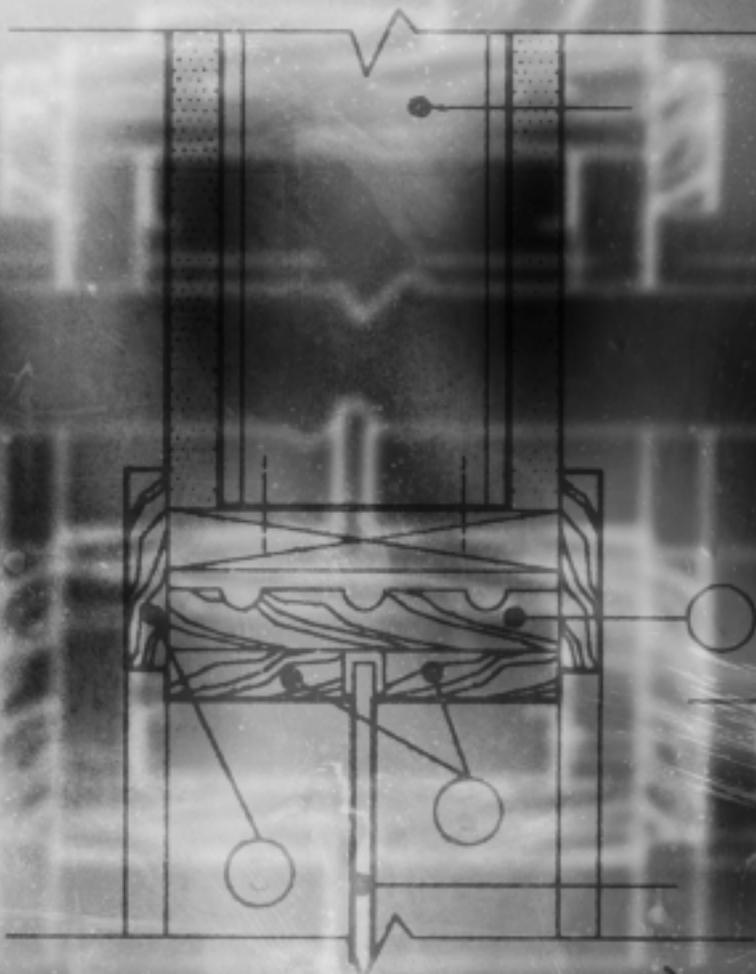
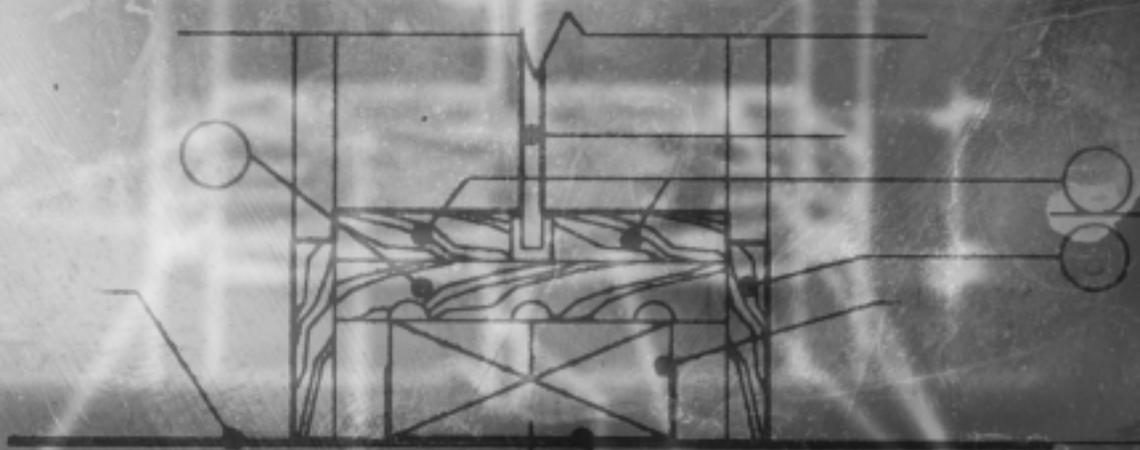
The image features a complex technical drawing of a mechanical assembly, possibly a bearing or a similar component, rendered in a dark, high-contrast style. The drawing includes various lines, circles, and a zigzag break symbol at the top, indicating a cross-section. The word "artigos" is prominently displayed in a bold, black, sans-serif font across the center of the image, partially overlapping the technical drawing. The background is a textured, dark grey with some lighter, abstract patterns, giving it a technical or industrial feel.

