorial funciona em pleno vapor, e outro está adormecido. O corpo não depende dele mesmo como totalidade sensória, a não ser de seu cérebro, e se apaga em seu resto. Mas o homem ainda volta do universo sintético (LE BRETON, 2003) ao universo tradicional, e esse despertar pode ser tão automático quanto a vida que ele leva como um confronto entre realidades em que só o corpo como carne se faz palpável e possível.

Apesar da reduzida mobilidade, o indivíduo vive uma plenitude sensorial que a sociedade não lhe proporcionaria com tanta generosidade. Ele se desloca concretamente em um universo reconstituído. Ao dissociar corpo e experiência, ao tornar irreal a relação com o mundo e transformá-la em relação com dados, o virtual legitima, aos olhos de muitos internautas (ou defensores radicais da inteligência artificial), a oposição essencial entre espírito e corpo, levando ao fantasma de uma onipotência do espírito. A realidade virtual está aquém e além do corpo, este é passivo mesmo se ecoa inumeráveis efeitos de sensações e de emoções provocadas por imagens (LE BRETON, 2003:127-128).

Certamente há uma troca alheia ao corpo. O autor imediatamente citado utiliza de forma brilhante a definição de ciberespaço como uma prótese da existência, um instrumento da multiplicação de si. Destaca que muito se pode dizer sobre esse mundo virtual, como o espanto sentido pelo corpo que se livra da noção de gravidade e abandona as impressões corporais ordinárias no que elas implicam de imprevisibilidade. Contudo, não se chegaria a uma situação

inversa pela mesma via, quando imprevisíveis serão as sensações comuns, à medida que o homem se deparar com seu corpo ao voltar da viagem virtual? Não seria desejável, nesse sentido, que a desorientação viesse ratificar a imprevisibilidade dos sentidos a fim de desautomatizá-los?

A questão do virtual é tratada por Ramos (2004) de maneira elucidativa. Ele ensina que, no mundo administrado, o imediatismo, o pragmatismo e a eficiência são hipervalorizados, esvaziando os meios e fetichizando os fins. É nesse lugar da mediação que ocorrem mudanças significativas, pois são introduzidos novos elementos que correspondem a um novo princípio de realidade. A imposição externa do prazer ao indivíduo é que faz com que o princípio de realidade se converta em princípio do prazer, e as funções de mediação apropriadas ao ego organizado são progressivamente abandonadas ou expropriadas. A razão, o juízo, a atenção, a memória, a decisão, elementos de consolidação do princípio do prazer, dão lugar à fantasia e ao onirismo, seus elementos mentais, estabelecendo uma prioridade que transforma a realidade na virtualidade. O mundo administrado aceita então um mundo virtual para dar conta da satisfação do desejo, pois nele pode agir sem ser “realmente” responsável. Mas,

Ao se oferecer como “nova” realidade, o virtualismo impõe à própria realidade o caráter de mercadoria e, em vez de se afastar dela pelo recurso da falsa percepção substitutiva — a alucinação, o virtual, o simulacro — torna sua presença, na forma do fetiche da mercadoria, esmagadora: o fetiche não é sua nova condição, mas sua essência (RAMOS, 2004:96).

A cultura midiática em que se mergulha é fatal para a emergência de um novo corpo. Muito impressiona identificar lampejos certos sobre a comunicação e a cultura das mídias desde as teorias de McLuhan, passando pela visão crítica da inclusão da máquina no cotidiano do homem pelos conceitos embutidos nas propostas arquitetônicas como as do Grupo Archigram, nos anos 1960. O que então eram previsões longínquas agora se tornam realidades das quais ainda não se dá conta, em termos, por completo. De alguma maneira óbvia, e

portanto subjugada, constata-se que as novas tecnologias transformam radicalmente a estética ao inaugurar uma nova linguagem. Muda a essência da comunicação e a escala, que deixa de ser puramente humana<sup>70</sup> e por isso mesmo transforma a sensibilidade e a maneira como se percebe o mundo. Tiburi (2004), ao filosofar sobre Beckett, Descartes e Giger, coloca uma pergunta que se recorta de seu contexto sem deixar de servir para iluminar esta discussão: “Como confiar na realidade se ela é o sustentáculo da dor? Não podendo declinar dela, todavia, a linguagem passa a ser o campo de sua reconstrução, o lugar onde o sujeito pode sobreviver.” E mais adiante outra pergunta: “Seria o sem fim da dor o sem fim da representação?” (TIBURI, 2004:225).

### **3.2 De possíveis identidades de um corpo tecnológico contemporâneo**

Que corpo habita o cenário contemporâneo? Como se define o *homocyborg* que processa sua experiência de mundo através de aparatos tecnológicos? O teórico português Gonçalo Furtado (2004a) ressalta que esse homem vive no que se pode denominar sociedade tecno-biológica ou sociedade da informação, cujo contexto é conformado pela onipresença da tecnologia no cotidiano, numa nova cultura movida pelo imperativo da comunicabilidade instantânea. Defende uma prática de arquitetura e *design* voltada a uma obra aberta e participativa, em que a estética da interatividade seja estendida ao nível da experiência de uma relação mais humana aplicada à técnica — o que só pode se tornar possível mediante uma reflexão profunda acerca da especificidade de tal caráter interativo e de suas potenciais perversões.

Entendendo a técnica como uma prótese ou extensão da capacidade humana e interessado em pensar a interferência que as novas tecnologias digitais operam no corpo e na cultura urbana, Furtado reivindica o desenvolvimento de um programa especial chamado “Design de Interface”. Esse programa parte da constatação da aceleração com que se transforma o contato entre homem e máquina, levando à necessidade de, também rapidamente, investigar, idealizar

---

<sup>70</sup> Sobre isso ver Santaella, 1996:15.

e implementar dispositivos ideológicos e físicos que respondam a essa condição. É interessante notar que o prognóstico para o desenvolvimento desse projeto sugere o desaparecimento do instrumento, ou seja, ambiciona o desenvolvimento da tecnologia cada vez menos pautado na presença física dos objetos intermediadores do corpo. O que particularmente se busca são as novas contingências de uma Realidade Virtual que permita ao homem sua entrada num ambiente sempre mais interativo, que ative sua capacidade sensória e minimize os efeitos maléficos causados pela interface. Um exemplo é o desenvolvimento de uma comunicação de instrução verbal entre o usuário e o computador, de modo que diminuam as lesões por esforço repetitivo ou as dores nos olhos, nas costas e na cabeça devido ao uso prolongado do aparelho. Embora se possa dizer que o relacionamento humano com o computador venha sendo predominantemente tátil, como através do uso do teclado, os estudos apontam para um protagonismo de 83% no tocante à visão, 11% à audição e 1,5% ao tato<sup>71</sup> — o que equivale a dizer que o corpo como totalidade sensória seja constantemente negligenciado ou atrofiado.

Voltando à referida Realidade Virtual, Furtado (2004a) explica que muitos subtipos de interface tem sido potencializadas, como o *video-mapping* — que introduz representações de partes do corpo —, sistemas imersivos — onde a percepção real é aumentada ao ter preenchidos seus campos sensoriais com aparelhos —, telepresença — uma extensão das ações humanas por dispositivos eletrônicos ou mecânicos à distância. Mas numa experiência de total imersão na realidade virtual, supera-se a estaticidade visual da perspectiva em ambientes tridimensionais, que reagem e se auto-atualizam em tempo real e em multisensorialidades, em *inputs* visuais, auditivos, estereoscópicos e táteis. Experiência real ou virtual, o que guia tais investigações é a tentativa de devolver ao corpo o que a máquina um dia lhe tirou: a capacidade de reagir e interagir com o meio, de se voltar a ele mesmo.

---

<sup>71</sup> Cf. nota de rodapé em FURTADO, 2004a.

Charles Jencks (1995) utiliza-se da noção de *homocyborg* para tratar da condição do habitante da sociedade atual, onde o animal e o tecnológico encontram-se nele totalmente integrados. Ele alega que o conceito de que a natureza mecânica engoliria a natureza biológica e criativa do homem exposto à influência da tecnologia não vingou, uma vez que a expectativa em torno da máquina — uma necessária submissão à automatização e à rotina — não se concretizou: a realidade mutante e inventiva se impôs como lógica. A leitura de Jencks aproxima-se à de Furtado, no sentido de que o que se verifica como tendência é a re-sensibilização do corpo, mesmo inevitavelmente associado à máquina.

Corpos-máquinas, mortos-vivos inspiram a crítica sobre a proporção da interferência exercida pela tecnologia no cotidiano da comunicação de massa, no atual contexto urbano que é multimidiático e instável. Em *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*, destacam-se os caros pontos de vista de Tomaz Tadeu da Silva, Hari Kunzru e Donna Haraway, sempre em torno do termo “ciborgue” e suas implicações a partir das análises de Haraway. Como pontuado anteriormente, Silva (2000) introduz a questão dos novos significados e questionamentos em torno da subjetividade humana e afirma que, embora hoje se pergunte até mesmo se ainda existe o sujeito cartesiano, ele sempre vaza por todos os lados. É possível falar então de duas vias: a da resistência do eu e do corpo — da percepção e da pele —, e da irreversibilidade da condição do sujeito contemporâneo — homem-ciborgue, plugado em maquinicidades. “Onde termina o humano e onde começa a máquina?”, perguntam todos eles. Assim a ontologia do humano é colocada em xeque, uma vez que é na realidade do ciborgue que se vive: o meio é um meio ciborgue. Se antes a subjetividade humana foi legada pelo *cogito* cartesiano, onde um sujeito pensante, racional e reflexivo era considerado a origem e o centro do pensamento e da ação, o que dizer diante de uma criatura tecno-humana, que simula as próprias ações humanas mas não pode ter seus pensamentos, ações ou comportamentos como retroagidos a nenhuma essencialidade humana (porque feita de fluxos e circuitos, fios e silício, e não

de tecidos)? Uma vez que a exclusividade do humano se dissolve e o corpo se interpenetra por próteses, o próprio pensar, agir e perceber o mundo se desloca num meio ciborguiano, onde a realidade é perpassada, muitas vezes invisivelmente, por contaminações de ordem tecnológica.



FIGURA 45 – Donna Haraway em versão animada, no filme *Ghost in the Shell*  
 FONTE: foto da autora

Silva traz a taxonomia proposta por Gray, Mentor e Figueroa-Sarriera<sup>72</sup>, que permite um delineamento da temática do ciborgue, onde as tecnologias ciborguianas podem ser restauradoras: permitem restaurar funções e substituir órgãos e membros perdidos; normalizadoras: retornam as criaturas a uma indiferente normalidade; reconfiguradoras: criam criaturas pós-humanas que são iguais aos seres humanos e, ao mesmo tempo, diferentes deles; melhoradoras: criam criaturas melhoradas, relativamente ao ser humano. Já Hari Kunzru (2000) aponta que o primeiro ciborgue do mundo foi um rato de laboratório que, no final da década de 1950, teve implantado no corpo uma pequena bomba osmótica que injetava doses precisamente controladas de substâncias químicas que alteravam vários de seus parâmetros fisiológicos. Manfred Clynes, um engenheiro, e Nathan Kline, um psiquiatra, teriam inventado, em 1960, o termo “ciborgue” — *cyborg*, abreviação de *cybernetic*

<sup>72</sup> GRAY, Chris H.; MENTOR, Steven e FIGUEROA-SARRIERA, citados por SILVA, 2000:14.

*organism* — para descrever o conceito de um “homem ampliado” ou melhor adaptado aos rigores da viagem espacial, e imaginaram um astronauta do futuro cujo coração seria controlado por injeções e anfetaminas e cujos pulmões seriam substituídos por uma “célula energética inversa”, alimentada por energia nuclear.

Em meados da década de 1960, os ciborgues representavam um grande negócio, com milhões de dólares da Força Aérea estadunidense sendo canalizados para projetos de construção de exoesqueletos, braços robóticos do tipo mestre-escravo, dispositivos de biofeedback e sistemas especializados (KUNZRU, 2000). Rondando a literatura, os quadrinhos, as manifestações artísticas — como em *Stelarc* — os militares e a imaginação científica, o ciborgue chega ao século XXI não apenas como uma idéia ou uma realização isolada. Todos são mais que ciborgues. Se o homem-máquina partia do sonho de melhorar as capacidades humanas, a realidade mostra que este híbrido está, hoje, independente das intenções originais. Ainda que robôs, autômatos e pessoas artificiais tenham feito parte da imaginação ocidental desde pelo menos o Iluminismo, Kunzru aponta que o ciborgue de agora se torna fundamentalmente diferente de seus ancestrais mecânicos devido à *informação* — daí que a própria Haraway defina os ciborgues como “máquinas de informação”.

O ciborgue dos anos noventa é uma criatura mais sofisticada do que seu ancestral dos anos cinqüenta e, ao mesmo tempo, uma criatura mais doméstica. Juntas pélvicas artificiais, implantes de tímpanos para os surdos, implantes de retina para os cegos [...]. Sistemas de recuperação de informação *on-line* são utilizados como próteses para memórias humanas ilimitadas. No mundo fechado da sofisticada indústria da guerra, combinações ciborguianas de humanos e máquinas são utilizadas para pilotar aeronaves militares — os tempos de resposta e os aparelhos sensórios de simples e “puros” humanos são inadequados para as demandas do combate aéreo supersônico.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> KUNZRU (2000:139) faz referência ao começo da Guerra Fria e às experiências científicas de Norbert Wiener que escreveu, em 1948, *Cybernetics, or control and communication in the animal and machine*. Ele e seus seguidores viram a cibernética como uma ciência que



É precisamente nesse ponto que a lógica de Donna Haraway se insere, ampliando a noção do termo: o meio em que se vive hoje é ciborgue. Ou: a maior parte dos hábitos cotidianos do homem depende da máquina. O corpo puramente humano é cada vez menos utilizado para as tarefas diárias. Ela diz a Kunzru (2000:25), em entrevista a ele concedida:

Estamos falando, neste caso, de formas inteiramente novas de subjetividade. Estamos falando seriamente sobre mundos em mutação que nunca existiram, antes, neste planeta. E não se trata simplesmente de idéias. Trata-se de uma nova carne.

De onde o autor lembra que ela não está falando de um suposto futuro ou lugar tecnologicamente avançado, mas do presente: 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 nossa pele ou com quantas próteses o corpo contém.” Ser um ciborgue é estar condicionado a um meio ciborgue. Mas que arquitetura sensibiliza este ciborgue e toca as mentalidades de quem habita o mundo ciborgue?

Tais colocações associadas às discussões realizadas mostram como a definição da relação entre corpo e máquina absorve múltiplas interpretações quando analisadas sob a ótica de diferentes fenômenos históricos. Pode-se afirmar, a partir das reflexões de Pérez-Gómez, que o homem ciborgue nasceu nas transformações promovidas pelo Iluminismo. Mas a visão de Haraway parece abordar com mais precisão e acuidade a noção que se pode aplicar à dimensão que a experiência do corpo no mundo atual atinge: o homem é ciborgue, no sentido que a maior parte das atividades que envolvem a formação de sua vida cotidiana depende da máquina. O homem é ciborgue porque o meio que ele habita o é.

---

explicaria o mundo através de um conjunto de sistemas de *feedback*, permitindo o controle racional de corpos, máquinas, fábricas, comunidades e praticamente qualquer outra coisa.

Santaella (2004) reflete sobre as novas formas de socialização na cultura digital à luz do hibridismo que carrega as relações entre o corpo e o mundo através de sua comunicabilidade. A autora fala de um *corpo biocibernético* e do advento do pós-humano, resultantes da atual relação entre a máquina e o corpo, relação essa constantemente atualizável. Para isso, remete à condição de um corpo múltiplo: remodelado, protético, esquadrinhado, plugado, simulado, digitalizado e molecular. Enquanto no corpo remodelado as transformações operam-se visando à sua superfície — como ginástica, cirurgias plásticas ou implantes —, no protético — híbrido, ciborgue, corrigido e expandido através de construções artificiais — visam intensificar o funcionamento especializado de seu interior. O esquadrinhado é o corpo colocado sob a vigilância das máquinas para diagnóstico médico, e o plugado é o ciborgue interfaceado no ciberespaço. Remontando ao corpo feito de algoritmos, o simulado é o desencarnado, ainda não inteiramente possível, mas em estudo. O digitalizado reporta-se ao projeto *The visible human*, da americana *National Library of Medicine*, que intenciona criar representações tridimensionais, completas e anatomicamente detalhadas dos corpos humanos normais de um homem e uma mulher. Por fim, o corpo molecular refere-se às experiências da bioengenharia e da engenharia genética, da transgenia à clonagem.

Tantas conceitualizações dizem respeito, em primeira instância, à transformação do meio pela tecnologia, na era de uma formação comunicativa guiada pela informação, num processo acumulativo de complexificação. Em segunda, a uma eloqüente indicação da profunda crise da subjetividade que se atravessa, gerando a instabilidade do conceito e da própria experiência corporal. Reajustamentos e refuncionalizações são as marcas dessa cultura digital e informacional. O corpo biocibernético, híbrido entre o orgânico e o maquínico, está imerso numa era pós-biológica ou pós-humana. Nesse sentido, esclarece, o pós-humano deve ser traduzido por transumano ou mais que humano. A autora deixa claro que a noção de corpo encontra-se num campo

volátil, em permanente devir, uma vez que sua exposição às transformações tecnológicas é acelerada e freqüente, mudando seus estatutos.

Assim como Virilio (2002)<sup>74</sup> estabeleceu três momentos paradigmáticos de mudanças nas representações, Norbert Wiener<sup>75</sup> apresentou uma história dos autômatos no ocidente dividida em quatro estágios, a saber: a era mítica, a era dos relógios — situadas entre os séculos XVII e XVIII —, a era da máquina a vapor — fim do século XVIII e século XIX — e a era da comunicação e do controle — esta marcada pela mudança da engenharia de forças para a da comunicação, ou de uma economia da energia para uma baseada na reprodução acurada de sinais. A cada uma dessas eras correspondeu um tipo de modelo ou reimaginação do corpo humano: como figura de barro maleável e mágica, como um mecanismo de relojoaria, como um glorioso motor de aquecimento queimando algum combustível (em vez do glicogênio do músculo) e, finalmente, como um sistema eletrônico. Este equivaleria ao corpo cibernético, concebido como uma rede comunicacional. A influência desse modelo, aponta Santaella (2004), foi tão influente que muito dele permaneceu no que lhe sucedeu, e continua como uma noção forte disseminada pelo termo e a imagem do ciborgue<sup>76</sup>.

Numa análise sintética de vários prognósticos, esta autora ressalta uma das pesquisas proeminentes mais avançadas da atualidade: a que diz respeito à nanotecnologia. Explica que esta é uma técnica para o *design* de máquinas muito pequenas que podem ser programadas para operar em ambientes como o corpo humano; criadas a partir de moléculas, as nanotecnologias podem combater doenças, aumentar a performance física, evitar o envelhecimento, estando assim voltadas para o interior corporal do homem. Tal tecnologia intervém no nível do carbono, mudando os fundamentos da matéria na sua

---

<sup>74</sup> Explicitado mais adiante no capítulo 4.

<sup>75</sup> Citado em SANTAELLA, 2004, p.182.

<sup>76</sup> Santaella (2004:185-190) expõe uma análise cuidadosa sobre a aplicação do termo ciborgue em diferentes áreas, como o cinema. Para a análise da tese, como fim basta o entendimento apontado por Donna Haraway.

essência atômica e molecular, trazendo ainda desconhecidas conseqüências éticas. A arquitetura trata dessa hibridização nos escritos e experimentações projetuais de John MacLean Johansen<sup>77</sup> (JOHANSEN, 2002). Espécie de profeta de um novo milênio arquitetônico baseado nas últimas revoluções científicas e tecnológicas, ao aposentar da prática de escritório, dedicou-se a investigar um novo tipo de *design* baseado na nanotecnologia, na bioengenharia, na levitação magnética, em estruturas auto-reguladoras e materiais compostos.

Santaella (2004) reporta ao pensamento de Heim para retratar como a avaliação das reações provocadas pela ciber-realidade caminha em diversas direções. Segundo o autor, os críticos da condição social atual em torno da mediação corpo-tecnologia-mundo dividem-se em três tipos básicos: os realistas ingênuos — que acreditam na possibilidade de uma experiência pura de realidade, não mediatizada —, os idealistas das redes — que consideram o esse o melhor dos mundos e apontam para os ganhos evolutivos da espécie — e os céticos — os convictos de que são inócuas as tentativas de entender o processo de nascimento do ciberespaço, ainda considerado muito nebuloso. De onde Santaella conclui que qualquer resposta para os tempos inaugurados pelas transformações midiáticas recentes deve sempre passar por uma discussão do corpo. Menos importa defini-lo categoricamente, mais importa repensá-lo constantemente, uma vez que os meios de comunicação, seja nos tipos de signos que por eles circulam ou pelos tipos de mensagens que engendram, são capazes não somente de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, como também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. Remontando a Pierre Lèvy (1998), uma nova antropologia própria do ciberespaço está nascendo, e ela levará a um ambiente

---

<sup>77</sup> Nascido em 1916, filho de dois pintores nova-iorquinos de sucesso, titulou-se arquiteto na Bauhaus-in-Boston Harvard Graduate School of Design de Walter Gropius. Iniciou sua carreira no apogeu do modernismo americano, mostrando-se desde cedo mais experimentalista que seus colegas, e suas influências foram muitas e variadas. Sempre envolvido pelas correntes tecnológicas e interessado mais nos processos e ações das estruturas que na linguagem em si, pareceu antever as mudanças prementes nos anos 1960 para o futuro da arquitetura, ligando-se às experimentações do Grupo Archigram e atentando-se ao pensamento de McLuhan e Norbert Wiener.

hipermidiático. Voltando à questão da mudança no papel da imagem para a sociedade contemporânea, André Parente (1993:7-33) aciona a presença das máquinas de visão e outras tantas para diagnosticar a contaminação do cotidiano por elas, o que faz desvelar um novo universo sensório e cultural.

As novas tecnologias de produção, captação, transmissão, reprodução, processamento e armazenagem da imagem estão aí, como uma realidade incontornável: o telescópio, o microscópio, a radiografia, a fotografia, o cinema, a televisão, o radar, o vídeo, o satélite, a fotocopiadora, o ultrassom, a ressonância magnética, o raio *laser*, a holografia, o telefax, a câmera de pósitrons, a infografia. São as máquinas de visão, que à primeira vista funcionam seja como meios de comunicação, seja como extensões da visão do homem, permitindo-o ver e conhecer um universo jamais visto porque invisível a olho nu. Do infinitamente pequeno ao infinitamente grande, um novo universo se “descobre”, se “desvela”, se “cria”, em seus movimentos regulares e caóticos, em suas miríades de dobras, em outras faixas do espectro luminoso para além daquelas capturadas pelo olho humano, em outros espaços e em outros tempos também. (PARENTE, 1993b:13-14)

Não é possível delinear a imagem do novo corpo, a não ser fragmentando-a em várias. Todavia, é clara a sua lógica de atuação: necessariamente imbuída da interlocução com a máquina, anexado a próteses físicas ou metafóricas. O ciborgue é talvez ainda a melhor definição do corpo atual, não afeito à aparência de um robô (embora o possa ser), mas feito e refeito numa androgenia difícil de capturar. Resta devolver a ele seu lugar enquanto referência primordial da experiência de mundo, mediada ou não por aparatos tecnológicos — afinal, a relação entre sujeito e mundo, corpo e espaço, é feita de mediações: a percepção é instrumental. Na relação entre homens e objetos, entre homens e homens, entre homens e máquinas, entre o homem e seu corpo se dá a experiência espacial, que é a própria vivência cotidiana. Às expensas de uma experimentação anestesiada, automatizada e alienada de mundo — e da arquitetura — deve-se interromper o processo de negação do corpo, aceitando sua melancolia e sua capacidade de autoreinventar.

## 4 O CORPO NA CULTURA MIDIÁTICA — LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO EM XEQUE

*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 reconstrução 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, 2004:248-249).*

### 4.1 Da experiência do espaço urbano mediado pelas próteses e das redes sensoriais que a contextualizam

Volte-se aos meios de comunicação de massa e ao papel exercido pelas tecnologias que invadem diariamente o sistema perceptivo humano. Lúcia Santaella<sup>78</sup> lembra que a maior razão para o aumento de informação não controlada nesses processos 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

---

<sup>78</sup> Ver Santaella, 1996:33-49.

signos, níveis que são radicalmente mais complexos e baseados em interações mutáveis e de difícil sistematização.

A freqüente mudança no âmbito da linguagem afeta o corpo, que deve se redesenhar com rapidez<sup>79</sup>. Houve uma transformação da consciência<sup>80</sup> 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.

Com o aparecimento de cada nova técnica ou meio de produção de linguagem, desde o alfabeto fonético, no mundo grego, até os mecanismos informáticos hoje, é alguma habilidade ou poder humano em nível individual que se desloca e se expande, sendo transposto para o nível coletivo da espécie. Nesse deslocamento, o homem transitoriamente perde uma parte de si, a imagem que tem de si e do mundo. Nessa imagem estão consubstanciados os “valores humanos”, que são tão relativos quanto a própria imagem. Se a imagem se fragmenta, os valores escorregam entre as fendas (SANTAELLA,1996:87).

---

<sup>79</sup> “Toda linguagem representa o mundo, serve como mapa de orientação para o mundo, mas simultaneamente encobre o mundo. [...] Quando as linguagens começaram a crescer e se multiplicar (fenômeno que está se tornando cada vez mais evidente da Revolução Industrial para cá) a função de representação foi cedendo passo à emergência (também cada vez mais evidente) de um quarto reino (reino dos signos) na biosfera. Quanto mais as linguagens crescem, mais a biosfera vai se povoando de signos e se transmutando em “noosfera”. [...] Ora, esse universo noosférico é ainda demasiadamente novo para que nele nos sintamos em casa. O homem se sente estranho no próprio ninho que criou, além de que as linguagens parecem estar crescendo muito mais velozmente do que a capacidade humana de adaptação a esse crescimento na readequação de seus valores éticos e estéticos” (SANTAELLA, 1996:92). Note-se que o texto foi originalmente escrito em 1986, republicado em 1996 e, passados quase dez anos, as conclusões se mantêm.

<sup>80</sup> Roy Ascott citado por Santaella, 1996:13.

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<sup>81</sup> 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 auto-imagem do homem, sobre o pano de fundo de um modelo de mundo, da prévia idade moderna, que se estilhaçou” (SANTAELLA, 1996:88). Então qual é a auto-imagem 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<sup>82</sup>, 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

---

<sup>81</sup> Como já dizia Santaella em 1996, e que se confirma com mais intensidade hoje, em 2007.

<sup>82</sup> Ver Santaella, 1996:62.



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. 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. Neste caso, estão em cena um corpo atrofiado 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 linguagem. Santaella<sup>83</sup> 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 eletrônica<sup>84</sup> é um outro, que precisa se (re)descobrir

---

<sup>83</sup> SANTAELLA, 1996:35-36. Destaco o seguinte trecho da página 35: “Embora o livro impresso tenha sido o primeiro veículo de massa, foi o jornal que deu início às características da cultura das mídias que, embora não esteja separada das outras formas de cultura que coexistem nas sociedades modernas, apresenta características singulares e uma especificidade que lhe é própria. Dentre esses caracteres, cumpre pôr em evidência o fator de provisoriedade que parece ser a mola-mestra da cultura das mídias em oposição à durabilidade e permanência que caracterizam as formas mais tradicionais de cultura. Um jornal, por exemplo, é feito para ser lido num dia e jogado fora no dia seguinte.”

<sup>84</sup> 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, poderia-se falar em seis tipos de formações culturais: 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 cado, uma era da informação. Cf. SANTAELLA, 2004.

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 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 nesta realidade intensamente mediada pela tecnologia. É por tal razão que a metáfora do aprisionamento dos sentidos dentro de um corpo anestesiado baseia-se na relação entre homem e imagem, imagem diáfana e descontínua que exige novas funções do corpo para que a possa experimentar.

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 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. Esta é uma metáfora condizente à relação entre homem e imagem na contemporaneidade, onde mudam os valores das imagens e também sua tentativa de apropriação. “Perde-se de si por não perceber a fenda, a brecha da diferença entre o próprio eu, este que avança no fluxo da vida, e a imagem (representação) do eu” (SANTAELLA, 1996:68). 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 (2004:142) 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, neste 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 idéia de que a vida é o sonho de um sonho que nos faz chegar ao significado do 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, 2004:118).

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 hiper sofisticada, 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 conseqüências 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 idéia 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 o atual modo de representação de que o arquiteto se 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 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 (2005:11) evoca a força da sensibilidade e da imaginação contidos 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 numa *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 ausente, 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 exime 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, esta 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, 2002:91).

Este paradoxo do tempo sobre o espaço modifica, como mostrou este 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 apóia 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.



Virilio (2002) fala de um *fenômeno de aceleração* que abole o conhecimento das distâncias e das dimensões pelo indivíduo, ou seja, muda a noção de espaço e de tempo, além de interferir no processo de conhecimento dos fenômenos do mundo. A antecipação do movimento humano imprime velocidade ao deslocamento do corpo em um espaço aniquilado. O corpo atrofia-se à medida que muitas de suas funções tornam-se dispensáveis devido às substituições de usos e tarefas que as próteses impõem.

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 idéia 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 trajetórias afetivas 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:

Da cidade, teatro das atividades humanas, com seu átrio, sua praça do mercado ocupada tanto por atores quanto por espectadores presentes, à CINECITTA e depois à TELECITTA povoada de telespectadores ausentes, não há mais do que uma etapa a superar desde a distante invenção da janela urbana, a vitrine, esta colocação atrás do vidro de objetos, pessoas, execução de uma transparência adquirida ao longo das últimas décadas que levaria, através da óptica fotocinematográfica, a esta óptica eletrônica dos meios de teletransmissão capazes de realizar não somente os imóveis-vitrines, mas as cidades, as nações-vitrines, megalópoles midiáticas tendo o poder paradoxal de reunir à distância os indivíduos em torno de opiniões ou comportamentos (VIRILIO, 2002:93).

Cabe então ao habitante da cidade, sujeito do olhar, promover fragmentos de pausas em seu cotidiano para voltar a perceber seu objeto olhado e ser enfim por ele tocado. E cabe ao produtor de imagens e objetos explorar a capacidade de convocar o corpo a reagir diante deles em sua experiência espacial. Hillman (1993) explica que *notitia* refere-se à capacidade de formar noções verdadeiras

das coisas a partir da observação atenta — notar, e que desse notar depende o conhecimento. Nesse sentido, a psicoterapia, a arquitetura, o planejamento urbano, o design e outras ciências humanas são atingidas pela percepção da alma do mundo, da cidade como realidade psíquica. Ele convoca o habitante a trazer de volta a *anima mundi*, a alma do mundo, que apontaria sua apresentação sensorial como um rosto que revela sua imagem interior, sua disponibilidade para a imaginação. Reside na disponibilidade para a imaginação uma das chaves de saída para um caminho mais desafiador que envolva o habitante no conhecimento da cidade que ele habita, a chance de notá-la, estar de novo atento aos acontecimentos urbanos e renovar sua percepção sobre os mesmos. Mas é preciso aproximar-se da percepção espacial possível na atualidade e entender que cidade é habitada.

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 este 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 esta 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. Gagnebin<sup>85</sup> explica:

O que nos interessa aqui, em primeiro lugar, é o laço que Benjamin estabelece entre o fracasso da “*Erfahrung*” e o fim da arte de contar, ou, dito de maneira inversa (mas não explicitada em Benjamin), a idéia de que uma reconstrução da “*Erfahrung*” deveria ser acompanhada de uma nova forma de narratividade. A uma experiência e uma narratividade espontâneas, oriundas de uma organização social comunitária centrada no artesanato, opor-se-iam, assim, formas “sintéticas” de experiência e de narratividade, como diz Benjamin referindo-se a Proust, frutos de um trabalho de construção empreendido justamente por aqueles que reconheceram a impossibilidade da experiência tradicional na sociedade moderna e que se recusam a se contentar com a privacidade da experiência vivida individual (“*Erlebnis*”).

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 reprodutibilidade técnica<sup>86</sup>.

---

<sup>85</sup> Jeanne Marie Gagnebin no prefácio de Benjamin, 1994:9-10.

<sup>86</sup> Ver Benjamin, 1994:165-196.

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 conseqüências 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 este 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 ao avião e 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 idéias 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<sup>87</sup>. 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 fazem uma comparação entre 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? A imagem do homem/corpo encapsulado é uma ótima metáfora — e novamente há uma crítica ao Movimento Moderno nesse processo de encapsulamento. 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

---

<sup>87</sup> Cf. Blommer & Moore, 1979:74-77.

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 re-arranjo 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 conseqüências 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 (2004:4) 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 defende 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 em situar-se em tal processo. Velloso (2004:5) compartilha da noção de *espacialidade* feita por Dalibor Vesely, definida na constituição de um espaço coerente que é permitida pela capacidade do corpo humano em 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, 2004:5-6).

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. Cada ser humano, se já compreendia o mundo a partir de seus filtros particulares, agora evidencia o procedimento dessa compreensão, que não é outro senão o de apartar-se da possibilidade de comunicar a experiência, e sem que isso cause mais nenhuma estranheza nos transeuntes urbanos. Mas, o que chama a atenção é que essa maneira individual de experimentar o mundo esteja exacerbada no hábito de portar um aparato que explicita ao outro o quanto você se separa dele (VELLOSO, 2004:6).

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. 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 advém. 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 maquínico 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 espaço-temporais 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.<sup>88</sup> Daqui parte o questionamento da autora sobre o quanto a materialidade da arquitetura interfere nesse processo:

Nesta oscilação entre ouvir sozinho suas próprias músicas e reportar-se pela fala a outro lugar estabelece-se um jogo entre envolvimento/recusa no qual a cidade experimentada condensa-se e satura-se. Se é incontestável que nestas condições, quanto ao comportamento das pessoas em relação à sua própria espacialidade (definida pelo movimento), a vida cotidiana fica revigorada, não é suficientemente nítido se daí decorre qualquer transformação na produção do ambiente urbano. Devemos perguntar, afinal, até que ponto a materialidade da arquitetura é um componente necessário à transformação da experiência que está em curso (VELLOSO, 2004: 8).

Indaga se a arquitetura já acatou, em suas premissas de desenho, este novo engajamento das pessoas com seus lugares, uma vez que estas vêm de pronto estabelecendo seus próprios modos para lidar com a materialidade dos

---

<sup>88</sup> Cf. Velloso, 2004:7.

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 arquitetura, reapresentando-o como referência para sua experiência.

A resistência dos habitantes através de táticas que redesenhariam as relações individuais e coletivas dos lugares tem sido apontada por alguns pensadores<sup>89</sup>. Velloso (2004) acredita que a sensação de pertencimento do habitante a um lugar, gerando um envolvimento com os espaços habitados, é a base de tal resistência e ponto de partida possível para o estabelecimento de uma prática urbana condizente com as constantes renovações e transformações apresentadas pelos aparatos tecnológicos, próteses do corpo ciborgue atual. Para ela, isso diz respeito especialmente a um exercício de práticas de apropriação do contexto urbano já consolidado, de onde se estende esse pensamento a um novo processo de criação na arquitetura e seus espaços, construídos ou não. 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 (2004b) 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

---

<sup>89</sup> Rita Velloso destaca as prospecções de Lieven de Caeter. Cf. VELLOSO, 2004.

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 nomádico, 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, lingüísticas, 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 Eletronic 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 conseqüências 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. Quase vinte 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, auto-regulador, vivo. Johnansen 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. Cabos suportariam edifícios de modo a adaptá-los em tempo real para acomodar cargas mutantes — como se vê no projeto *The Web* (FIG. 46-47), um centro de conferência que deveria ser suspenso entre as torres gêmeas nova-iorquinas, feito em 1989. Sua moldura estrutural triangular poderia ser elevada do chão com facilidade, num sistema auto-balanceável, em que novas partes poderiam ser adicionadas aos nós. Os fechamentos eram previstos em plásticos especialmente moldados, numa técnica parecida à da indústria naval, como eram produzidos os cascos dos iates em resina de vidro reforçada. Tubos parecidos a serpentinas moveriam as pessoas, “levitando-as”, até um lugar central de onde os acessos se distribuiriam: ao auditório, a uma câmara de simulação, espaços de encontro, um restaurante e um centro de computação circundado por “cachos” de estações de trabalho.

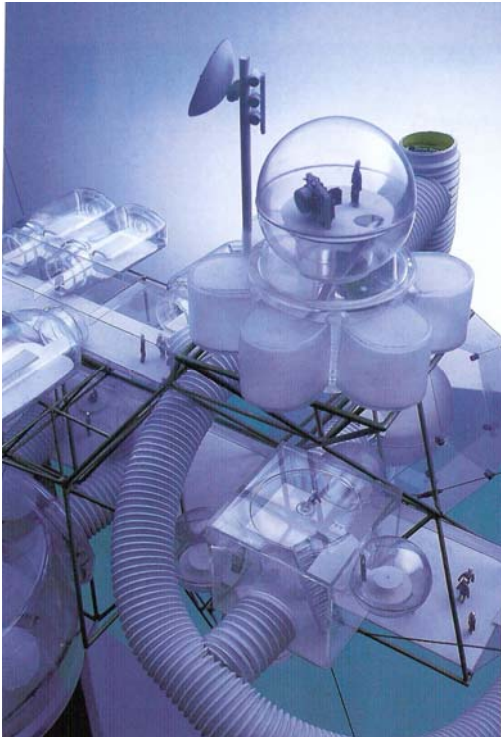


FIGURA 46 – John M. Johansen, *The Web*, 1989  
FONTE: JOHANSEN, 2002, p.48

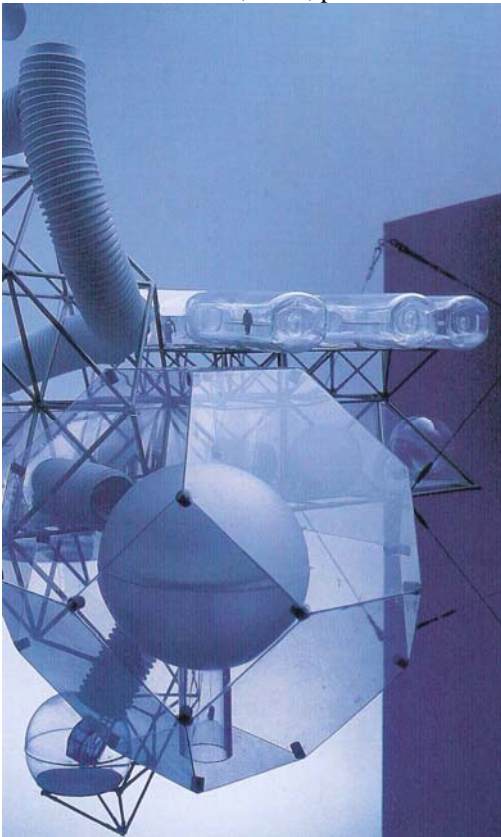
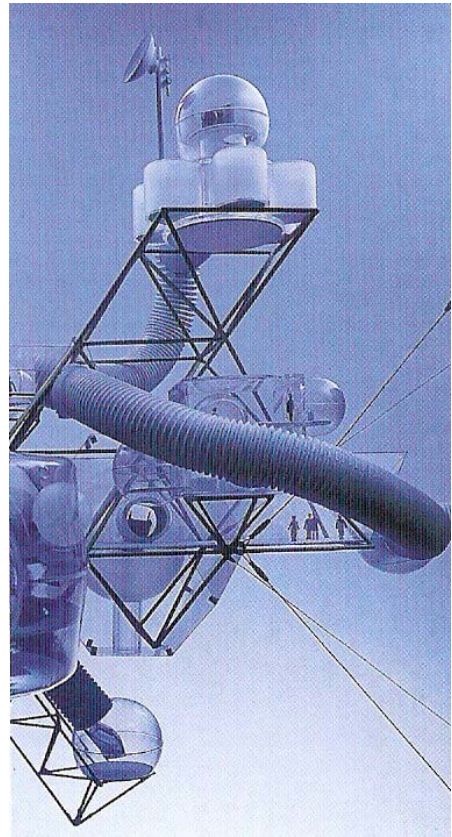


FIGURA 47 – John M. Johansen, *The web*  
FONTE: JOHANSEN, 2002, p.49 e 51



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.

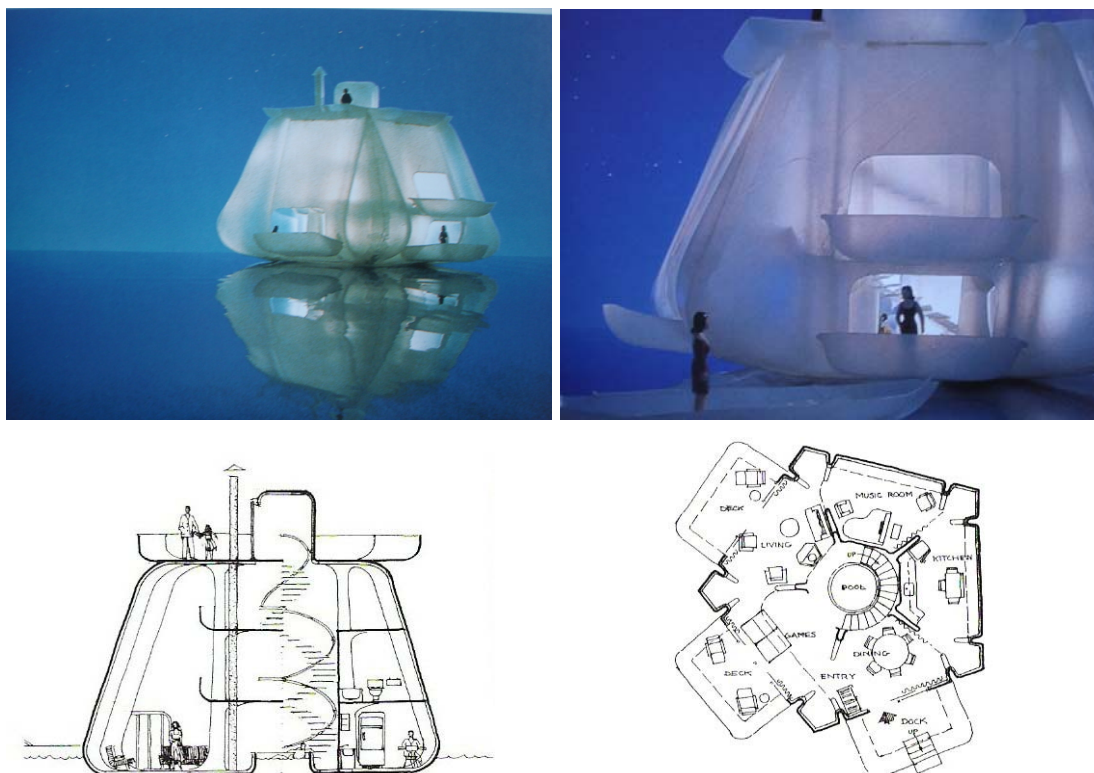


FIGURA 48 – John M. Johansen, *The Floating House*, 1996-1997 – fotos, corte e planta; A estrutura da casa, esculpida em material plástico luminescente, contém em suas formas a maior parte do mobiliário; ela flutua como uma gigante flor aquática de pétalas translúcidas  
 FONTE: JOHANSEN, 2002, p. 117, 119, 122 e 123

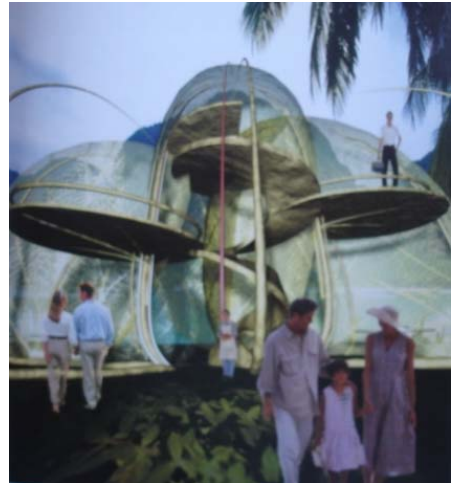


FIGURA 49 – John M. Johansen, *Molecular-engineered House (for the year 2200)*, 2000; com construção prevista para nove dias, a arquitetura molecular brotaria como um sistema vascular, oriundo de um material químico em forma líquida  
FONTE: JOHANSEN, 2002, p.138-139