**artigos**



( )



# Anjos, robôs e mundos virtuais: e o corpo carnal, o que vem a ser?

---

FLORENCE DE MÉRIDIÉU

**Resumo** O universo das novas tecnologias parece nos levar em direção a uma desmaterialização radical. A arte se apoderou dessas técnicas e nos oferece uma viagem aos universos sintéticos nos quais se encontra profundamente modificada a relação que nosso corpo mantém “tradicionalmente” com ele mesmo e com o mundo. A interatividade e o mergulho nos mundos virtuais levam o espectador a um mundo estranho. Anjo, robô, ectoplasma, personagem de HQ ou de ficção científica: o que vem a ser, então, nosso corpo carnal?

**Palavras-chave** síntese numérica, ambientes virtuais, sensorialismo, imersão

**Abstract** The universe of new technologies seems to be leading us into a radical dematerialization. Art took hold of these techniques and is presenting us with a trip into the synthetic universes in which the relationship that our body “traditionally” keeps with itself and the world has been profoundly changed. The interactivity with and the dive into virtual worlds carry the spectator into a strange world. Angel, robot, ectoplasm, cartoon or science fiction character: what about our flesh and blood body? What is it after all?

**Key words** numerical synthesis; virtual places; sensorialism; immersion.

A relação que nosso corpo carnal mantinha tradicionalmente com a obra de arte, no campo particular das artes plásticas, restringia-se essencialmente ao sentido da visão. Os demais sentidos, ao contrário do que acontece em outras formas de arte (como a dança ou o teatro), eram muito pouco convocados pela pintura e escultura, serviam apenas de pano de fundo ou tinham, acima de tudo, a função de colocar o corpo do espectador entre parênteses. O corpo, mesmo o do pintor, era, de certa forma, direcionado e colocado à parte, enjaulado e arregimentado em um dispositivo técnico coercitivo, como, por exemplo, observa-se em algumas gravuras de Dürer. Jean-François Lyotard insistiu recentemente sobre o que essa disciplina e essa forma de aprisionamento do corpo poderia ter de “político”. Como o pintor, o espectador era reduzido freqüentemente ao papel e ao estatuto de um “olho” contemplando de maneira racional e distanciada o espetáculo cuidadosamente elaborado para se adequar às leis e às regras ópticas que o Ocidente soube impor até mesmo nos países mais longínquos. Sobre este ponto, recordemos a invasão massiva do oriente (China, Japão) por objetivas fotográficas cuja “visão” não correspondia em nada à visão daqueles povos. Apenas citaria, a título de lembrança, Tanizaki que lamentava, nos anos 30, ver a imposição de objetivas fotográficas e de uma estética que não correspondia em nada às tradições seculares de seu país (Japão).

A relação de nosso corpo com a pintura e a escultura foi, portanto, durante séculos, essencialmente mental e o olho aparecia como o órgão dos sentidos que se adaptava mais adequadamente a essa função. Tudo começa a mudar a partir da arte moderna e seu desenvolvimento. O campo das artes plásticas roça cada vez mais outras formas de arte, as fronteiras entre as disciplinas dissipam-se. A partir daí todos os sentidos serão convocados. *Performances* e *happenings* exigem a totalidade dos sentidos e, além disso, mergulham o espectador em ambientes reais nos quais ele é obrigado a apreender com a ajuda de todos os sentidos. O corpo inteiro é convocado, de agora em diante, para apreensão da obra plástica.