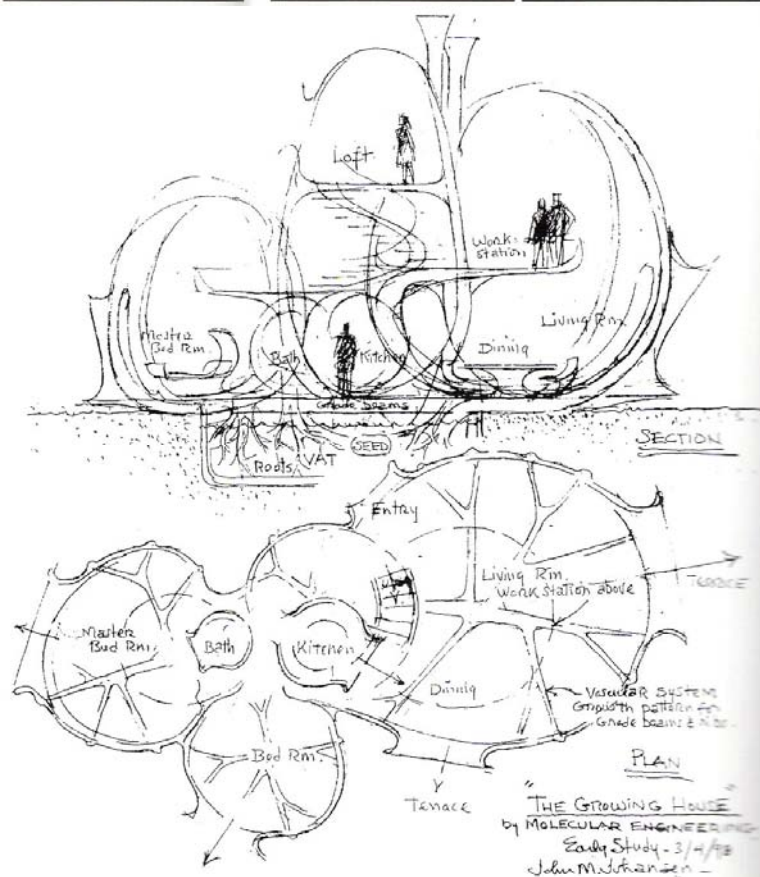
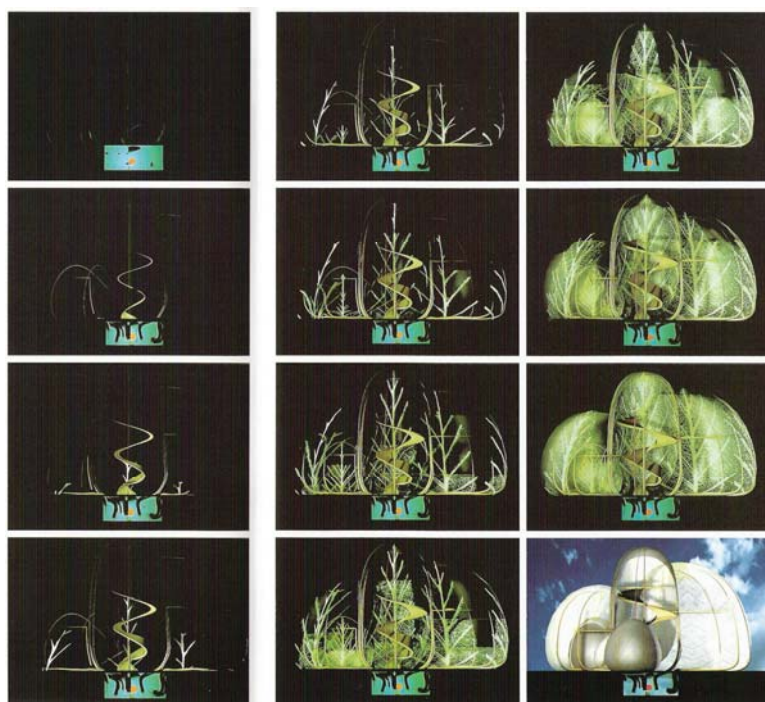


FIGURA 50 – J John M. Johansen, *Molecular-engineered House (for the year 2200)*, fotos que prevêem as etapas do crescimento da estrutura da casa; corte e planta  
 FONTE: JOHANSEN, 2002, p.132, 134-135

#### **4.2 Análise do mapa — desvelamentos e desorientações**

O espaço da desconstrução promovido por Zaha Hadid, através de uma intervenção paradigmática no modo de representar suas obras de arquitetura, aproxima-se da revisão gráfica proposta por Lebbeus Woods em seus projetos. Porém, mesmo que apoiados em transformações representacionais da forma de seus projetos, ambos trazem tal condição ancorada a uma discussão sobre os significados desta abordagem na transformação da experiência em torno do espaço gerado, do uso da obra. Trata-se mesmo do fim da representação como algo externo ao corpo, o que faz com que a reflexão esteja não no meio representacional que a obra utiliza e, sim, na espacialidade que ela cria. Ao analisar sua produção arquitetônica, percebe-se que é possível transformar os modos de representação gráfica em experiências do espaço. Mesmo assim, as formas de discurso e desenho de que se apropriam não é equivalente às tradicionais, e usam de maneira inteligente o apelo visual presente na prática da vida cotidiana para atentar o usuário para o que se encontra além das aparências.

No caso de Zaha, o *Vitra Fire Station* na Alemanha, o *Car Park and Terminus*, em Strasbourg, e o *Lois and Richard Rosenthal Center for Contemporary Art*, em Cincinnati, são apontados como paradigmas de uma produção de arquitetura contemporânea que se renova através de um processo peculiar e indagativo da experiência espacial da obra. A iraquiana sempre se mostrou disposta a inovar, desde sua formação: antes de graduar-se como arquiteta formou-se em Matemática. Apreciadora das vanguardas artísticas do início do século XX, o tratamento formal construtivista da tridimensionalidade muito a influenciou enquanto estudante. Considerada uma integrante do movimento deconstrutivista na arquitetura — que se utiliza de uma deformação lingüística na composição dos volumes e formas para transformar a experiência do usuário em relação ao espaço —, problematizou suas reflexões numa produção igualmente vanguardista, através de um processo de criação peculiar que utiliza modos de representação instigantes, muitas vezes expressados inicialmente através de pinturas. Desafiando a malha cartesiana e a

perspectiva única, exaltando o potencial de fragmentação e distorção, liga-se às proposições cubistas, usando a arte a serviço da investigação na arquitetura. Acreditando que os métodos tradicionais de representação arquitetônica não são apropriados para o pretendido envolvimento dos usuários e a (re) integração dos espaços públicos com a cidade, passou a usar a pintura como técnica de pesquisa para atingir seus objetivos. Parece perceber a cidade em câmera lenta, planos, recortes e closes, e transportar essa visão para suas propostas projetuais, promovendo uma dialética de aceleração e desaceleração do ritmo cotidiano de experimentação dos fenômenos e objetos. Suas pinturas parecem libertar o discurso formal da arquitetura e abri-lo a novas oportunidades de criação e usufruição, tornando a leitura espacial que delas decorre instável e sujeita a múltiplas interpretações, a descobertas constantes por seu usuário. A suspensão da clareza de limites, a supressão do modo rápido de vivenciar a obra e a tentativa de despertar todos os sentidos do corpo para a realidade da existência humana são condições essenciais de sua produção de textos, projetos ou instalações. Acredita que o principal papel da arquitetura não é evocar sentimentos de familiaridade ou reconhecimento, mas de propiciar espacialidades que abarquem o imprevisível.

O primeiro projeto destacado é o *Vitra Fire Station Weil Am Rhein* (FIG. 51-55) na Alemanha, 1990-1994, referente a uma sede do Corpo de Bombeiros inserida no vasto complexo da fábrica da Vitra. O ponto de partida foi a intenção de bem localizar os poucos elementos presentes, de modo que não se perdessem entre os enormes galpões da fábrica e estruturassem todo o lugar. Para tal estruturação, a idéia foi prover identidade e ritmo à rua principal que atravessa o conjunto, imaginando-a como uma extensão linear dos campos de agricultura adjacentes ao terreno. Dessa maneira, além do projeto da estação do corpo de bombeiros — tratada não como um objeto isolado e, sim, desenvolvido como a borda mais externa do local —, incluíram-se no programa o design dos muros fronteiros, um galpão de bicicletas e um piso de exercícios para a brigada de incêndio. A arquiteta concebeu o projeto esticando-o numa edificação comprida e estreita, ao longo da rua principal,

permitindo-o funcionar como um 'dispositivo protetor' contra as construções limítrofes (HADID, 2004). A estação foi localizada onde anteriormente a rua fazia uma abrupta mudança de direção, e implantada de modo a realçar essa característica, como que a cortando e dobrando.

A geometria da construção deriva da coalizão das duas principais geometrias organizadoras desta área, com a direção dos campos circundantes e do complexo da fábrica sendo atravessada por um segundo movimento direcional, que subtrai a esquina da área retilínea situada ao lado oposto. As funções protetoras e definidoras do espaço do edifício, explica Zaha (HADID, 2004), foram o *leitmotiv* para o desenvolvimento do conceito arquitetônico: uma série linear de paredes sobrepostas; a estação habita os espaços entre estes muros-paredes, que “perfuram, inclinam e quebram” de acordo com seus requerimentos funcionais. A construção revela seu interior somente por uma visada perpendicular, capturada em relances; as linhas de movimento dos pedestres que cruzam esse espaço são inscritas no asfalto, em anotações coreográficas. “Toda a edificação é movimento, congelado. Ela expressa a tensão de estar em alerta, e o potencial de explodir a qualquer momento” (HADID, 2004:63). As paredes aparecem como formas que deslizam umas sobre as outras, e até as portas deslizantes formam uma parede, movediça. A obra foi construída com concreto exposto e reforçado no próprio local; a arquiteta aponta para o fato de que foi dada especial atenção à precisão e agudeza de todas as quinas e bordas, e que revestimentos ou acessórios foram evitados a fim de não interferir na pureza da volumetria de formas prismáticas. Peter Cook (2004c) aponta que esta obra marca a chegada de uma voz no meio visível da arquitetura, como um sonho tornado realidade. Diz ainda que a sugestão do objeto previsto em seus desenhos transforma-se intrigantemente em algo mais sólido do que se imagina, embora sua linguagem especial não retroceda a um tipo de espaço comprimido ou rijo.

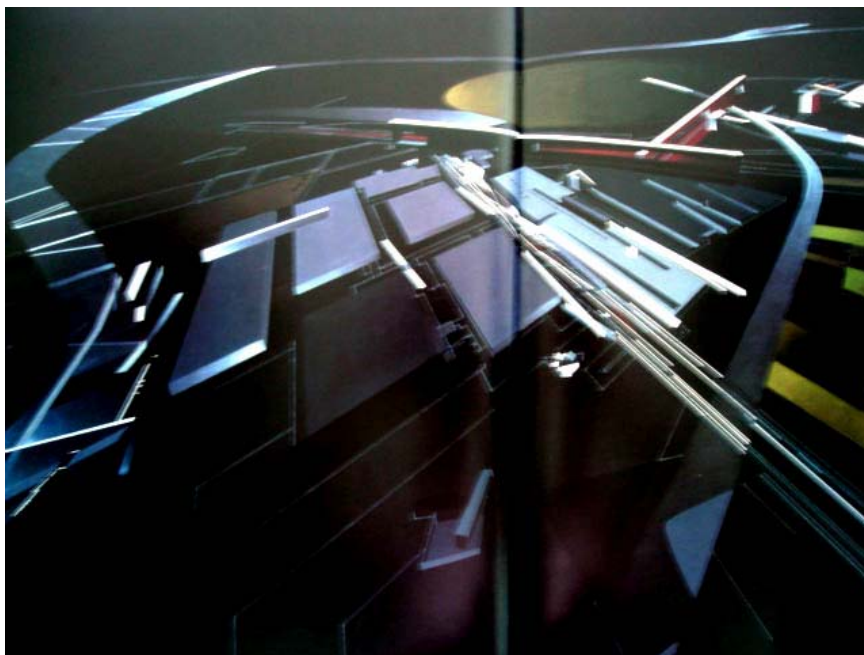
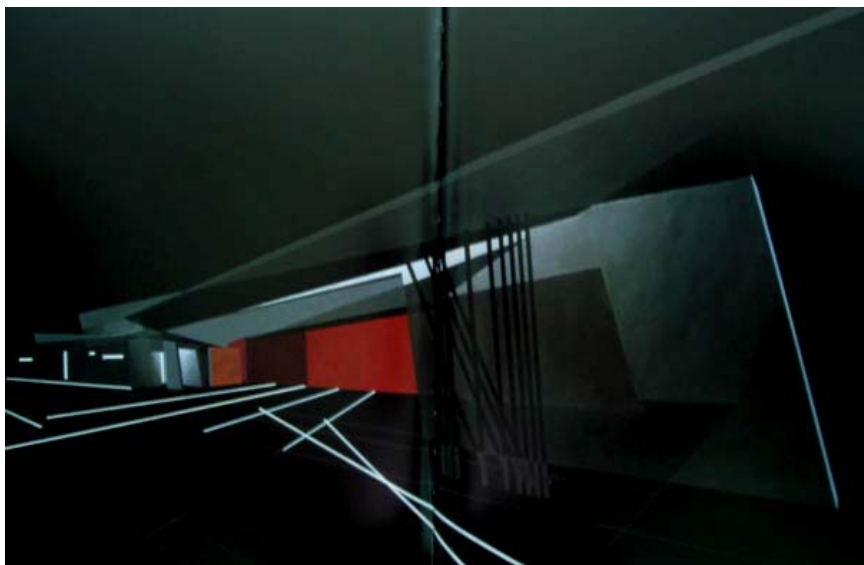


FIGURA 51 - Zaha Hadid, *Vitra Fire Station*, 1990-1994 – representação da obra em pinturas processuais e expressivas  
FONTE: HADID, 2004, p. 62-63 e 68-69



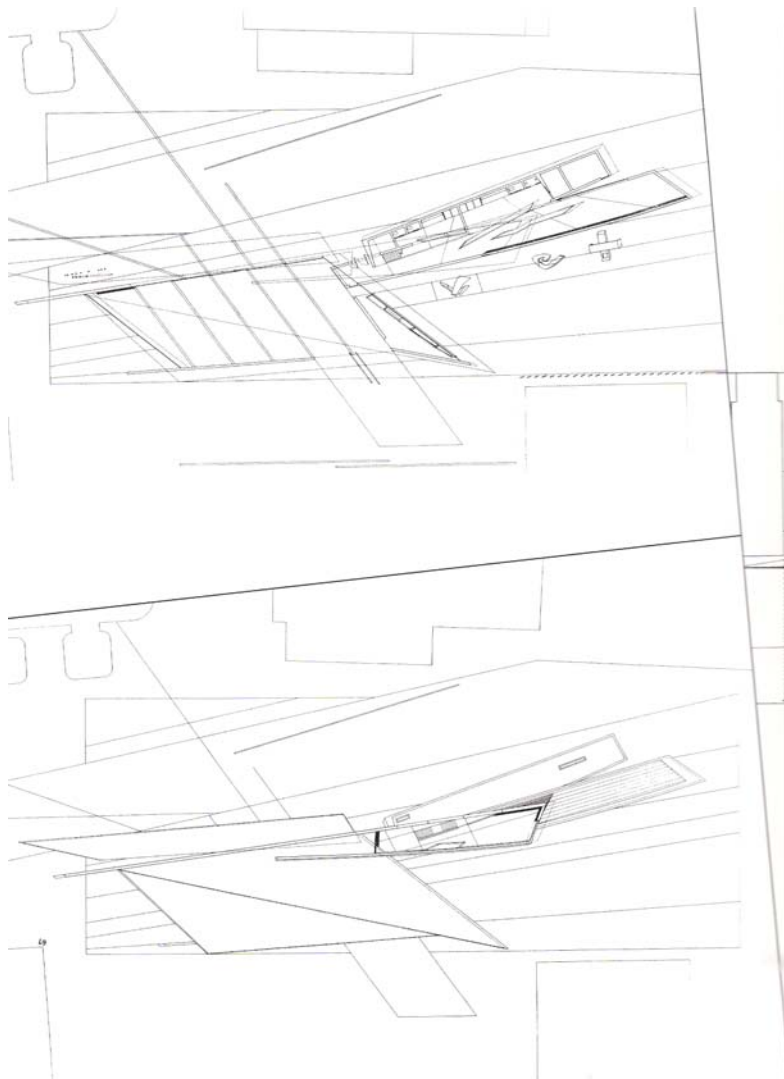


FIGURA 52 – Zaha Hadid, *Vitra Fire Station*, 1990-1994 - plantas  
FONTE: HADID, 2004, p. 67

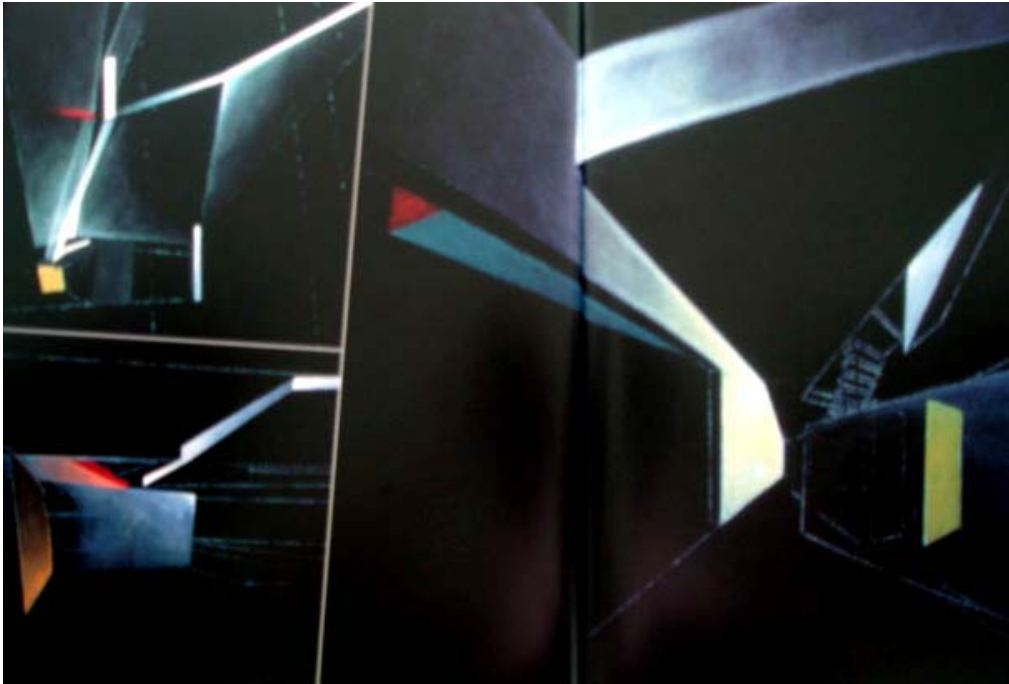


FIGURA 53 – Zaha Hadid, *Vitra Fire Station*, 1990-1994 – pinturas especulativas  
FONTE: HADID, 2004, p. 74-75



FIGURA 54 - Zaha Hadid, *Vitra Fire Station*, 1990-1994, foto  
FONTE: HADID, 2004, p. 70-71



FIGURA 55 - Zaha Hadid, *Vitra Fire Station*, 1990-1994, fotos internas e externa  
FONTE: HADID, 2004, p. 72, 73 e 78-79



Em seguida apresenta-se o *Car Park and Terminus Hoenheim-Nord* (FIG. 56-58), obra realizada em Strasbourg, França, entre 1998 e 2001. Com o objetivo de combater o aumento do congestionamento e da poluição causados pelo trânsito no centro urbano, a cidade de Strasbourg tem desenvolvido estratégias como a lançada neste projeto, parte da chamada Linha B. Ministradas em duas partes, as iniciativas propuseram inicialmente a Linha A, estendida no sentido leste-oeste, englobando melhorias no sistema de transportes e a inclusão de algumas instalações de arte — de nomes como Barbara Kruger e Mario Merz — em seus pontos-chave. Como parte das intervenções dos artistas para a Linha B, no sentido norte-sul, Zaha foi convidada a projetar a estação de *tram*, uma espécie de transporte urbano intermodal, e um estacionamento para setecentos carros situado no vértice norte do percurso (HADID, 2004).

O conceito global utilizado para a criação do estacionamento com a estação foi o de superposição de ‘campos’ e ‘linhas’, que se unem para formar um conjunto em constante mudança; os campos funcionam como padrões de movimento engendrados pela combinação carros-intermodal-bicicletas-pedestres, cada um com uma trajetória e um traço. A idéia era fazer com que a transição entre os diferentes tipos de meio de transporte se traduzisse nas mudanças materiais e espaciais da estação, da paisagem e do contexto. O programa da edificação é formado por um espaço de espera, um armazém para bicicletas, banheiros e uma loja. O estacionamento foi dividido em duas partes, e a noção dos carros como elementos efêmeros e em constante mudança de lugar é manifestada na forma de um ‘campo magnético’ de linhas brancas no piso de concreto preto; estas delineiam o espaço de cada vaga, num desenho que se inicia em alinhamento no sentido norte-sul e se rotaciona paulatinamente, de acordo com a curva suave dos limites do local. Cada um desses espaços de estacionamento é acompanhado de um poste de luz, formando ‘campos’ que mantêm uma constante referência de altura combinada ao gradiente de declive do chão. A interlocução entre as partes e elementos do complexo como um todo se revela na intenção de criar relações recíprocas entre elementos estáticos e dinâmicos, em todas as escalas. Espécie de

síntese entre piso, luz e espacialidade, esse conjunto articula os momentos de transição entre áreas públicas de vistas abertas e as interiores, na expectativa do estabelecimento de uma nova noção de ‘natureza artificial’ — uma que manche, embace, borre as fronteiras entre desenvolvimento natural e construído e melhore a vida urbana (HADID, 2004).

A representação gráfica do projeto antevê o jogo de vetores tridimensionais desenhado, cujos sentidos são realçados no tratamento do espaço: linhas da iluminação do teto que continuam como linhas de luz no piso, nas peças de mobiliário, nos postes. Vistas em plano, todas as ‘linhas’ coligam-se para criar uma unidade sincrônica, onde a idéia é criar um espaço energético e criativo que seja claramente definido em termos de função e circulação — resultado tornado possível por meio dos gráficos tridimensionais de luz e aberturas que se criam. Andreas Ruby (2004c) acredita que a produção da arquiteta divide-se especialmente em dois de tipos de projeto: um relacionado a fragmentos flutuantes, explosões e satélites, como vistas aéreas de objetos aerotransportados, revelando a percepção de um mundo pronto para voar e tomar posse de uma posição específica; outra relacionada a percepções territoriais e planetárias e o poder dos campos magnéticos e da pulverização, caso do *Car Park and Terminus*. Para Ruby, algumas dessas características presentes nos projetos da arquiteta, particularmente a pulverização, referem-se à influência do trabalho suprematista de Kasimir Malevich.

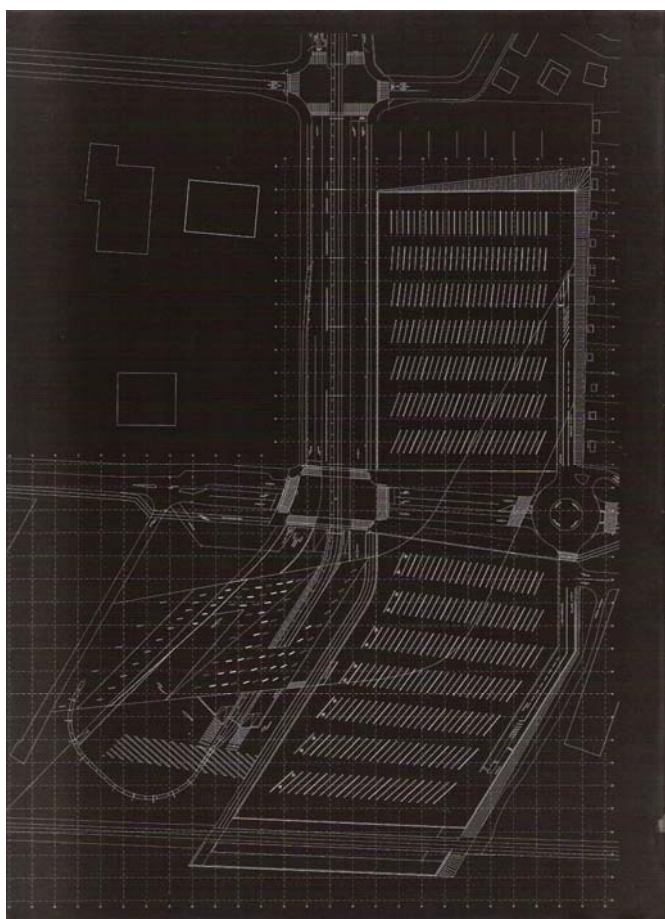
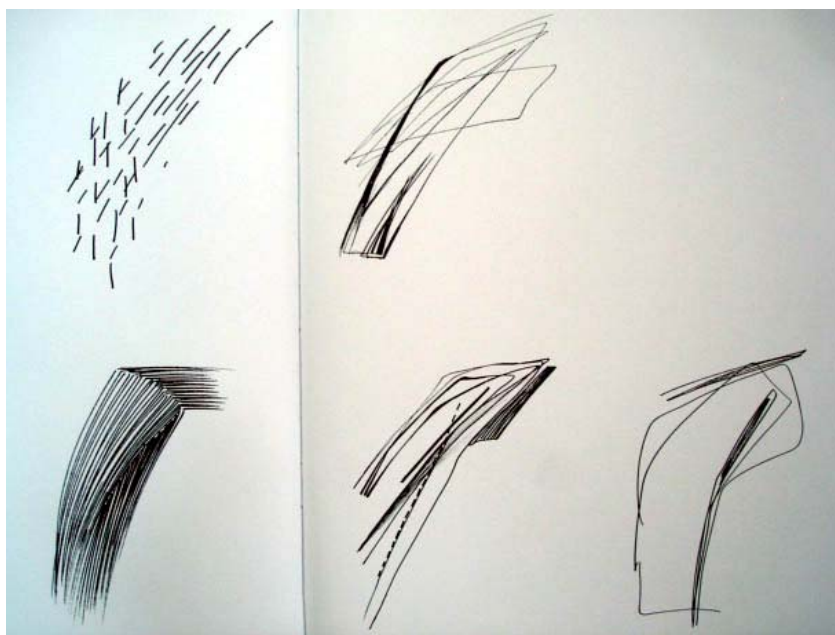


FIGURA 56 - Zaha Hadid, *Car Park and Terminus Hoenheim-Nord*, 1998-2001  
Croquis que mostram o nascimento da idéia, planta do complexo  
FONTE: HADID, 2004, p. 44-45 e 47



FIGURA 57 - Zaha Hadid, *Car Park and Terminus Hoenheim-Nord*, 1998-2001, representação em pintura e vista do objeto construído  
FONTE: HADID, 2004, p. 48-51





FIGURA 58 - Zaha Hadid, *Car Park and Terminus Hoenheim-Nord*, 1998-2001  
 FONTE: HADID, 2004, p. 52-57



O *Lois and Richard Rosenthal Center for Contemporary Art* (FIG. 59-62), Cincinnati, Ohio (1997-2003) é a nova instalação do centro fundado em 1939, uma das primeiras instituições dos Estados Unidos dedicada às artes visuais contemporâneas. A edificação mais recente provê espaços para exposições temporárias, instalações para lugares específicos e performances, mas não para uma coleção permanente; o programa inclui também um centro de apoio educacional, escritórios, áreas de preparação de arte, uma loja do museu, um café e áreas públicas. A entrada e o lobby conduzem ao sistema de circulação, esta organizada como um 'carpete urbano', que se inicia na esquina da Rua Sixth com a Walnut. À medida que entra no edifício, o chão inclina-se lentamente para cima, crescendo até se tornar a parede posterior. Ao se

levantar e virar, guia os visitantes à rampa do mezanino, suspenso por toda a extensão do lobby — que durante o dia funciona como uma vista iluminada pela luz natural. Por sua vez, a rampa do mezanino levanta-se e penetra a parede preta, transformando-se num patamar à entrada das galerias. Quanto a elas, se expressam em contraste ao carpete urbano, numa série de superfícies onduladas polidas, como se tivessem sido esculpidas num único bloco de concreto, flutuando sobre o espaço do lobby; ligam-se como um quebra-cabeças tridimensional feito de sólidos e vazios. Os espaços de exibição variam em tamanho e forma para acomodar a grande diversidade de escalas e materiais da arte contemporânea.

Visadas dentro das galerias a partir do sistema de circulação são imprevisíveis, e isso é desejável pela arquiteta. Uma escada-rampa zigzagueia através de uma fenda na parte posterior do prédio. Ela explica que o propósito da nova construção é o de tornar ativa a participação dos pedestres das áreas circundantes, criando um sentido de espaço público e dinâmico (HADID, 2004). A situação da esquina da edificação levou ao desenvolvimento de duas fachadas diferentes mas complementares: a sul forma uma pele ondulada translúcida, através da qual os passantes podem olhar para dentro da vida do centro; a leste se expressa “como um ‘alívio escultural’, uma impressão negativa dos interiores da galeria”.

Andreas Rugby (2004c) mostra que os projetos de Zaha para o contexto urbano americano mostram sua capacidade quase sismográfica de identificar a existência de movimentos num lugar, e de coreografá-los de acordo com suas intenções projetuais. Nesse sentido, a estratégia de produzir um carpete urbano que se inicia no nível da rua e cresce ao penetrar no edifício, articulando-se em diferentes formas e funções, aponta para uma reação ao problema clássico das áreas centrais das grandes metrópoles. Embora as aglomerações de arranha-céus criem espaços excitantes na cidade, eles geralmente permitem o acesso público em apenas um nível, nomeado como lobby do andar térreo. Segundo Rugby, os pioneiros da vanguarda criaram

projetos visionários com a intenção de ligar em rede tais arranha-céus acima dos pisos térreos, ao que Zaha respondeu criando um direcionamento dos espaços interiores do edifício como uma espécie de rua verticalizada. Isso faz com que os limites entre onde termina a rua e começa o edifício se interponham e se confundam, através de lobbies externos e praças internas.

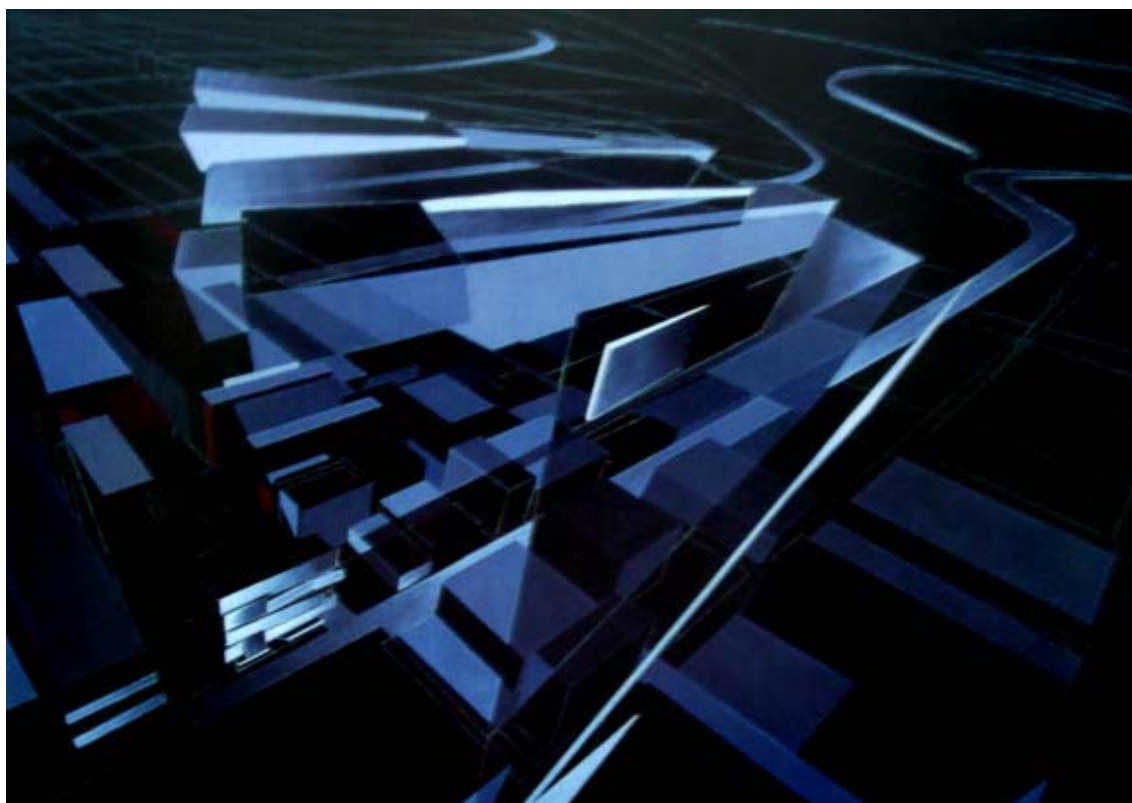
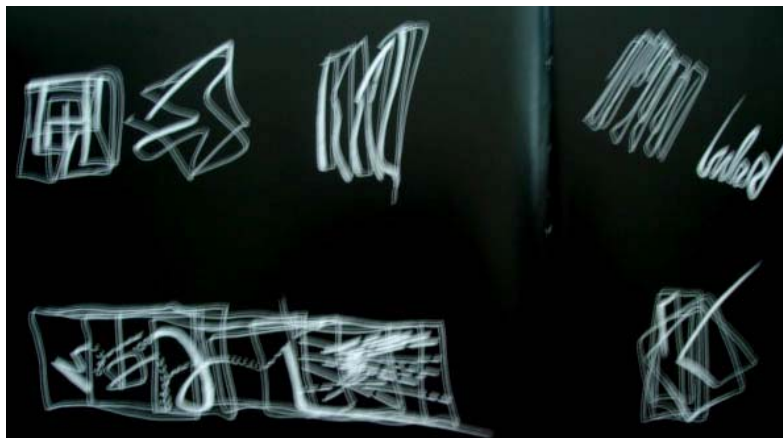


FIGURA 59 - Zaha Hadid, *Lois and Richard Rosenthal Center For Contemporary Art*, 1997-2003  
Croquis e especulação das idéias em pintura  
FONTE: HADID, 2004, p. 104-107

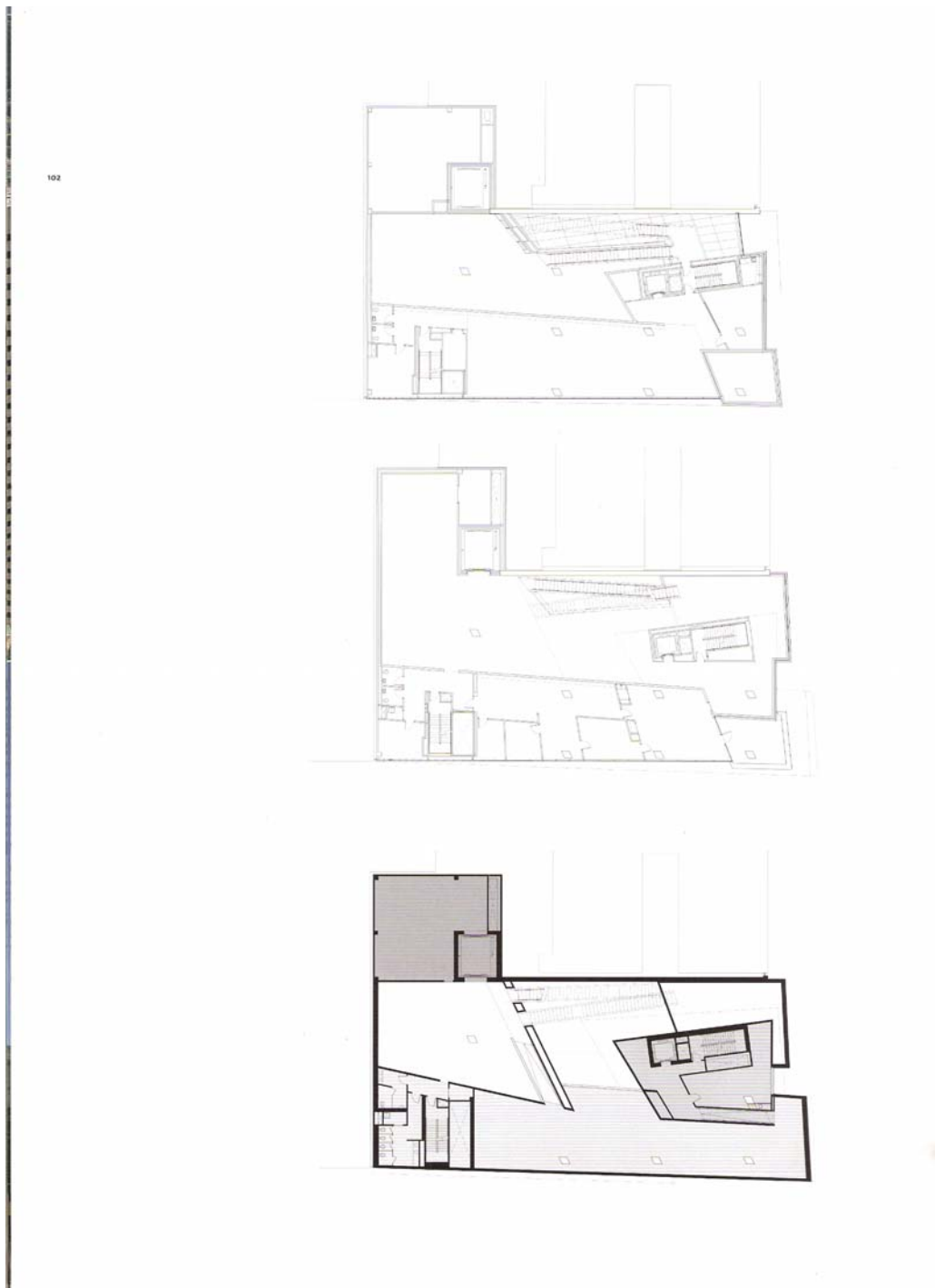


FIGURA 60 – Zaha Hadid, *Lois and Richard Rosenthal Center For Contemporary Art*, 1997-2003  
Plantas

FONTE: HADID, 2004, p. 102





FIGURA 61 - Zaha Hadid, *Lois and Richard Rosenthal Center For Contemporary Art*, vista externa do volume  
FONTE: HADID, 2004, p. 103

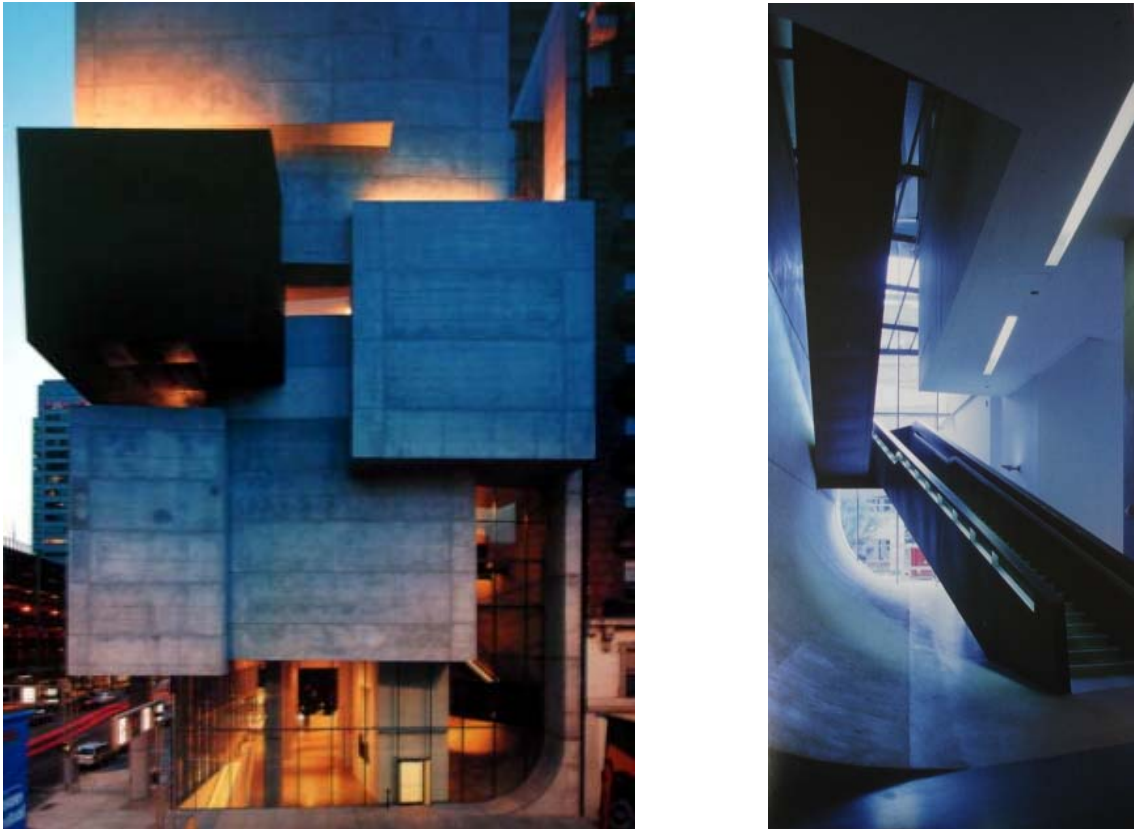


FIGURA 62 – Zaha Hadid, *Lois and Richard Rosenthal Center For Contemporary Art*, vistas externa e interna

FONTE: HADID, 2004, p. 110-111 e 117

Por sua vez, Patrik Schumacher (2004c) fala da produção de Zaha como um mecanismo de inovação radical dos meios de representação e projeto na arquitetura contemporânea, levando a uma séria reflexão teórica dessa disciplina. Ele comenta que os desenhos e pinturas apresentados no início da década de 1980 pela arquiteta causaram suspeição por parte de muitos críticos, que imaginaram se tratar de mera especulação gráfica — o que logo foi desmistificado. Tendo a arquitetura o desenho como ferramenta projetual, nem sempre a transposição entre projeto e obra construída se dá sem problemas, especialmente quando há propostas de inovação nesse campo. Se a arquitetura da Grécia antiga parecia dispor da representação do projeto para aumentar a capacidade de standardização, precisão e da reprodução regular, a romana compartilhou dessas características sem deixar de a elas somar a exploração da capacidade de invenção que a ferramenta provinha. A Renascença inaugurou mudanças com o surgimento da perspectiva e, com ela,

outro tipo de especulação dos moldes representativos. Contudo, o autor entende que só o modernismo dos anos 1920 pôde utilizar-se de forma mais completa da força e do potencial do desenho como um mecanismo de tentativa e erro, o que o imbuíu de certa economia e falta de esforço no plano da invenção. Nesse sentido, a arquitetura moderna dependeu de uma contaminação inovadora vinda da revolução das artes visuais para, finalmente, livrar-se do fardo da representação e ultrapassar seus limites, abrindo-se para novas experimentações e para a criação em detrimento da reprodução.

À parte todas as não-realizações do pensamento utópico modernista e todo o paradoxo vivido por sua arquitetura — que se desenvolveu entre a libertação pela forma nova e a rigidez como efeito do predomínio da estrutura e da função —, o pensamento de Schumacher revela a mudança de paradigma que a industrialização e a pós-industrialização introduziram no âmbito arquitetônico, uma vez que a exaltação da máquina e das novas tecnologias instituiu uma outra ordem de abordagem, discurso e linguagem.