Esse fenômeno culmina nos anos 60, no momento em que o corpo (vivo e carnal) invade a cena da arte e passa a ser o material privilegiado desta corrente que será denominada *body art*. O sangue, a carne e as vísceras invadem o mundo da arte. Michel Journiac efetua na França diferentes rituais ligados ao corpo humano, rituais freqüentemente consecutivos a uma coleta de sangue do artista, o sangue constituindo a matéria prima da obra de arte. Tal como aconteceu no ritual de fabricação de morcela de sangue humano que Michael Journiac distribuiu, logo depois, aos espectadores de sua performance. Na Áustria, Hermann Nitsch cultua a carne e o sangue em *happenings* no decorrer dos quais esta matéria fluída esco

em abundância. Os anos 60-70 marcam, portanto, uma espécie de apoteose da carne nas artes plásticas.

O universo atual das novas tecnologias (vídeo e tecnologias digitais), que invadiram a esfera da arte, parece inversamente levar-nos a uma desmaterialização radical. A arte apropriou-se destas técnicas que nos permitem mergulhar em universos sintéticos nos quais se encontram profundamente modificadas as relações que nosso corpo mantinha “tradicionalmente” com ele mesmo e com o mundo. A interatividade e o mergulho nos mundos virtuais levam, então, o espectador a um mundo estranho, freqüentemente marcado pela ausência de gravidade. Em oposição ao que se encontrava nos anos 70, momento de apogeu da *body art* e de uma certa apoteose da carne, o que temos hoje são os fantasmas e os ectoplasmas dos mundos virtuais. Na verdade, esta tendência não se impõe de maneira exclusiva (muito pelo contrário), pois deixa proliferar procedimentos que parecem dar continuidade ao que se considera *body art*. Pode-se citar as performances de Oleg Kulik, servindo-se de seu próprio corpo como metáfora da atual decadência da sociedade russa (*Europarte*, instalação, Bienal de Veneza, 1997), ou os animais cadaverizados e conservados em formol de Hirst. Aqui também nossa atenção pode ir além do corpo humano e visar o corpo dos animais. O coelho fluorescente e transgênico, de Eduardo Kac (*GFP Bunny*, 2000), permanece vivo, assemelhando-se às criaturas de um ciberespaço de ficção científica.

O caso de Orlan poderia aparecer como sintomático à medida que ela pratica, há muitos anos, a *body art*. Mas suas experiências de transmutação de seu próprio corpo pela cirurgia plástica estão associadas à modelização numérica. Ela utilizou-se do computador para modificar seu corpo.

Anjo, robô, ectoplasma, personagem de HQ ou de ficção científica: o que vem a ser, então, nosso corpo carnal? Temos, de um lado, os rituais de sangue de Michel Journiac, o teatro sanguinolento de Hermann Nisch (*Orgies et Mystères, O. M. Théâtre*), os rituais sadomasoquistas de Gina Pane, as cirurgias de Orlan e, de outro, as metamorfoses etéreas do personagem de Ann Lee, as encenações e disfarces de Mariko Mori, cujas pupilas fosforescentes nos abrem os paraísos artificiais do universo de vinil revisto e corrigido em 3D.

Está aí o mundo *clean* — bonito, “gracioso” (como se diz no Japão) — da história em quadrinhos, dos videogames e da síntese. Mundo do desenho. Mundo fictício. Sem carne. Sem vísceras. Ann Lee e Mariko Mori: anjos de plástico e silhuetas lineares das personagens de *mangás*.

Houve um tempo em que a imagem sangrava: imagem viva, perturbadora em razão de sua vitalidade. Hoje, o que se revela perturbador é, inversamente, o fan-

tasma do ectoplasma, do fantasma. Que não é nem mesmo um fantasma, mas apenas um esqueleto, uma concha oca: “not a ghost, just a shell” — concha, esqueleto, filigrana. Imaterial e icariano.