A tese desse autor é a de que a abertura possível em relação à superfície bidimensional, ou a recusa da interpretação imediata de tudo como representação espacial, foi a condição para uma completa exploração do desenho (ou representação) como ferramenta investigativa na busca da invenção. Nessa direção encontra-se o pensamento de Zaha Hadid, cuja audácia em traduzir o dinamismo e a fluidez de sua habilidade caligráfica em igualmente fluidos sistemas tectônicos se dá através da mudança da representação, da projeção em perspectiva isométrica para literais distorções espaciais, explodidas em fragmentos e abertas a outras interpretações. Assim, as técnicas da arquiteta levam a um novo conceito de espaço — campo magnético, partícula, contínua distorção? —, sugestiva de novos métodos de orientação, navegação e habitação. É na desorientação que reside seu maior trunfo.

Lebbeus Woods também propõe uma reflexão crítica em torno dos moldes representativos das formas arquitetônicas no sentido de reavaliar a própria disciplina e a sociedade em que está inserida na atualidade. Propõe chegar ao limite do que é espacial e humanamente possível em termos de manifestações corporais e identitárias, de interação entre habitante-obra-cidade e de recolocação do arquiteto como atuante politicamente, reivindicando seu posicionamento também fora das regras econômico-culturais que regem o mercado mundial. Tenta estabelecer essa abertura de envolvimento e de percepção já de entrada, através de seus desenhos incisivos que causam estranheza e curiosidade, antecipando o caráter inventivo do ato de habitar que lhe é caro.

O pensamento arquitetônico pautado em questões como impermanência x fixidez, instigando modificações e investigações constantes, transformações de pontos-de-vistas e novas experimentações permite o desenvolvimento de traços reprimidos e a expressão de identidades e sensibilidades em mutação — como a própria arquitetura contemporânea, que deve isso refletir. Indaga sobre o domínio de quem desenha, de quem constrói, de quem possui e de quem habita, colocando em pauta assuntos que, muitas vezes, se contrapõem à ordem vigente da profissão. Fazendo desaparecer as bordas entre o real, o virtual e o ficcional, propõe espaços livres e anômalos, comanda a reconstrução de cidades destruídas e chama ao palco os clientes marginalizados pela lógica institucionalizada, como os habitantes de cidades que sobreviveram à guerra, mas têm que reconstruir suas cidades. Para isso, o outro não pode equivaler ao sujeito cartesiano de tempos anteriores; é de um indivíduo, em suas especificidades e desejos e em suas relações sociais, que se trata. Esse homem deve poder habitar de modo autônomo seus espaços, estes suscetíveis de organizações e reorganizações. Por isso, seu trabalho está inserido em discussões que demonstram interesse pela autoridade de ação por parte do usuário, em ambientes e contextos que se modificam constantemente a partir de condições efêmeras. Desprezando o caráter impositivo do desenho arquitetônico tradicional, impõe sua própria lógica

expressiva, que vai de encontro à imaginação e à intervenção em via de mão dupla: pelo arquiteto e pelo usuário.

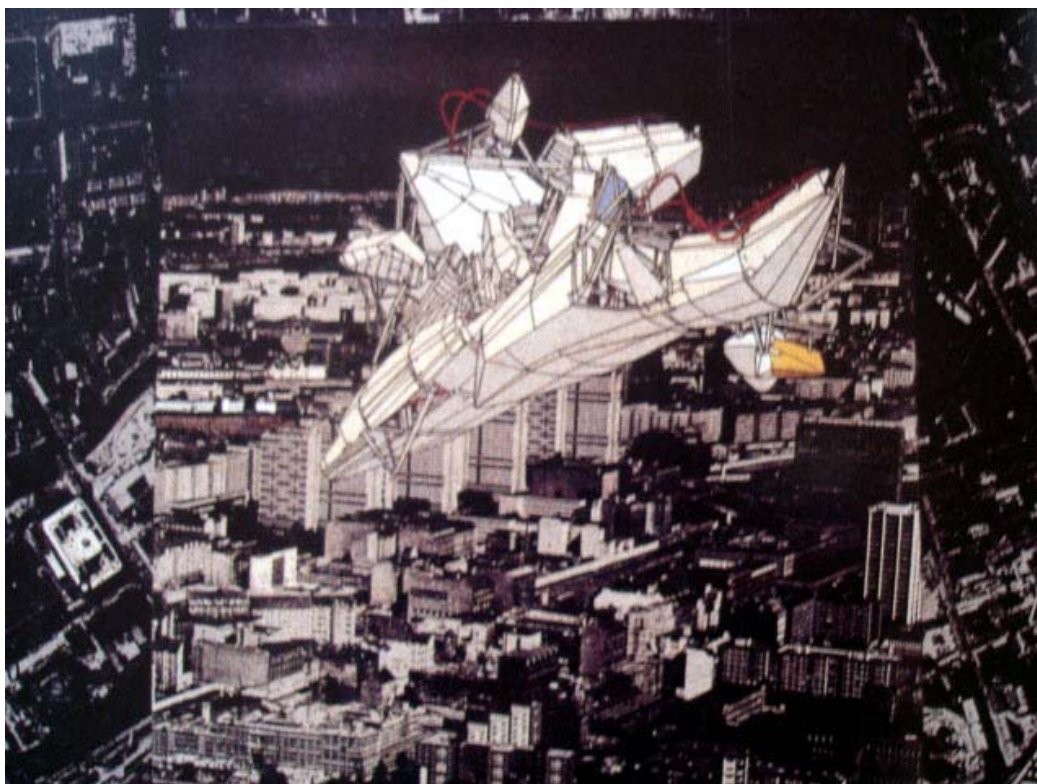
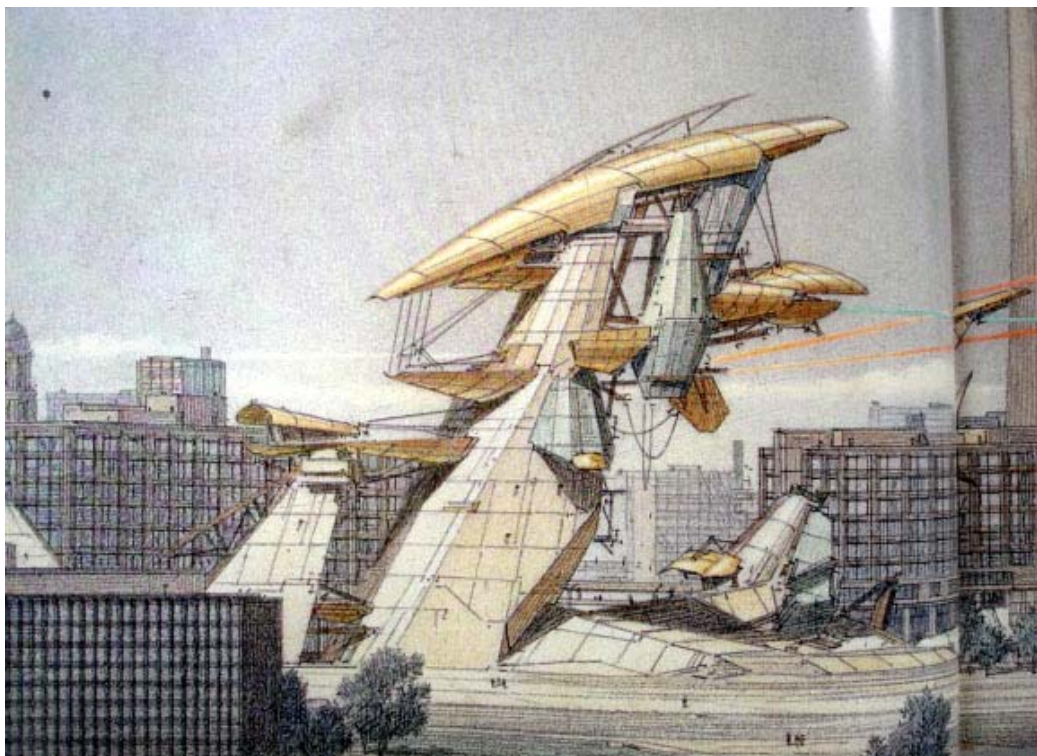


FIGURA 63 – Lebbeus Woods, *Underground Berlin* (1988) e *Berlin Free Zone* (1990)  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 56 e 100



FIGURA 64 – Lebbeus Woods, *Underground Berlin*, desenhos dos interiores  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 52-53

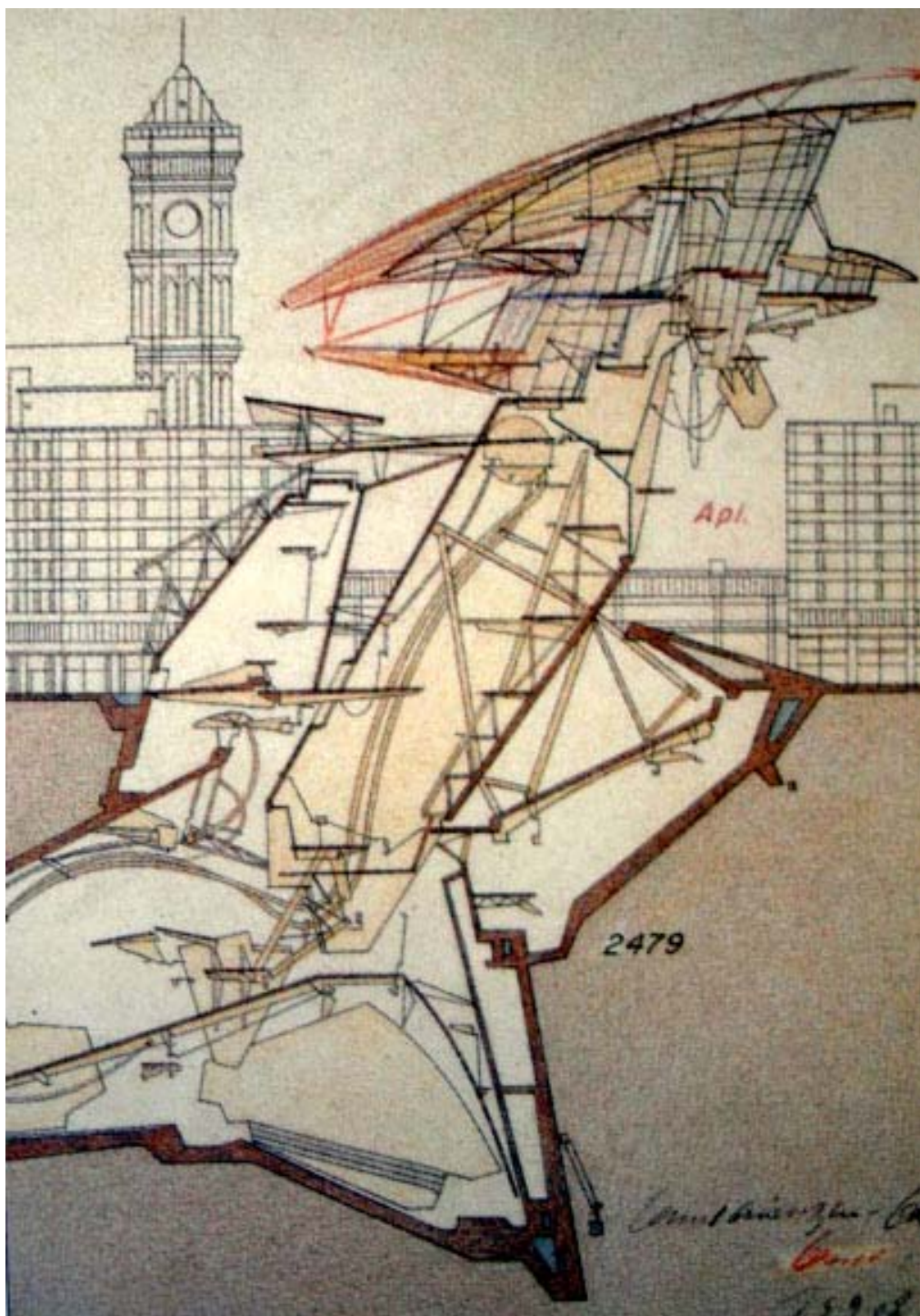


FIGURA 65 – Lebbeus Woods, *Underground Berlin* – representação de um corte  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 59

A tecnologia como referência e influência presentes no cotidiano do habitante da cidade contemporânea também é assunto tratado por Woods, como se vê no projeto para a *Solo House*, de 1989 (FIG. 66-68). Feita para proporcionar um espaço de habitação para um único morador, localizado num lugar remoto e isolado, tem como essência conceitual a auto-referenciabilidade das condições de vida experimental, da razão de existir. Pontuando que a solidão é a última prova verdadeira da capacidade do indivíduo de elevar seus pensamentos e emoções mais difíceis e profundos, e ressaltando uma condição recorrente na sociedade atual, produz um espaço que se modula mediante plataformas. Essas não diminuem o vazio, mas estão prontas para abarcar o instrumental próprio de uma *freezone* — como telescópios e redes de informação —, todo o necessário para situar o habitante e conectá-lo ao universo, mantendo a relação entre microcosmos. A tecnologia é a ponte para a relação entre o eu-corpo e o mundo, a prótese que os interliga.



FIGURA 66 – Lebbeus Woods, *Solo House* (1989), maquete e desenho  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 88 e 92



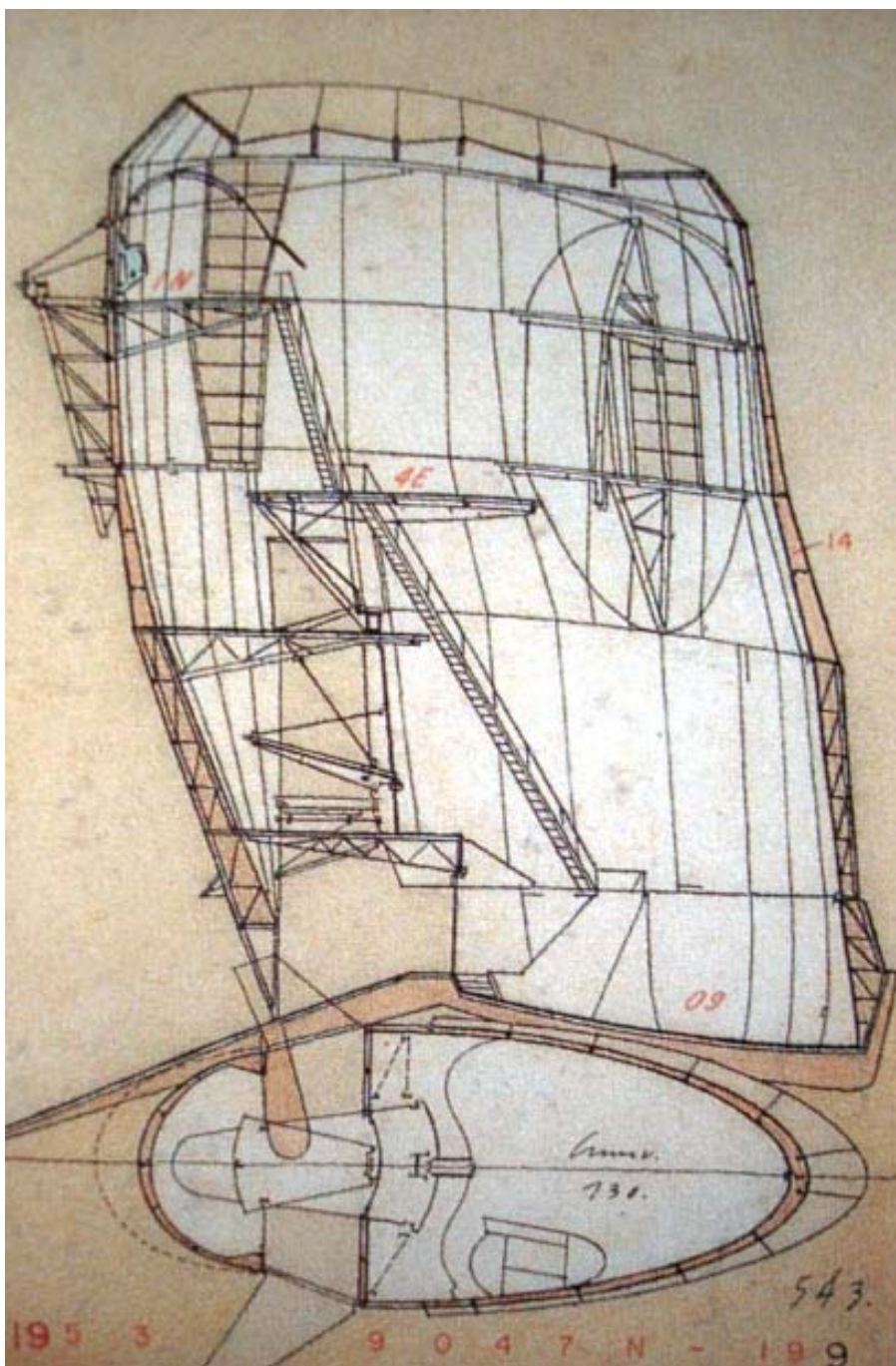


FIGURA 67 – Lebbeus Woods, *Solo House*, representação em corte  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p.92



FIGURA 68 – Lebbeus Woods, *Solo House*, desenho do interior  
FONTE: ARCHITECTURAL MONOGRAPHS, 1992, p. 89



FIGURA 69 – Lebbeus Woods, no livro *Radical Reconstruction*, 1997

FONTE: [www.archweb.cooper.edu/faculty/woods/woods07.html](http://www.archweb.cooper.edu/faculty/woods/woods07.html)

### **Reconstrução Radical** (Radical Reconstruction)

Arquitetura e guerra não são incompatíveis.

Arquitetura é guerra. Guerra é arquitetura. Estou em guerra com meu tempo, com a história, com toda a autoridade que reside em formas fixas e assustadoras.

Sou um dos milhares que não se encaixam, que não têm casa, nenhuma família, nenhuma doutrina, nenhum lugar firme para chamar de meu, nenhum conhecimento do começo ou do fim, nenhum “lugar sagrado e primordial.”

Declaro guerra a todos os ícones e finalidades, a todas as histórias que poderiam me acorrentar à minha própria falsidade, meus próprios medos dignos de pena.

Conheço apenas momentos, e os tempos de vida que são estes momentos, e formas que aparecem com força infinita, depois “dissolvem no ar.”

Sou um arquiteto, um construtor de mundos, um sensualista que venera a carne, a melodia, a silhueta contra o céu que escurece.

Não posso saber meu nome. Nem você pode saber o meu.

Amanhã, começaremos a construção de uma cidade.

(FONTE: [www.archweb.cooper.edu/faculty/woods/woods07.html](http://www.archweb.cooper.edu/faculty/woods/woods07.html), tradução da autora)

Mas Lebbeus esclarece que tentar restaurar a base das velhas cidades de acordo com suas condições originais significa não apenas negar as condições pós-guerra, como impedir que outra vivência urbana emerja. É crucial que o momento de reconstrução, mesmo na legitimidade da busca da ressignificação e recuperação dos sentidos simbólicos do lugar, se faça no sentido da articulação de novas direções e novas escolhas. Também não deve se dar em torno da celebração da destruição de uma ordem estabelecida, nem de simbolizá-la, sim na evidenciação da força do novo, na reinvenção que carrega em si vulnerabilidades e falhas. Essencialmente, o assunto das guerras, da destruição, da violência lhe é caro por revelar as fragilidades de uma parcela da sociedade que é deixada à margem pela dinâmica da economia mundial capitalista. Se outros negam a existência desse cliente marginal, ele, ao contrário, se dispõe a encarar a feiúra do mundo e suas mazelas, e a perseguir a transformação da vida cotidiana e da experiência arquitetônica por meio da denúncia de seus textos e projetos experimentais. E o faz desmistificando o processo de representação da arquitetura, seja em sua grafia, em sua aparência ou em seus modos de incorporação político-social.

Por sua vez, a arquitetura mutante de Diller & Scofidio desenha um cenário de transformação no modo de lidar com a produção arquitetônica contemporânea, calcada nas múltiplas formas de expressão das idéias e na identificação das constantes mudanças sofridas pelo corpo, que interferem na vivência espacial arquitetônica. Exploram constantemente o modo como a tecnologia interfere e informa o cotidiano das pessoas. Deve-se notar o duplo interesse em investigar novas possibilidades de experimentação tanto pelo usuário receptor da obra como por eles mesmos como arquitetos, renovando sua carga processual de criação. Georges Teyssot<sup>90</sup> aponta que a crítica arquitetônica oficial interpreta erroneamente suas preocupações baseadas em problemáticas variadas — arte, sociedade, identidades sexuais, política corporal, hábitos diários, táticas de controle e observação, códigos implícitos impostos por instituições (como museus e meios de comunicação) e por modos de representação (como moda

---

<sup>90</sup> No texto de introdução de *Flesh: architectural probes*, DILLER & SCOFIDIO, 1994.

e design de bens de consumo) — como simples e equivocadas incursões no âmbito da arquitetura, quando o alvo central dos projetos é examinar a sua prática corrente. A não-autonomia dessa disciplina, o questionamento dos valores aceitos pela sociedade e o constante reexame dos processos de produção e recepção das obras, sejam elas instalações, teorias, edificações ou projeções, são tônicas de suas discussões.<sup>91</sup> Seu trabalho trata com frequência da reflexão em torno do corpo e seu papel social na atualidade, através de projetos que relêem as várias “dobras” que ele tece com o mundo — *corpo*, no pensamento grego, *carne* na tradição cristã —, em operações teorizadas onde nenhum discurso permanece (TEYSSOT, 1994). Ao fim e ao cabo, o interesse da dupla parte do reconhecimento de que a existência das reconfigurações tecnológicas e políticas do corpo contemporâneo induz ao questionamento das convenções espaciais pela arquitetura. Partilham com outros arquitetos a abordagem de uma existência desincorporada provocada pelo crescente uso das máquinas, de tecnologias de transporte e comunicação.

A *Armadura da Noiva* consiste de escudos metálicos moldados sobre os órgãos, protegendo e armando as partes mais frágeis e desejáveis do corpo feminino, partes essas que recortadas, reforçadas e fetichizadas tornam-se inacessíveis. É uma das personagens da peça *The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass* (FIG. 70-71), de 1986, que trata de identidades fictícias de homens e mulheres como constructos sociais e da sua construção como casal, jogando com as estruturas da lógica, da matemática e da linguagem em Duchamp.<sup>92</sup> “Como imitações de aparelhos ortopédicos, pertencentes à

---

<sup>91</sup> Diz Teyssot: “É estranho, para dizer o mínimo, que D& S tenham sido censurados por não trabalharem como profissionais, por “não construir”, quando todo o corpo de seu trabalho – incluindo “projetos”, um termo que, ele mesmo, exige observação mais cuidadosa – é admiravelmente “construído”, até os mínimos detalhes, de’talhes (em sentido etimológico, isto é *dé+tailleur* = cortar, em francês), cortando e talhando na própria carne da arquitetura, revelando as muitas encarnações e incorporações que constituem sua matéria e espírito ao longo dos séculos.” TEYSSOT, Georges. *The mutant body of architecture*. In: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.8. (tradução da autora). Isso não significa que a dupla de arquitetos não possua obras arquitetônicas construídas ou em vias de construção, como se verá adiante.

<sup>92</sup> Este trabalho teatral foi realizado em comemoração do centenário de Duchamp, em colaboração com a Creation Production Company, e patrocinado pelo Philadelphia Museum of Art. Flutuou entre a fidelidade e a irreverência em relação ao ponto de partida: a obra de Duchamp intitulada *Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even (the Large Glass)*, com múltiplas interpretações, como explicam D&S. Cf. DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.103-135.

estética da higiene, essa armadura cruel condiciona o olhar enquanto proíbe qualquer aproximação” (TEYSSOT, 1994:14).



FIGURA 70 – Diller & Scofidio, *The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass*, 1986 – a Noiva, o Noivo e a Testemunha Ocular

FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 124, 126 e 135



FIGURA 71 – Cena do espetáculo *The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass*, 1986

FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 133

Em *Para-site* (FIG. 72-73), aplicaram citações de Jeremy Bentham e Michel Serres, em letras de baixo relevo, aos assentos de duas cadeiras penduradas no teto, na intenção de se imprimirem na carne de um ocupante imaginário. Nessa instalação, assim como em *Jump-Cuts*, os indivíduos eram enquadrados e observados por outros como sujeitos desejantes, escondidos por todo tipo de autoridade de uma rede de câmeras de circuito fechado (MITNICK *et al.*, 2004). As câmeras e monitores capturavam e divulgavam as imagens dos observadores para além dos constrangimentos de tempo e movimento, privando os espectadores da liberdade de produzir e controlar suas próprias auto-imagens. *Para-site*<sup>93</sup> foi uma instalação que habitou o Museu de Arte Moderna de Nova York em 1989, adotando o tema da visão filtrada no museu, “depositário de um século XX especial, altamente editado” determinado pelas rígidas categorias da estética modernista (DILLER & SCOFIDIO, 1994:163). À medida que foi criado na era da supremacia da visão, onde o olhar teve que ser purificado, retirado do domínio do social e do histórico e isolado no presente contínuo, sua edificação não poderia ser nada além de uma construção óptica altamente codificada. No sentido de aumentar as possibilidades de outras visualidades, a instalação se dá entre o olhar institucionalizado do visitante do museu e o olho deste para aquele, numa troca constante mediada pela tecnologia. Ela interpreta as três definições de “parasita” elaboradas por Michel Serres, quais sejam o biológico, o social e o tecnológico. Rejeitando as superfícies convencionais de ocupação em um museu, o projeto considera todas as superfícies como topografia potencial, estendendo-se para além da galeria determinada a três outras locações dentro do espaço de circulação do museu; em cada um deles, câmeras de vídeo transmitem imagens em tempo real de volta para monitores dentro da galeria, nos quais as imagens são recontextualizadas em episódios real-ficcionais. Uma das três instâncias, a entrada principal é a primeira moldura de legitimação da instituição, substituindo a original (e nobre) do museu histórico, onde se encontram quatro portas giratórias — “válvulas de troca ininterrupta entre a rua e o museu”

---

<sup>93</sup> Como se verá adiante, essa instalação ilustra a narrativa dos *Guardiães*, um dos conceitos-personagens retratados por Diller & Scofidio em *Flesh*.

(DILLER & SCOFIDIO, 1994:165). Além disso, câmeras de vídeo, fixadas ao teto sobre cada porta, transmitem imagens ao vivo para os monitores correspondentes, encaixados diagonalmente em um canto da galeria do primeiro andar. Juntos, os quatro monitores oferecem uma visada artificialmente criada de observação da parede de entrada, de modo que ninguém que entra ou sai do museu pode fugir a esse “olhar onipotente”.

Dentro da galeria, um observador fictício, representado por uma cadeira comum, é girado 180 graus ao redor do “eixo óptico” dos monitores; para ele a visão direta é obstruída pela interferência de palavras vazadas sobre telas metálicas — os slogans de Jeremy Bentham, que exaltam os poderes da visão e da mesma usada a serviço do poder (“indústria revigorada”, “educação desarticulada”, “moral reformada”, “saúde preservada”). A palavra, potencialmente impressa nas nádegas de outro personagem fictício — o ocupante da cadeira — é feita de carne, onde se lê: “O observador está na posição de parasita. Não só porque ele leva observação que não retorna, mas também porque ele joga a última cartada. O observador é o último na cadeia de observáveis, até que seja suplantado”.



FIGURA 72 - Diller & Scofidio, *Para-site*, 1989, Museu de Arte Moderna de NY  
FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.182



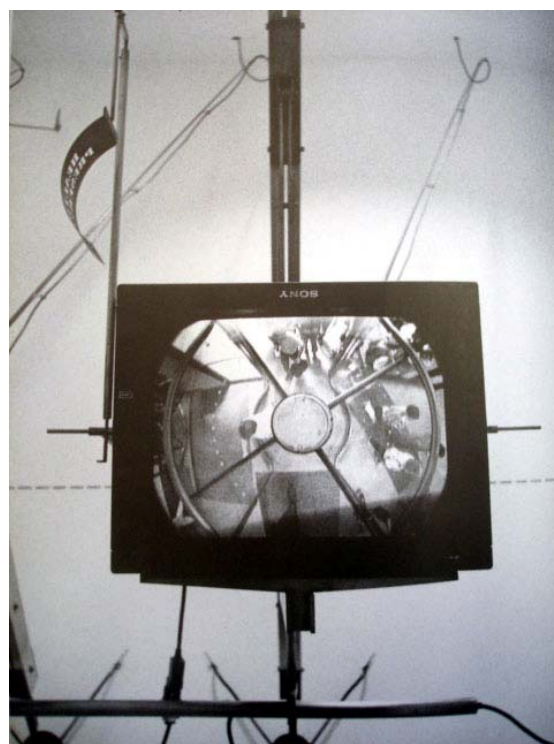
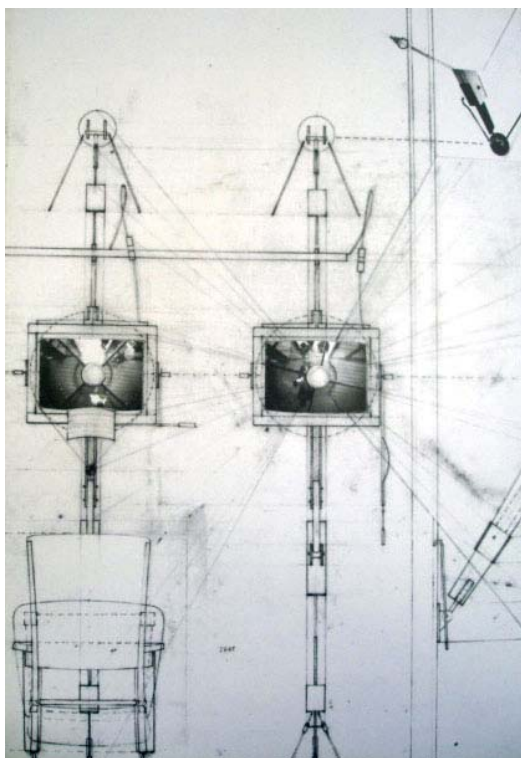
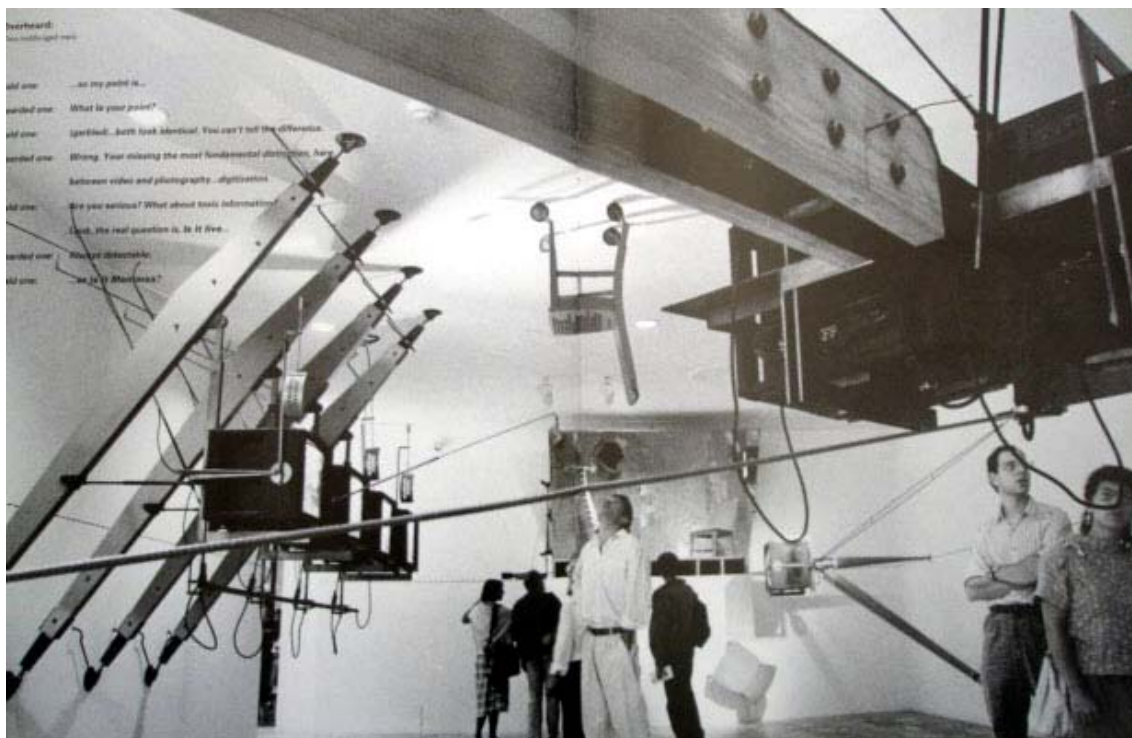


FIGURA 73 – Diller & Scofidio, *Para-site*, 1989, Museu de Arte Moderna de NY  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.170-171, 174 e 176

O processo investigativo de Diller & Scofidio chega à web em *Refresh*, evento baseado na evidenciação dos movimentos cotidianos e na idéia de ‘liveness’, aproximando-se a um entendimento de autenticidade ou ‘realidade acreditável’, na intenção de examinar o papel das videotecnologias no cotidiano. Como ponto de partida, *webcams* foram instaladas em seu escritório, capturando e transmitindo as imagens — que alternavam durações de exibição diversas ao longo do dia — instantaneamente na internet. Em seguida, milhares de pequenas câmeras foram espalhadas, acionadas para reproduzir as cenas da vida diária de tanques de peixes, condições de trânsito, máquinas-de-vender, quartos privados, escritórios, dentre tantos. Para cada um dos doze locais escolhidos para o projeto nos Estados Unidos, Europa e Austrália, a dupla construiu narrativas ficcionais através de textos e imagens fabricadas, que giram em torno de histórias de mudanças de comportamento devido à presença da câmera no escritório, como o ritual de cortar papéis ou pedir insistentemente refeições por telefone. Para cada lugar há um *grid* de doze imagens onde uma delas é atualizável a um clic, ao vivo, enquanto as outras onze comungam da ajuda de atores escondidos e recursos de *photoshop*. Nenhuma das pessoas presentes ali se encontra também nas imagens fabricadas, e o que estabelece uma provocativa confusão é a justaposição de correspondências entre o real e o fictício. Serviço público, publicidade passiva, entretenimento, controle, desejo de conectar-se ao outro, todas essas e outras são possibilidades diante de tal experimentação. Embora não haja imagens dramáticas ou chocantes, as convenções da vida cotidiana são sutilmente modificadas em função da presença do olho da câmera, colocando em questão tanto o incômodo quanto o exibicionismo causados pela invasão dessa tecnologia.

Quando não por esses motivos, ao colocar em evidência a vida real ordinária mediada pelo instrumento, pela máquina, propicia-se uma espécie de despertar da anestesia das atividades automatizadas — reflexão que pode e deve ser levada a cabo pelo processo arquitetônico de criação de suas teorias e projetos, construíveis ou não. A arquitetura lida com uma experiência em torno

de suas espacializações, das edificações aos espaços públicos, que necessariamente conjuga real e simulação do real, como em *Refresh*, baseada numa relação corpo-tecnologia-espaço que por vezes é literal (o corpo carregando consigo a prótese tecnológica, como uma máquina fotográfica ou um *IPod*), por vezes simplesmente obedece a essa lógica de mediação. Grande parte do trabalho da dupla questiona a dinâmica dos códigos institucionalizados de uso e comportamento e as reverberações dos diferentes tipos de tecnologia na vida social e psicológica das pessoas na atualidade (MITNICK *et al.*, 2004). Demarcando as manifestações disfuncionais e aberrantes das coisas, e deslocando as conexões esperadas entre os efeitos familiares e os meios que os produzem, seu trabalho muda as expectativas em torno da tecnologia e dos padrões da visão. Ao desmembrá-las e seus contextos convencionais, revelam algumas tramas e pressuposições que delineiam os suportes das vidas diárias dos homens e mudam as leis em que esses códigos se mantiveram.

No projeto para o *Eyebeam Museum of Art and Technology* (FIG. 74-75), Nova York, 2001 (selecionado numa competição internacional em duas etapas, ainda não construído), Diller & Scofidio surpreendem até mesmo no processo de feitura do livro sobre a obra. Keith Mitnick (*et al.*, 2004) a apresenta ressaltando as características incomuns do próprio livro, dos arquitetos, do museu e da edificação, que fogem dos moldes tradicionais de representação, interpretação de formas e programas e abordagens gerais. Compra-se o material impresso, mas não destacado, de forma que o livro só se forma através da atuação do leitor, que deve partir de uma única folha imensa e abri-la, nos locais apropriados com marcas de picote, transformando-a em várias. Duas opções são passíveis de escolha: tirar o bloco dobrado da espiral, esticá-la como um mapa, dividir em folhas e reagrupá-las na espiral; ou manter o bloco na espiral e abri-lo, descontinuamente, por meio dos passos indicados na impressão, até que todas as partes se soltem e se tornem folhas individuais. Assim, o envolvimento em torno do desvelamento do material impresso e, posteriormente, da própria obra, se faz no questionamento de atos ordinários

cotidianos, numa espécie de despertar que possibilita abertura e interação, a saída de uma experiência automatizada para a vivência do espaço desde seus propósitos. Transportado para o ambiente da arquitetura, o próprio corpo é ativado como totalidade sensória, pronto para receber a obra. Entre folhas abertas pelo leitor-receptor dobra-se a fita-folha que conforma o volume do museu — que presta homenagem a Charles e Ray Eames, importantes *designers* do século XX —, volume esse que se dissolve a cada interpenetração de seções e usos dos vários patamares, escondendo a experimentação simultânea das diversas atividades por diferentes públicos, dissolvendo-se e reinventando-se em planos e curvas quase impalpáveis. A idéia gira em torno da busca de uma orientação cultural mais inclusiva, que considera o não-resolvido, o indeterminado, o desviante, pretendendo a promoção de uma maior consciência das forças que a produzem (MITNICK *et al.*, 2004). Sua arquitetura questiona a impermanência das formas e das funções, a mutabilidade dos desejos e das necessidades, a conjunção de efeitos e propósitos, onde um museu não é só um museu, mas um centro de aprendizagem de arte e design onde os recursos tecnológicos são altamente explorados, de modo a aceitar a rápida obsolescência dos mesmos. Enquanto a instituição museológica tem historicamente estado em função de fazer claras distinções entre sua arquitetura, sua coleção e seus métodos de exibição e interpretação, neste caso os visitantes são incluídos no tema e na produção da experiência do museu, dentro do mundo que ele expõe, e alertados através de criativos processos de quadros perceptivos.

A divisão conceitual do projeto em *produção e apresentação*<sup>94</sup> parte do entendimento de que a arquitetura não somente emoldura vistas como também as produz, e é no sentido de estabelecer a dialética entre estar passível e agir

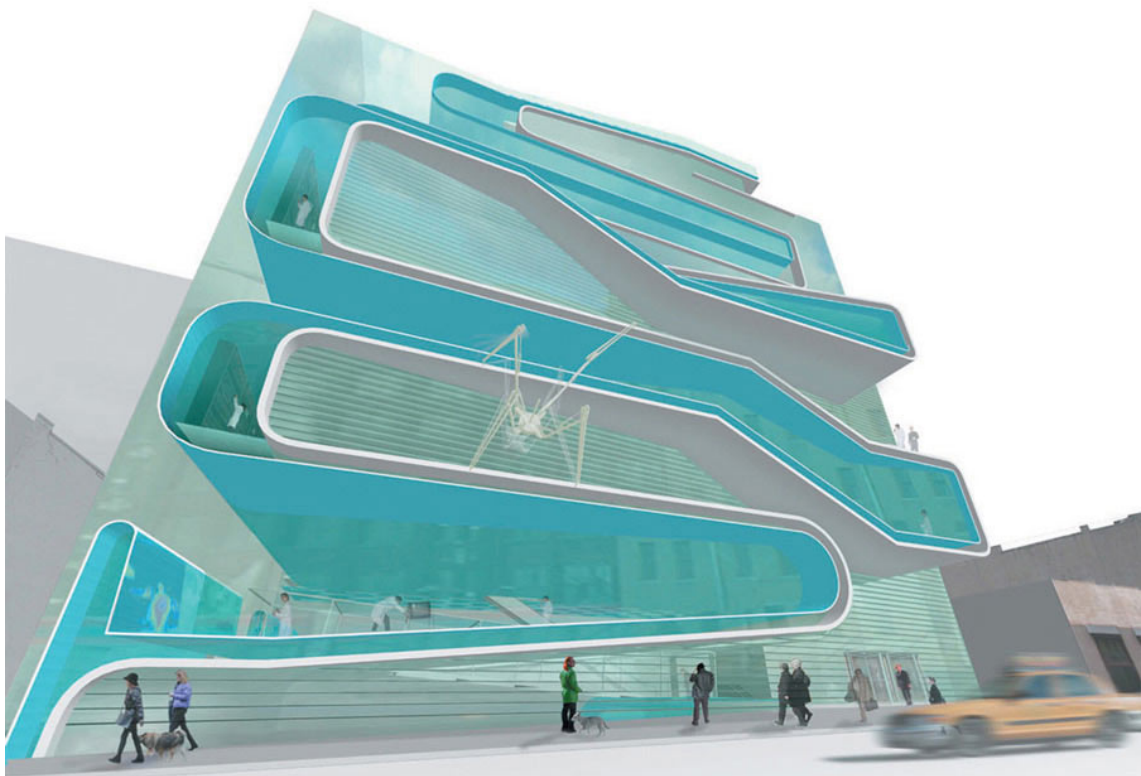
---

<sup>94</sup> Diller & Scofidio explicam que a natureza híbrida do *Eyebeam*, a um só tempo museu e facilitação de produção e educação, evoca uma arquitetura de programa que se cruza e se inter-relaciona espacialmente. Assim nasce o conceito, com uma fita dobrável que parte o programa em dois: *produz* espaços de um lado e *apresenta* espaços de outro. Enquanto os funcionários usam o centro leste e os visitantes o oeste, cada um deve passar através os espaços do outro quando circulam entre os níveis sucessíveis. Em alguns momentos a fita é cortada e deslizada em alinhamento com o nível superior ou inferior, juntando os espaços de produção e representação. Cf. MITNICK *et al.*, 2004.

que ela, junto a outras manifestações como a arte, pode estimular novos modos de ver e sentir. Na preferência pelo instável e pelo indefinido, características geralmente inerentes à condição contemporânea, Diller & Scofidio acreditam no que tira do lugar e mostra o poder de escolha do usuário ao experimentar de fato uma obra. Como um dos meios de resistência possível quanto às limitações inerentes às construções em grande escala, estes arquitetos incorporam, como explica Mitnick (*et al.*, 2004), muitos instrumentos de mediação tecnológica como parte da experiência do edifício. Esses elementos levantam uma série de questões sobre a mutante natureza das relações espaço-temporais e também introduzem uma moldura perceptual e simbólica de referência externa à lógica formal da edificação em si, provocando uma espécie de auto-inspeção constante. No caso do *Eyebeam*, uma câmera robótica acoplada a um sistema semelhante a uma aranha rasteja horizontal e verticalmente ao longo dos limites do edifício, capturando e transpondo imagens de um momento e lugar a outros. A câmera perambulante faz com que o prédio seja escaneado como um olho voltado para si mesmo, coreografando sua própria divisa perceptiva num auto-exame minucioso. Ele é objeto que se investiga e se dá a investigar. Mas a estabelecida dinâmica entre voyeurismo e tecnologia que se relaciona às manipulações e identidades pessoais não privilegia, como pode parecer a princípio, um ponto de vista fixo ou autoritário. Ao contrário, o projeto promove uma estrutura transparente e maleável — como as próprias fachadas translúcidas e a forma sinuosa que se dobra e volumetriza — de diversos limiares e camadas, e é focado mais na experiência de seus usuários que em suas próprias questões materiais e construtivas (MITNICK *et al.*, 2004).