Hoje ainda, a imagem numérica pretende atingir o máximo de realismo. Muitos trabalhos têm sido executados sobre o movimento, sobre as expressões do rosto; estão ligados às texturas: pele, sistema piloso, etc. Alguns artistas voltam-se para as possibilidades abertas pelas pesquisas efetuadas sobre a fabricação de pele artificial. Outros artistas australianos fabricam, com a ajuda desta pele, pequenas bonecas. Utilizando a fotografia digital, Nicole Tran Ba Vang realiza curiosos (e fortemente estéticos) “enxertos de pele”, suturando a pele de seus modelos femininos de múltiplas costuras, trançados, zíperes, etc. A morfologia do corpo humano foi alterada, metamorfoseada. O que nos remete a uma outra modificação do corpo humano, aquela que as mulheres cadiueu praticavam sobre seus rostos, inscrevendo curiosas dissimetrias aí onde a simetria reina naturalmente<sup>1</sup>. Isso era, para elas, uma maneira de afirmar o triunfo de alguns imperativos culturais sobre o pretendido “estado natural”, que ainda era pertinente de ser citado pela etnologia da primeira metade do século XX.

Há alguns anos publiquei um artigo intitulado “Le crustacé et la prothèse”<sup>2</sup>. Já me parecia que, sob a influência de uma vídeo-arte que se impunha e face aos primeiros balbucios das imagens ditas “de síntese”, alguma coisa começava a oscilar. A forma perdia matéria, esvaziava-se indo em direção à imaterialidade fluida da mídia vídeo e à linearidade esquelética, abstrata, do digital. Como se a imagem, de repente, fosse liberada de todos esses elementos ponderais, desse peso com que a *body art* a tinha carregado.

Como, então, funciona nosso corpo quando está preso e mergulhado nos universos virtuais?

## O ESPAÇO: A GRAVIDADE

As novas tecnologias podem ajudar a nos liberar do peso da gravidade, a escapar do caráter ponderal de nossa situação corporal? Esta sempre foi, sem dúvida, a

1. Cf. Claude Lévi-Strauss, *Tristes Tropiques*, 1955 (*Tristes Trópicos*, trad. Rosa F. D'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 1996). Cadiueu: grupo indígena visitado por Lévi-Strauss na região de fronteira entre o Brasil e o Paraguai.
2. *Paysages virtuels, image vidéo, image de synthèse*. Paris: Dis Voir, 1988.

dupla finalidade da dança, de um lado, e do esporte, de outro. A dança e o esqui (para tomar apenas estes dois exemplos) dão-nos freqüentemente o sentimento de escapar da atração terrestre. Alguns videogames interativos permitem-nos hoje simular esses movimentos e obter sensações semelhantes, mesmo que permaneçamos imóveis sobre um lugar, agarrados ao nosso comando. Nosso corpo, entretanto, imita os movimentos necessários à trajetória que efetuamos ao viver, alhures, pela tela interposta, saltando obstáculos e chocando-nos pesadamente sobre os mesmos.

Dotados de capacete, munidos de luvas, manipulando comandos, podemos, naquilo que se denomina *The Cave*<sup>3</sup>, explodir nos espaços intersiderais, saltando montanhas, virando e revirando à vontade os espaços que descobrimos à medida que a paisagem desfila. Mesmo que isso seja inteiramente sintético, e algumas vezes até mesmo grosseiro do ponto de vista do realismo da imagem, em nada diminui a vivacidade das sensações (visuais, sinestésicas) que sentimos ao longo deste périplo artificial. Os estimulantes podem ser artificiais: a sensação que daí resulta não é por isso menos efetiva. É tão “verdadeira” como se tratássemos com estímulos naturais. Há muito tempo, aliás, que esta distinção entre estímulos naturais e estímulos artificiais pararam de ser operantes.