A conjunção programática dos espaços do museu, teatro, escola e estúdios de produção com um bar, midiateca e laboratório de computação redefine estas entidades tanto no âmbito individual como no coletivo. Isso se dá numa relação não-convencional de circulação, espacialização e distribuição funcional: as fronteiras são as mais tênues possíveis. O *Eyebeam* pode ser visto como um lugar aberto para a produção e apresentação de eventos e instalações

vagamente organizadas em torno de requerimentos sempre mutáveis de mídia tecnológica experimental. O volume se delinea numa fita dobrada, em estruturas auto-portantes que se revelam nas fachadas transparentes, numa luminosidade que tanto exhibe como esconde devido à possibilidade de ativar ou não paredes-telas em cristal líquido, placares eletrônicos, aberturas e fechamentos. Além de flexibilizar o contato entre atividades e públicos diferentes que habitam o museu, a transparência promove a inclusão da cidade que circula o edifício, dissolvendo as fronteiras entre interior e exterior, público e privado. Inúmeras interfaces tecnológicas utilizadas física ou virtualmente no edifício, como nos sistemas de som, condicionamento de ar, comunicação e informação, estender-se-ão ao corpo do funcionário e do visitante, que também receberão sua interferência, carregando consigo um cartão eletrônico de identidade conectado a uma rede de comunicações, uniformemente instalada ao longo do museu. Isso permitirá o acesso ou a negação aos andares, oferecer direções e informações, estabelecer uma lista de preferências, dentre várias especulações. Sinalizações eletrônicas também se integrarão ao edifício, através de um sistema potencial formado por cabos de fibra ótica iluminados por LEDs, onde informações poderão ser projetadas no piso.



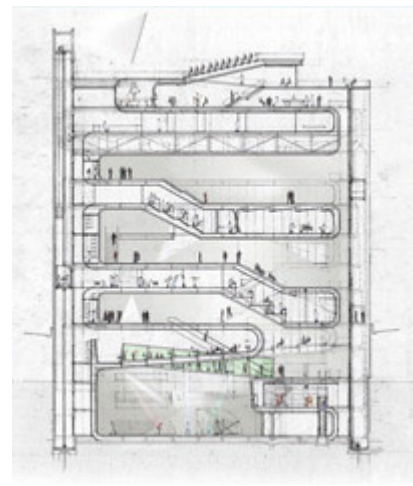
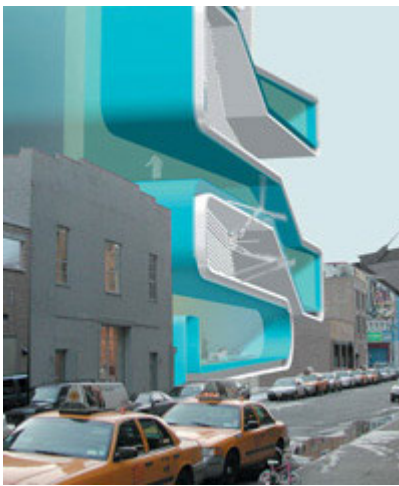
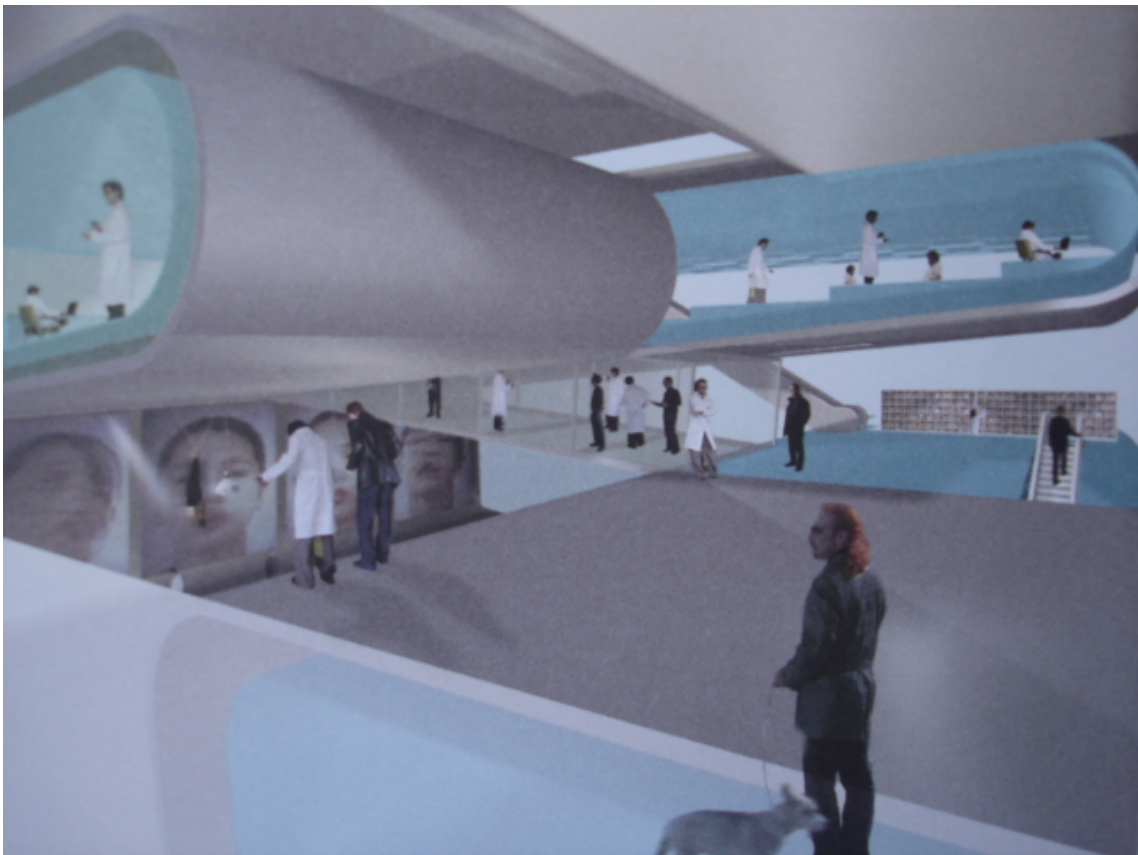


FIGURA 74 – Diller & Scofidio, *Eyebeam Museum of Art and Technology* - The 2002 Charles and Ray Eames Lecture, Nova York, 2001.

FONTE: [www.dillerscofidio.com/eyebeam.html](http://www.dillerscofidio.com/eyebeam.html)

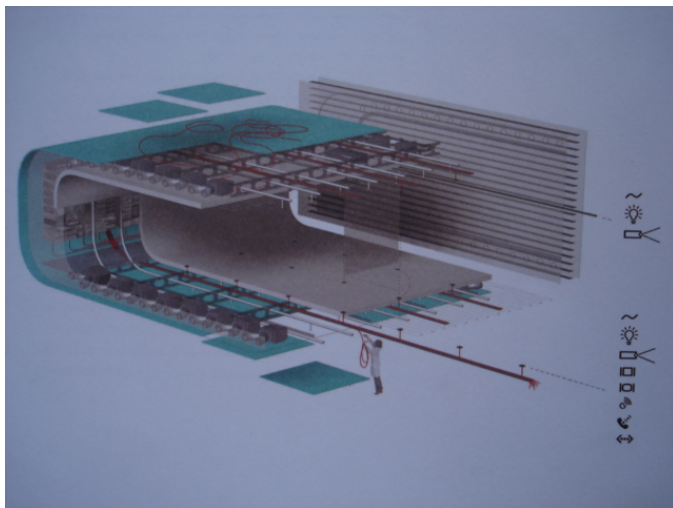


FIGURA 75 – Diller & Scofidio, *Eyebeam* – incursões tecnológicas  
FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 2004, p. 17, 21, 28 e 47



O projeto *The Highline* (FIG. 76), a ser construído em Nova York entre 2008 e 2009, consiste numa linha ferroviária elevada que se estenderá ao longo do Westside de Manhattan, explorando as mudanças das categorias da natureza e da cultura no século XXI. Os arquitetos explicam que é inspirado na beleza melancólica e sem regras da ruína presente nas grandes metrópoles, onde a natureza reclamaria um pedaço de infra-estrutura urbana vital. Mudando as regras de comprometimento entre pedestres e vegetação, a estratégia de criar uma “*agri-tecture*” combinará materiais orgânicos e construídos, numa mistura de proporções modificáveis que acomodarão o selvagem, o cultivado, o íntimo e o social. O parque, continuam eles, será marcado pela lentidão e pela distração.



FIGURA 76 – Diller & Scofidio, *The Highline*, Nova York, 2008-9  
FONTE: [www.dillerscofidio.com/highline.html](http://www.dillerscofidio.com/highline.html)



Na interconexão entre teoria e prática, o livro *Flesh* (DILLER & SCOFIDIO, 1994) apresenta suas idéias especialmente através de alguns conceitos-perfis de usuários da cidade contemporânea: desviantes, neuróticos, vizinhos, pecadores, guardiões, turistas, caseiros e insones. Tais narrativas equivalem a reflexões sobre o papel do arquiteto na sociedade atual e sobre o desenho do corpo e suas constantes mutações, e se ilustram por algumas de suas performances, exposições, instalações e projetos, como os já vistos *The Rotary Notary and His Hot Plate or Delay in Glass*, *Slow House*, e *Para-site*.

Em *Desviantes*, discute-se o papel assumido pelo corpo na sociedade contemporânea, desde sua anexação às próteses até o que se cria e se dociliza na lógica do poder. Ali a dupla chama atenção para a proliferação da literatura a respeito do corpo, numa vasta gama de disciplinas, o que indica a extensão da consideração deste como um terreno ideológico no qual forças políticas, econômicas e tecnológicas são constantemente exercidas. Mas nota-se a quase ausência do corpo no discurso da arquitetura, que aponta para a indisposição desta de pensar corpos em quaisquer outros termos que não humanísticos.

Presas entre as constringências morais da autonomia entre o modernismo e o domínio social por um lado, e a ansiedade pós-moderna (eufórica – distópica) sobre a potencial perda do corpo para as forças dominantes da tecnologia por outro, a arquitetura repetidamente falha em reconhecer o corpo como uma construção política / econômica – o qual a arquitetura tacitamente ajuda a produzir (DILLER & SCOFIDIO, 1994:39, tradução da autora).

Entendem que uma arquitetura crítica pode usar a familiaridade freqüentemente perdida para conquistar suas boas-vindas ao *status quo* e então se tornar insidiosa. Nesse sentido, acreditam que uma arquitetura dissidente possa ser pensada hoje como uma arquitetura do aprisionamento, caracterizada pela furtividade, agindo sobre corpos e espaços construídos de forma similar e deformando as regras já bem estabelecidas. Curiosamente lembram o fato de que, nas casas sem serventes da primeira metade do século XX, o projeto de manutenção do corpo feminino idealizado, que não exibia

evidência de decadência, foi abordado com a mesma devoção dedicada à manutenção de um espaço doméstico idealizado. Tais projetos paralelos foram dedicados à prevenção de corrosões de idade e à restauração diária de uma ordem ideal, cujos padrões e valores foram produzidos e sustentados por pesados meios de comunicação populares. Ao que acrescentam que hoje a manutenção do corpo e do lar encontrou uma nova conjunção: os trabalhos domésticos podem ser incorporados a um regime aeróbico habitual e desempenhados sob a orientação de um instrutor de ginástica de televisão. O corpo divisível e dócil é trabalhado em grupos musculares distintos com cada movimento articulado e numerado — um taylorismo do lazer, no qual o ganho de eficiência é trocado por perda de gordura (DILLER & SCOFIDIO, 1994).

Assim umas das atividades diárias do lar, o ato de passar roupas, é retomado como exemplo de controle e eficiência que pode se libertar. O trabalho de passar é governado por mínimos. Ao passar uma camisa, por exemplo, um mínimo de esforço é usado para re-formatar uma camisa com o mínimo de faces planas em uma unidade repetitiva bi-dimensional, que ocupa o mínimo de espaço. “Mas e se a prática de passar pudesse se libertar da estética da eficiência completamente?”, perguntam. O projeto *Bad Press: Dissident Ironing*, 1993-1998 (FIG. 77) trata desta questão.

Talvez passar pudesse mais competentemente representar o corpo pós-industrial ao substituir a imagem do funcional pelo disfuncional. Uma prática de passar dissidente, liberada dos fardos da propriedade pudesse talvez produzir novos códigos. Tome, por exemplo, a linguagem velada desenvolvida recentemente por residentes de cela em prisões estaduais designados para o trabalho de lavanderia. Aparentemente supérfluos, vincos decorativos criados no vestuário de outros residentes são agora compreendidos como investidos de valor representativo — um sistema de cifras reconhecível somente pelos participantes. Como a tatuagem da prisão, o vinco tornou-se marca da resistência a ser marginalizada. Mas onde as tatuagens agem diretamente sobre a pele, a única posse permitida a um residente, o vinco age na pele institucional — o uniforme da prisão — uma deformação muito mais subversiva em sua camuflagem. (DILLER & SCOFIDIO, 1994:44, tradução da autora)

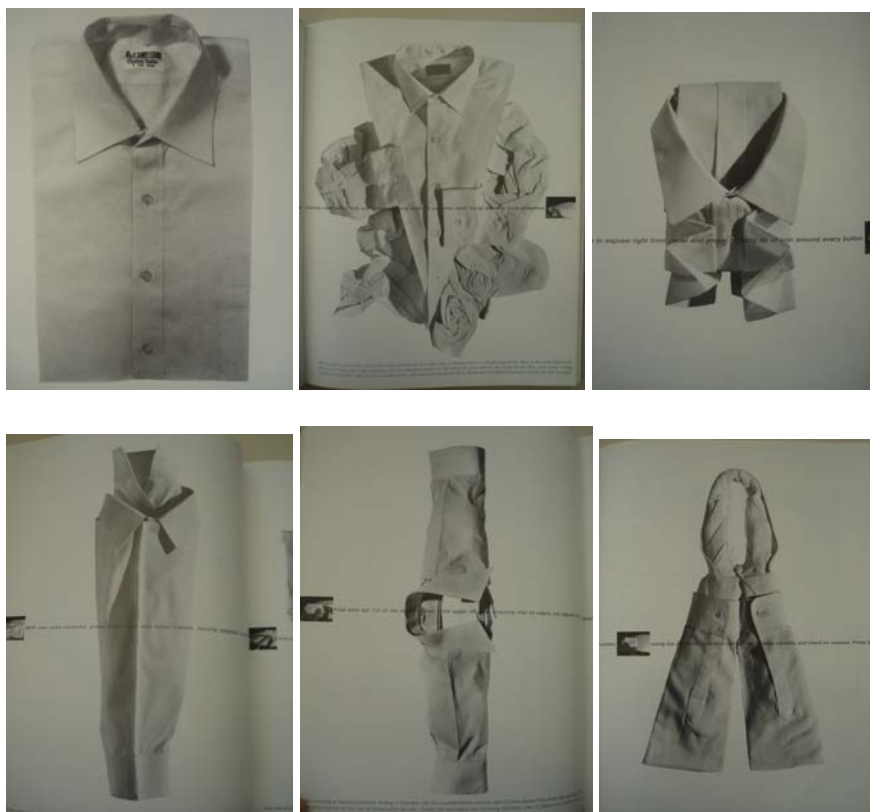


FIGURA 77 – Diller & Scofidio, projeto *Bad Press: Dissident Ironing*, 1993-1998  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p. 43-57

Em *Neuróticos*, a dupla reflete sobre as relações de propriedade da terra, dos objetos e dos corpos mediante a dominação econômica e cultural dos hábitos cotidianos. Utilizam-se ora da perversão ou deslocamento de formas e usos — como suspender ao teto mesas e cadeiras ou serrar uma cadeira ao meio —, ora da exacerbação de determinada atividade, ressituando-a e despertando o usuário quanto a ela, aos objetos que envolve e à posição de seus corpos no espaço. O *withDrawing room* (FIG. 78-80), de 1987, é uma instalação que reflete essas discussões, onde coisas e pessoas se colocam e recolocam. Uma casa de quase um século de vida, em estrutura de madeira, situada em San Francisco, Estados Unidos, foi ao mesmo tempo locação e meta do projeto (DILLER & SCOFIDIO, 1994). Seu programa duplo de residência e galeria atuava reflexivamente sobre o tema da instalação: os códigos públicos do lar privado. As “domesticidades” factual e ficcional estavam disponíveis aos espectadores, convidando-os a se movimentar livremente pela instalação e recebendo acesso visual restrito aos aposentos do artista, por meio de buracos

de observação. Com o tempo, os domínios do público e privado sobrepostos começam a se confundir, pois, a instalação é espacialmente indiferente a convenções de privacidade. Duas paredes a um só tempo se interceptam e seccionam em quadrantes o volume de pé-direito duplo; o elemento do piso original do sótão subdivide os quadrantes horizontalmente com um segundo andar fantasma. Pretendia-se que o projeto invertesse o desejo padrão dos desenhos ilustrativos na arquitetura para simular o real e o irreal, fazendo com que o assunto familiar “lar” se oferecesse em modos imagéticos diferentes e incitasse o olhar flutuante do espectador da galeria — também observador científico e voyeur.

Por todo o projeto, cortes são usados como uma forma de remover os sinais, que ao mesmo tempo são ressaltados<sup>95</sup>, antes que lhe sejam atribuídos novos significados. Inicialmente são cortadas as cadeiras, mesas, e a cama que, desabilitados, são então reprogramados com aparelhos protéticos.

Na escala mais irredutível, uma cadeira de duas pernas é equipada com uma terceira perna que passa entre as coxas do ocupante para posicionar um espelho em confronto direto com a face, o espaço entre a face e espelho constituindo o mais privado de todos os lugares. Para essa simples máquina celibatária, o espelho fornece a eliminação da separação; o espaço é expulso. (DILLER & SCOFIDIO, 1994:99, tradução da autora).

A cama conjugal é cortada pela metade ao longo do eixo de contato sexual e presa por articulações na cabeceira no ponto central da interseção das paredes. O centro simbólico da casa, que na história da arquitetura pregressa era destacado pela lareira e hoje é substituído pela televisão, é tratado no projeto através de uma presilha mecânica que se metaforiza numa ambivalência: quando na posição do armário, o casal encontra-se separado por

---

<sup>95</sup> Cf. DILLER & SCOFIDIO, 1994:99, onde a autora traduz: “Os vestígios inconscientes do dia a dia pontuam as superfícies do piso e parede: os anéis que se interceptam deixados por copos de café sobre a mesa, a poeira sob a cama que se torna um análogo de sua planta quando a cama é movida, o giro riscado no piso pela porta empenada. Outras marcas são feitas por objetos concebidos como equipamento de desenho: o arco traçado no piso pela cama rotatória, ou os rastros deixados na parede e piso pelo trinco da porta.”

uma parede, especialmente divorciados; se uma metade da cama permanece estacionária, a outra metade fica livre para girar pelos quadrantes adjacentes e, no limite de 180°, o que está partido pode se reunir. A cama é negociada na liberdade de escolher local e posição, preferência de parceiro ou propriedade.

Finalmente, a questão da propriedade no que diz respeito ao território é discutida quando, entre a casa de esquina na Rua Capp e a casa adjacente, uma fenda anômala de espaço é produzida — “uma materialização (negativa) da linha de propriedade ou, ao contrário, plano de propriedade” (DILLER & SCOFIDIO, 1994:100). Essa fenda dilata-se em determinado ponto formando um poço de luz; um espelho com uma inclinação de quarenta e cinco graus em relação ao eixo é colocado nesse poço, e se rotaciona de modo que a fresta entre as propriedades parece lacerar a parede do vizinho — ainda se projetando no interior da instalação como uma incisão, que corta o piso e tudo em seu caminho para revelar o espaço rasteiro, a camada arqueológica de encarnações prévias da casa.