Quanto à profundidade e ao caráter realista destas perspectivas que sentimos, seria necessário talvez observar que nos parecem, sem dúvida, dotados de conotações mentais mais fortes que as anteriores. Mas isto é apenas uma questão de grau. Na época do Quattrocento italiano e da Renascença, no momento em que se estabeleciam as regras e as receitas da perspectiva ocidental (todas essas técnicas de representação do espaço que vão dominar durante séculos e que seguramente não foram ainda hoje abandonadas, pois continuam regendo parte do universo da síntese), o pintor e o espectador já estão conscientes de que se movem em um espaço mental. Graças à máquina inventada por Brunelleschi, dizia-se que parecia que era “o verdadeiro mesmo o que se via”. Os jogos de óptica são feitos para enganar — encantar, iludir. O corpo se deixa ludibriar, enganar e nutre-se de todas essas sensações ilusórias.

### A PRÓTESE: O PESO DA TÉCNICA

A robótica, que é o objeto de muitas pesquisas importantes, em particular no Japão, mantém-se sobre um terreno que não é mais somente fantasioso e lúdico,

3. A caverna é o ambiente virtualizado de imersão.

como os autômatos e máquinas animadas que, de Héron de Alexandria a Vaucanson, estupefaziam a imaginação. Stelarc (que também praticou a *body art*, nos anos 70, era suspenso por ganchos presos em sua própria carne) hoje atrela a seu corpo carnal toda uma série de próteses com diversas funções, como um braço mecânico suplementar que lhe permite realizar diversas operações. Seu projeto de “corpo ampliado” repousa na agregação e implante progressivo de diversas próteses que permitiriam ao seu corpo liberar-se dos limites da pele.

A maneira pela qual nosso corpo vive e apreende a matéria — por meio de interpretações das sensações ou percepções tendo como fonte o “real” ou a “informação” — encontra-se transformada pelo aparecimento de novas tecnologias e do que se denomina virtual? O aperfeiçoamento de ambientes artificiais nos quais o homem se desloca por próteses interpostas — capacetes de visualização, luvas interativas, roupas informatizadas, etc — tende a constituir um novo modo de apreensão do mundo sensorial. Os gestos humanos são permanentemente assistidos ou acompanhados pelos gestos de um duplo mecânico ou de uma prótese.

Quanto à apreciação do grau de materialidade ou imaterialidade desses novos ambientes virtuais, ela é considerada de maneira nuançada, visto que esses universos multiplicam as próteses, as máquinas, os instrumentos. Seriam esses últimos percebidos por aqueles que os vestem e que deles se servem como coisas leves? Imateriais? Ou, pelo contrário, como totalmente incômodos? Materiais. Máquinas, instrumentos, redes e conexões se interpõem cada vez mais entre eu e o mundo. Ligando-me ao universo e desligando-me dele também: daí o estranhamento, a irrealidade, a imaterialidade do universo, muitas vezes, pesado e incômodo. Objetos, sujeitos, imagens e sensações se encontram, então, fatalmente afastados, distanciados.

Os progressos consideráveis realizados hoje no domínio dos enxertos e na implantação de órgãos artificiais corroboram, cada vez mais, com a idéia de um homem artificial híbrido, meio-natural, meio-artificial. O que reativa certas teorias mecanicistas, como as de Descartes ou de La Mettrie, que viam o corpo do homem como uma simples máquina. Pode-se imaginar, então, o que estará à disposição dos artistas que (como Orlan) sonham metamorfosear seus corpos. Haverá, ao contrário, fenômenos de rejeição — brutais, definitivos?

DESREALIZAÇÃO E DESMATERIALIZAÇÃO<sup>4</sup>

Ao se procurar o máximo de realismo, tende-se, nesses universos virtuais, à simulação de sensações, à produção de sensações artificiais. Sabe-se já que por meio da visão (ou pela audição) pode-se ter a sensação da realidade do objeto representado ou considerado. Trata-se, então, de ir mais longe fornecendo aos outros órgãos dos sentidos estímulos capazes de reproduzir as habituais sensações provocadas pelo contato com os objetos ou com o mundo. Assim é o que, no universo do virtual, denomina-se de “retorno de esforço ou retorno tátil”: trata-se de simular mecanicamente sensações como o toque, a pressão ou a resistência das forças produzidos pelos objetos ou dispositivos virtuais, estabelecendo, desta maneira, um novo registro para os sentidos, seja por meio de um corpo ou de membros fantasmas, dotados de sensações artificiais e que permitem ao homem aumentar singularmente seu campo de ação.

Munida de captadores eletrossensíveis ligados por fibras óticas a um computador, a Luva informatizada (*Datagloves*), ou Luva mágica (*Magical glove*), permite a minha mão manipular e fazer funcionar objetos afastados, distanciados. A percepção é, a partir daí, espacialmente diferida, diluída, alargada ao extremo, em uma sutil rede aracnídea. Minha mão e meu cérebro, tal como aparelhos finamente reticulados, abarcaram então o mundo inteiro. Assiste-se à uma fabulosa extensão do sistema nervoso.

O desconcertante apóia-se, nos mundos virtuais, sobre o substrato das sensações, sobre a ubiqüidade de um corpo que pode ser sentido *aqui*, mesmo estando *lá*. Daí a possibilidade de agir (ou de sentir) à distância em um espaço que, outrora, era considerado como *um outro* espaço, mas que tende, a partir de agora, a vir a ser o “ciberespaço”, o espaço global no qual o homem move-se por próteses interpostas: por isso, a formidável expansão do que os biólogos nomeiam como *Unwelt*, ambiente no qual se move o vivo.

Trata-se cada vez mais de agir à distância. Por meio de astúcias ou de “duplos”. Fazendo com que o que se produziu no plano perceptivo pareça um desdobramento da percepção, uma espécie de tomada de consciência da estranheza dos meca-

4. Nós retomamos e desenvolvemos este tema, aqui, nas linhas que seguem elementos precedentemente evocados em *Histoire materielle et immatérielle de l'art moderne*, (Paris, Bordas, 1994, Larousse, 1999, pp. 285-287.), assim como em dois outros artigos: “Image-fantôme, fantômes d’images”, *Alliage*, Printemps 1996, n° 26 e “Virtualité et membre fantôme: un nouveau registre pour les sens”, in *Images numériques, l’aventure du regard*, Ecole régionale des Beaux-arts de Rennes/Station Arts életroniques/Université Rennes 2, 1997.

nismos perceptivos. “*Eu me vejo me ver*”, dizia Valéry em *La Jeune Parque*. Hoje, de maneira semelhante, *eu me sinto* tocar, apalpar, *sentir*. Só importa, daí em diante, o processo mesmo da percepção. O objeto da sensação está, quanto a ele, afastado — infinitamente afastado. A *inquietação estranha* que se apodera de mim provém então desta defasagem, deste distanciamento instaurado entre mim e eu: esse mecanismo de divisão representando uma das causas da distorção psicológica que engendra a sensação do já visto — uma divisão de natureza esquizofrênica.

Os universos artificiais repousam sobre a mistura de sensações reais e artificiais às quais se une o prazer tão particular da ubiquidade. Transformado em figura espectral, em fantasma dividido de si mesmo, nosso corpo desliza no espaço, nutrindo-se do real e de seus quase duplos. Seria conveniente, aliás, insistir sobre o estatuto particular que reveste aqui o toque; a visão, já sabemos, está habituada aos fenômenos de *trompe-l'oeil* onde a pintura e as artes plásticas foram exímias.