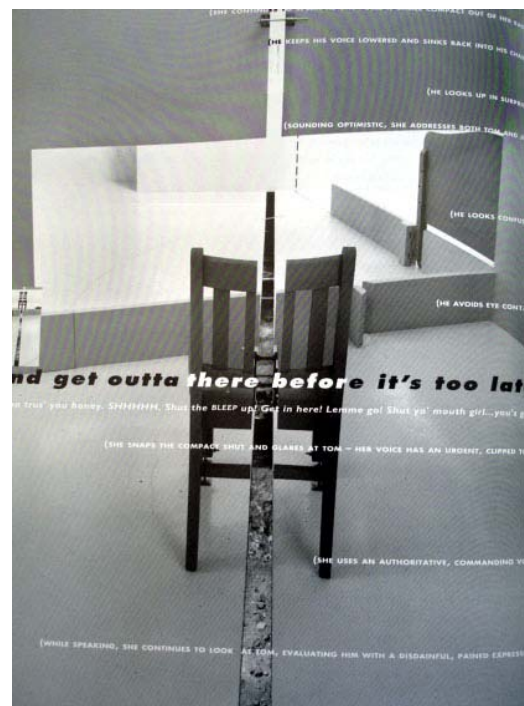


FIGURA 78 - Diller & Scofidio, *withDrawing room*, 1987  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.65, 68



**t's not what**  
KS IN A SLOW DELIBERATE MANNER AS SHE NERVOUSLY  
**Move! I'm goin', I'm goin'! Jus' shoot**

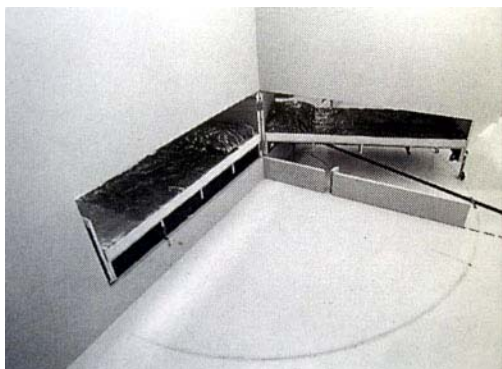
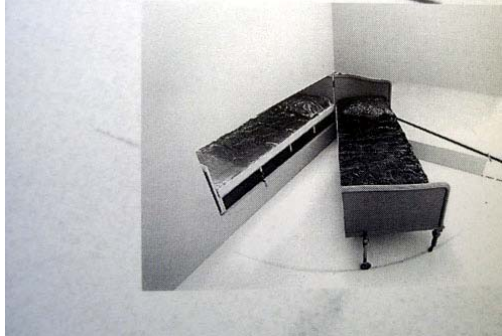


FIGURA 79 – Diller & Scofidio, *with Drawing room*  
FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.75

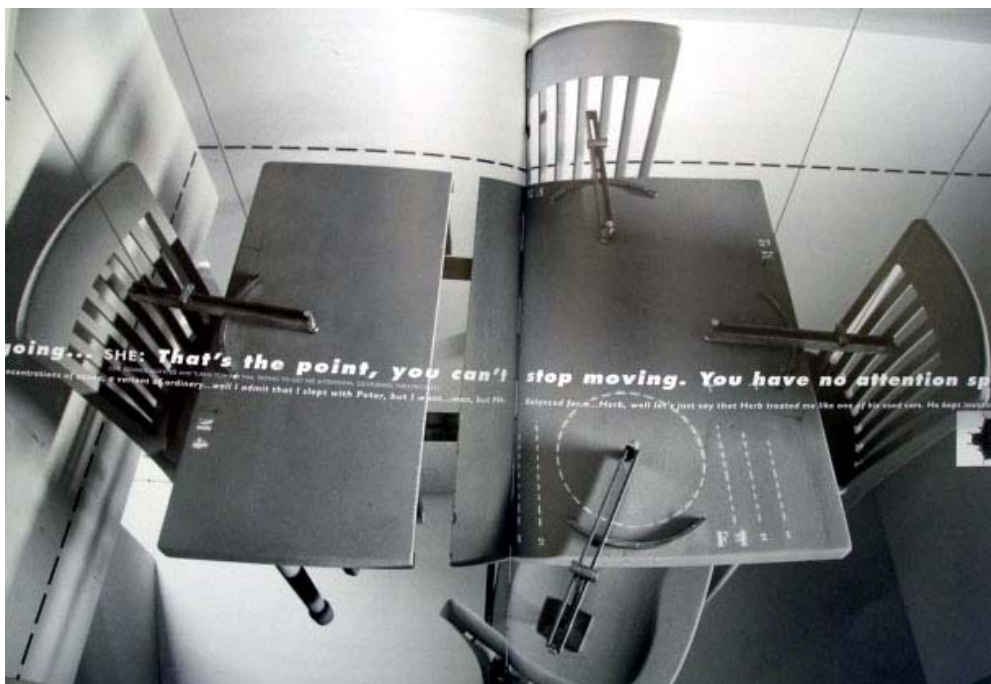


FIGURA 80 – Diller & Scofidio, *withDrawing room*, com a *Vanity chair* ou cadeira da vaidade  
 FONTE: DILLER & SCOFIDIO, 1994, p.82, 88-89



## 5 CONCLUSÃO

Embora o homem esteja cercado de um ambiente mediado pela tecnologia, as transformações que esse cenário — ciborgue, hipermidiático — acarretam na arquitetura nem sempre dependem de uma outra materialidade, de formas novas ou da inserção literal da máquina em seus domínios. O que está necessariamente em jogo é entender para que corpo, que usuário, a arquitetura está sendo produzida. A lógica mudou, e ela demanda outras distribuições de funções, mudanças de áreas e escalas, reprogramações do existente, mais que robotizar as obras arquitetônicas — embora a nanoarquitetura de Johansen ou o *Eyebeam* de Diller & Scofidio mostrem a existência de um caminho que segue o rastro de Archigram e suas arquiteturas-máquinas. É possível estabelecer uma arquitetura consciente e mais complexa dentro dessa nova lógica biocibernética tanto pela intervenção direta da tecnologia como sem sua presença, mas baseando-se no corpo atual e atualizável, acionando-o como totalidade perceptivo-sensória. De fato o corpo como mediação do próprio espaço deve ser tomado como avaliação constante, uma vez que aquele se define na impermanência de seus estatutos. A reflexão sobre qual a experiência espacial possível na contemporaneidade é dependente desse freqüente reexame, se o que interessa à disciplina é a criação, não a reprodução de práticas, linguagens e sensibilidades. Se o corpo é cada vez mais mutante, e reside na relação entre ele e o mundo a própria experimentação do espaço, mutante também é sua produção e sua recepção.

A máquina é a condição de construção do corpo humano atual, mas a noção de ciborgue, que pode ser adotada para defini-lo, não implica na mistura literal do humano com o instrumental. Cada vez mais, a máquina se aproxima do orgânico ou tende a “desaparecer”, realçando mais a fisicidade do corpo que dela se apropria que sua objetividade. No entanto, embora a interferência dos aparatos tecnológicos na vida cotidiana seja inegável, e construtora do pensamento, da sociedade e da cultura, pode ser fator alienante ou promotor de outras experiências: o limite está em oferecer poder de escolha. Isso se dá na instância do processo de projeto para, num segundo momento, reverberar

na recepção da obra. A imaginação, esclarece Lèvy, torna-se a condição da escolha ou da decisão deliberada.

O fenômeno de compressão do espaço-tempo, a fragmentação de lógicas e sentidos espaço-temporais é, a um só tempo, aprisionamento e chave de libertação, desorientação desejada. Desconstruir, questionar a ordem estabelecida, renovar, trazer a ambigüidade, a dúvida, o “estranhamente familiar” é uma das saídas possíveis para o impasse do entorpecimento de arquitetos e habitantes da metápolis protética. Re-sensibilizar o corpo em torno do aparentemente comum também, como mostram Steven Holl e Tadao Ando.

Libertar o corpo de sua negação significa uma aproximação à experiência estética de um espaço aberto e igualmente liberado — e libertador: essa tende a se viabilizar a partir da conscientização por parte do homem ciborgue. E, se uma nova vivência é emergente e dependente de um reajuste no uso da representação na arquitetura, desse processo pode decorrer uma nova espacialidade, bem como uma renovação da sensibilidade do corpo em torno dela. Ao fim e ao cabo, o que se deve buscar é a arquitetura como prótese do corpo, como sua extensão, sua amplificação, seu reconhecimento: arquitetura transbordando do corpo, e corpo transbordando na arquitetura. No reconhecimento mútuo dessas duas partes pode acontecer a experiência real e a renovação de ambos, tornando-os agentes de suas próprias existências.

Projetado, na ausência de pontos de ancoragem, exclusivamente pela atitude de meu corpo, [...] determinado, quando o corpo está entorpecido, exclusivamente pelas exigências do espetáculo, [...] normalmente ele aparece na junção de minhas intenções motoras e de meu campo perceptivo, quando meu corpo efetivo vem coincidir com o corpo virtual que é exigido pelo espetáculo efetivo, e o espetáculo efetivo com o ambiente que meu corpo projeta em torno de si. Ele se instala quando, entre meu corpo enquanto potência de certos gestos, enquanto exigência de certos níveis privilegiados, e o espetáculo percebido enquanto convite aos mesmos gestos e teatro das mesmas ações, se estabelece um pacto que me dá usufruto do espaço assim como dá às coisas potência direta sobre meu corpo. A constituição de um nível espacial é apenas um dos meios da constituição de um mundo pleno: meu corpo tem poder sobre o mundo quando minha percepção me oferece um espetáculo tão variado e tão claramente articulado quanto possível, e quando minhas intenções motoras, desdobrando-se, recebem do mundo as respostas que esperam. (*Merleau-Ponty*)

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. *Minima moralia: reflexões a partir da vida danificada*. São Paulo: Ática, 1992.

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

ANDREOTTI, Libero; COSTA, Xavier. *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona – MACBA/ACTAR, 1996a.

ANDREOTTI, Libero; COSTA, Xavier. *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona – MACBA, 1996b.

ARC DESIGN – Revista bimestral de design, arquitetura, interiores, comportamento. Brasil, n. 48, jun 2006.

ARC DESIGN – Revista bimestral de design, arquitetura, interiores, comportamento. Brasil, n. 49, ago/set 2006.

ARC DESIGN – Revista bimestral de design, arquitetura, interiores, comportamento. Brasil, n. 50, out 2006.

ARCHITECTURAL MONOGRAPHS. *Lebbeus Woods – anarchitecture is a political act*. Londres: Academy Editions/St. Martin Press, n. 22, 1992. Edição especial.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. São Paulo: 1992.

ARGAN, Giulio Carlo. *Clássico anticlássico: o renascimento de Brunelleschi a Bruegel*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

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

AUMONT, Jacques. *A imagem*. São Paulo: Papirus, 1993.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

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).

BETTANINI, Tonino. *Espaço e ciências humanas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982. (Coleção Geografia e sociedade, v. 2).

BLOOMER, Jennifer. *Architecture and the text: the (s)cripts of Joyce and Piranesi*. New Haven/Londres: Yale University Press, 1993.

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

BOLLNOW, Otto. *Hombre y espacio*. Barcelona: Ed. Labor, 1969.

BORDEN, Iain; DUNSTOR, David (eds.). *Architecture and the sites of history – interpretations of buildings and cities*. Nova York: Watson-Guptill Publications, 1995.

BORDEN, Iain; McCREERY, Sandy. *New Babylons*. Architectural Design, Londres, n. 3, v. 71, jun. 2001.

BORNHEIM, Gerd A. As metamorfoses do olhar. In: NOVAES, Adauto. *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988. p. 89-93.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. *A formação do homem moderno visto através da arquitetura*. Belo Horizonte: AP Cultural, 1991.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. O corpo do Renascimento. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 275-298.

BRANDÃO, Roberto; VAZ, Paulo. O tempo das máquinas. In: *34 Letras*, São Paulo, n. 7, 1990, p. 153-164.

BRAUNSTEIN, Florence; PÉPIN, Jean. *O lugar do corpo na cultura ocidental*. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.

CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974*. Uma fábula da técnica. 2001. 263 f. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona.

CARERI, Francesco. *El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

COLEÇÃO BADERNA. *Situacionista: teoria e prática da revolução*. São Paulo: Conrad, 2002.

COLEÇÃO FOLHA GRANDES MESTRES DA PINTURA. Leonardo da Vinci. São Paulo: Editorial Sol 90, v.3, 2007. (coordenação e organização Folha de São Paulo; tradução Martín Ernesto Russo).

COOK, Peter; ARCHIGRAM (GROUP). *Archigram*. Nova York: Princeton Architectural Press, 1999.

COOK, Peter. The emergence of Zaha Hadid. In: HADID, Zaha. *Zaha Hadid: texts and references*. Nova York; Rizzoli, 2004c.

COSTA, Carlos Irineu W. da. Automata e utopia. In: *34 Letras*, São Paulo, n. 7, 1990, p.140-148.

DAL CO, Francesco. *Tadao Ando: complete works*. Londres: Phaidon Press, 1996.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEBORD, Guy. *Panegírico*. São Paulo: Conrad, 2002.

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

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2006 (1995), v. 1.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004 (1996), v. 3.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997, v. 5.

DILLER, Elizabeth; SCOFIDIO, Ricardo. *Flesh: architectural probes*. Nova York: Princeton Architectural Press, 1994.

DODDS, George; TAVERNOR, Robert (Ed.). *Body and building: essays on the changing relation of body and architecture*. MIT Press, 2002.

DOMINGUES, Diana. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

EL CROQUIS. *Steven Holl*: 1986-1996, n. 78, 1996.

EL CROQUIS. *Steven Holl*: 1996-1999, n.93, 1999.

EL CROQUIS. *Tadao Ando*: 1983-1992, n. 44+58, 1995.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. História da violência nas prisões. Petrópolis: Vozes, 1983.

FRAMPTON, Kenneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FRAMPTON, Kenneth. Corporeal experience in the architecture of Tadao Ando. In: DODDS, George; TAVERNOR, Robert (Ed.). *Body and building: essays on the changing relation of body and architecture*. MIT Press, 2002, p.304-318.

FUÃO, Fernando. *A representação de Matias*. In: Congresso Ibero-americano de gráfica digital (SIGRADI), 8., 2004, São Leopoldo. *Anais...*, São Leopoldo: Unisinos, 2004.

FUÃO, Fernando. *As bordas do tempo – a collage em Antonio Negri*. Porto Alegre, 2006a.

FUÃO, Fernando. *Arquitectura como collage*. 1992. 185 f. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona.

FUÃO, Fernando. *Cidades fantasmas*. Disponível em <<http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp138.asp>>. Acesso em 20 jun. 2002.

FUÃO, Fernando. *Folhas da arquitetura*. Disponível em <<http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp101.asp>>. Acesso em 12 out. 2001.

FUÃO, Fernando. *O sentido do espaço. Em que sentido, em que sentido?* 1ª, parte. Disponível em <[http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq048/arq048\\_02.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq048/arq048_02.asp), 2004a>. Acesso em 30 jun. 2004.

FUÃO, Fernando. *O sentido do espaço. Em que sentido, em que sentido?* 2ª, parte. Disponível em <[http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq049/arq049\\_02.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq049/arq049_02.asp), 2004b>. Acesso em 30 jun. 2004.

FUÃO, Fernando. *O sentido do espaço. Em que sentido, em que sentido?* 3ª, parte. Disponível em <[http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq050/arq050\\_02.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq050/arq050_02.asp), 2004c>. Acesso em 30 jun. 2004.

FUÃO, Fernando. *Viagem ao fim do mundo*. Porto Alegre, 2006b.

FURTADO, Gonçalo. *Notas sobre o “design de interface” – designar a simbiose bio-técnica ou o desejo de desaparecimento*. Disponível em <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404\\_37.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_37.htm)>, fev. 2004 (2004a). Acesso em 17 abr. 2007.

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

FURUYAMA, Masao. *Tadao Ando*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

GIEDION, Siegfried. *Espaço, tempo e arquitetura: o desenvolvimento de uma nova tradição*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

GIEDION, Sigfried. *La mecanización toma el comando*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

GÖSSEL, Peter; LEUTHÄUSER, Gabriele. *Arquitectura no século XX*. Alemanha: Taschen, 1996.

HADID, Zaha. *Zaha Hadid: complete works: major and recent works*. Nova York; Rizzoli, 2004.

HADID, Zaha. *Zaha Hadid: projects documentation*. Nova York; Rizzoli, 2004b.

HADID, Zaha. *Zaha Hadid: texts and references*. Nova York; Rizzoli, 2004c.

HADID, Zaha; NOEVER, Peter. *Zaha Hadid Architektur*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003.

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

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Ed. Loyola, 1992.

HAYS, K. Michael. *Architecture theory since 1968*. Nova York: MIT Press, 2000.

HILLMAN, James. *Cidade & alma*. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

HUCHET, Stéphane Denis Albert René Philippe. *Meta-estética e ética francesa do sentido* (Derrida, Deleuze, Serres, Nancy). In: *Kriterion*, Belo Horizonte, n. 100, v. XLV, 2004, p. 321-349.

JACQUES, Paola Berenstein. *Breve Histórico da Internacional Situacionista – IS*. Disponível em <<http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/bases/texto176.asp>>. Acesso em 29 jun. 2003.

JAPPE, Anselm. *Guy Debord*. São Paulo: Vozes, 1999.



JENCKS, Charles. *The architecture of the jumping universe — a polemic: how complexity science is changing architecture and culture*. Londres: Academy Editions, 1996.

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

KAUFMANN, Emil. *La arquitectura de la Ilustración: barroco y posbarroco en Inglaterra, Italia y Francia*. Barcelona, 1974.

KOOLHAAS, Rem. *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*. Nova York: The Monacelli Press, 1994.

KOOLHAAS, Rem; MAU, Bruce. *S, M, L, XL*. Nova York: The Monacelli Press, 1995.

KOOLHAAS, Rem; BOERI, Stefano; KWINTER, Sanford; TAZI, Nadia; OBRIST, Hans Ulrich. *Mutaciones*. Bordeaux: Actar, 2000.

KRUFT, Hanno-Walter. *A history of architectural theory: from Vitruvius to the present*. Nova York: Princeton Architectural Press, 1994.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 131-139.

KUNZRU, Hari. Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 19-38.

LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Campinas: Papyrus, 2003.

LE BRETON, David. Adeus ao corpo. In: NOVAES, Adauto. *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.p. 123-138.

LEFÈBVRE, Henri. *The production of space*. Oxford: Blackwell, 1991.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed. 34, 1995.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

LYNCH, Kevin. *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

LYOTARD, Jean-François. *O inumano: considerações sobre o tempo*. Lisboa: Estampa, 1990.

MAIA, Antônio Cavalcanti. Biopoder, biopolítica e o tempo presente. In: NOVAES, Adauto. *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 77-108.

McLUHAN, Marshall. *O meio é a mensagem*. Rio de Janeiro: Record, 1969.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 2003.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MILAGRES, Lígia. *Reconfigurações contemporâneas: indícios para outras arquiteturas*. 2007. 53 f. Monografia (Programa de Educação Tutorial - PET) – Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

MITNICK, Keith; DILLER, Elizabeth; SCOFIDIO, Ricardo. *Diller and Scofidio: eyebeam museum of new media: the 2002 Charles and Ray Eames lecture*. Michigan: Michigan Architectural Papers, 2004.

MUNTAÑOLA, Josep. *Topogénesis uno: ensayo sobre el cuerpo y la arquitectura*. Barcelona: Oikos-tau, 1979.

NESBITT, Kate (Org.). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica (1965-1995)*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Existencia, espacio y arquitectura*. Barcelona: H. Blume, 1975.

NOVA ENCICLOPÉDIA ILUSTRADA DA FOLHA, v. 1, A-I, São Paulo, 1996, p. 477-478.

NOVAES, Adauto. A ciência no corpo. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003a, p. 7-14.

NOVAES, Adauto (Org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003b.

NOVAES, Adauto (Org.). *O olhar*. São Paulo: Cia. das Letras, 1988.

PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PELBART, P. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva-FAPESP, 1998.

PÉREZ-GÓMEZ, Alberto; PELLETIER, Louise. *Architectural representation and the perspective hinge*. Cambridge: MIT Press, 1997.

PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. *Architecture and the crises of modern science*. Cambridge: MIT Press, 1988.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Sensibilidades no tempo, tempo das sensibilidades. *Revista Nuevo Mundo Mundos Nuevos*, Paris, 2004.

PRATES, Valquíria; SANT'ANNA, Renata. *Lygia Clark: linhas vivas*. São Paulo: Paulinas, 2006.

QUENTAL, João Guilherme. *As marcas do tempo*. In: 34 Letras, São Paulo, n. 7, p.106-113, 1990.

RAJA, Raffaele. *Arquitetura pós-industrial*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

RAMOS, Conrado. *A dominação do corpo no mundo administrado*. São Paulo: Escuta, 2004.

RENA, Natacha Silva Araújo. *Acontecimento arquitetônico minimal: considerações sobre a arquitetura atual*. 2000. 190 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

RICOEUR, Paul. Arquitetura e narratividade. In: *Urbanisme*, n. 303, nov.-dez. 1998.

ROUANET, Sergio Paulo. *O homem-máquina hoje*. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.37-64.

RUBY, Andreas. Multiple horizons: on a leitmotif in the architecture of zaha hadid. In: HADID, Zaha. *Zaha Hadid: texts and references*. Nova York; Rizzoli, 2004c, p.40-51.

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.

SCHUMACHER, Patrik. Mechanism of radical innovation. In: HADID, Zaha. *Zaha Hadid: texts and references*. Nova York; Rizzoli, 2004c, p.52-77.

SENNETT, Richard. *Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SOLÀ-MORALES, Ignasi de. *Differences: topographies of contemporary architecture*. EUA: MIT Press, 1997.

SOUZA, André Pereira de. *Eloquência da forma muda - a arte minimal como núcleo crítico na interpretação do minimalismo arquitetural*. 2001. 185 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, D. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

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

TEYSSOT, Georges. The mutant body of architecture. In: DILLER, Elizabeth; SCOFIDIO, Ricardo. *Flesh: architectural probes*. Nova York: Princeton Architectural Press, 1994, p.8-35.

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

TIBURI, Márcia; KEIL, Ivete. *Diálogo sobre o corpo*. Porto Alegre: Escritos, 2004.

TSCHUMI, Bernard; CHENG, Irene. *The state of architecture at the beginning of the 21 st. century*. Estados Unidos: Penguin, 2004.

VELLOSO, Rita de Cássia Lucena. Apropriação. In: *Interpretar Arquitetura*, Belo Horizonte, nov. 2000. Disponível em <<http://www.arq.ufmg.br/ia>>. Acesso em 5 nov. 2001.

VELLOSO, Rita de Cássia Lucena. *O cotidiano selvagem*. Arquitetura na Internationale Situationniste. Disponível em <<http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq027/bases/02tex.asp>>. Acesso em 3 dez. 2002.

VELLOSO, Rita de Cássia Lucena. *De interfaces tecnológicas e rascunhos de experiências*. In: Segundo Seminário Arquitetura e Saber. Belo Horizonte, 17 nov. 2004. Apresentação de trabalho.

VIDLER, Anthony. Uma teoria sobre o estranhamento familiar (1990). In: NESBITT, Kate (Org.). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica (1965-1995)*. São Paulo: Cosac Naify, 2006, p.617-622.

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

VIRILIO, Paul. *O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real*. São Paulo: Ed. 34, 1993.

VIRILIO, Paul. *The aesthetics of disappearance*. Nova York: Semiotext(e), 1991.

WATKIN, David. *History of western architecture*. Londres: Laurence King Publishing, 1996.

[www.dillerscofidio.com](http://www.dillerscofidio.com), acesso em 3 mai. 2007

[www.arcspace.com/architects/DillerScofidio/aberrant\\_architectures/index.htm](http://www.arcspace.com/architects/DillerScofidio/aberrant_architectures/index.htm), acesso em 3 mai. 2007

[www.archweb.cooper.edu/faculty/faculty/woods.html](http://www.archweb.cooper.edu/faculty/faculty/woods.html), acesso em 10 mai. 2007

[www.stelarc.va.com.au](http://www.stelarc.va.com.au), acesso em 13 mai. 2007

[www.artemercosur.org.uy/artistas/oitica/index.html](http://www.artemercosur.org.uy/artistas/oitica/index.html), acesso em 5 mai. 2007

[www.canadianarchitect.com/issues/ISarticle.asp?id=71994&story\\_id=CA119391&issue=07012002&PC=](http://www.canadianarchitect.com/issues/ISarticle.asp?id=71994&story_id=CA119391&issue=07012002&PC=), acesso em 5 mai. 2007

[www.olats.org/space/13avril/2004/te\\_tAlmeida.html](http://www.olats.org/space/13avril/2004/te_tAlmeida.html), acesso em 5 mai. 2007

[www.vitruvius.com.br/arquitextos/arc000/esp231.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arc000/esp231.asp), acesso em 5 mai. 2007

<http://architypes.net/image/villa-savoye->, acesso em 5 mai. 2007

[www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html](http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html)