Assiste-se, efetivamente, à uma fina distorção do sistema do voyeurismo. Este não está mais ligado apenas à visão, uma visão que mantinha tudo à distância, fazendo de todo contato uma percepção diferida ou defasada. Todos os sentidos são, a partir daqui, voyeurs. Descompassados, desdobrados, cindidos e montados em um sistema de eco. Todos os sentidos. E, em particular, o tato, sentido do contato por excelência! Mas o que é um tato “diferenciado”? Esquartejado e disjuncto de si mesmo? Espacialmente estendido e diluído?

O ambiente interativo de Mignonneau e Sommerer (*Croissance interactive des plantes*, 1993) nos confronta com uma tal “monstruosidade” sensorial e tátil, o campo tátil permanentemente acompanhado e redobrado de sensações visuais. Este ambiente compreende um cacto verdadeiro, uma hera tão real que eu posso apalpar suas diferentes folhas. As plantas, cujo desenho aparece então (de maneira concomitante e pelo viés de captadores) sobre a tela gigante colocada frente a mim, são, entretanto, de uma outra ordem — visual e não mais tátil. De uma visualidade estranhamente artificial que divide a experiência tátil das mesmas plantas, as cores sendo “outras”, fluorescentes, artificiais. O desenho sobre a tela é puramente linear, bem distinto do volume que minha mão circunscreve. O prazer vem aqui da junção incongruente de duas ordens, a tátil e a visual. Termina-se como uma espécie de mistura de “sensações de síntese” e de sensações bem reais, o resultado desembocando sobre um sentimento de *inquietação estranha*, no sentido freudiano do termo.

Citemos ainda a este propósito a experiência de vídeo-conferência realizada, em abril de 1996, na UQAM de Montreal, que permitiu (em um site e um lugar dados) assistir ao encontro virtual de dois violonistas, estando um em Montreal, em carne e osso, e o outro em uma pequena cidade no interior de Quebec. Encontro

bem estranho em um campo delimitado pelo espaço da sala de conferência: um espaço (virtual) da tela; um espaço sonoro, onde se encontravam os dois músicos, tocando de improviso ao mesmo tempo, e um espaço ampliado, feito de presença e ausência, de afastamento e proximidade, de presença carnal e de uma outra presença mais fantasmagórica. O prazer da mistura se encontrava reforçado por isto que o dispositivo fez apreender como “duplo” e inverso: na outra extremidade da rede, numa outra cidade, o mesmo evento se desenrolava — simétrico e inverso.

Anjos, robôs e mundos virtuais: a relação de nosso corpo em nosso meio vai incontestavelmente mudar, vai se ampliar e se liberar dos limites impostos ao corpo pela natureza. Toda a história — já longa — das técnicas vai nesse sentido. Nosso corpo e nosso cérebro ganharam em hibridez. Eles conquistarão o cérebro da pulga, da alga e da máquina, o corpo do golfinho, do unicórnio e destas estranhas máquinas que nossa imaginação sempre deixou pulular ao nosso redor. O papel do artista é, então, o de ampliar ou de acomodar, de subverter ou domesticar, de inventar novos mundos onde situar estes seres híbridos.

*Tradução de Lauer Alves Nunes dos Santos e Solange Maria de Andrade Lima Lisboa*

FLORENCE DE MÈREDIEU é escritora e professora na Universidade de Paris I, (Panthéon-Sorbonne), junto ao Departamento de Filosofia, nas disciplinas de filosofia da arte e estética. De 1994 a 1996, foi pesquisadora do CRAL (CNRS), Centre de Recherche des arts et du langage. Prepara atualmente uma obra sobre as relações entre arte e novas tecnologias. Publicou, entre outros: *André Masson, les dessins automatiques* (Blusson, 1988); *Le dessin d'enfant* (Blusson, 1990); *Sur l'électrochoc, le cas Antonin Artaud* (Blusson, 1996); *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne* (Larousse, 1999); *Hôtel des Amériques, essai sur l'art américain* (Blusson, 1996); *Kant et Picasso, "le bordel philosophique"* (Jacqueline Chambon, 2000); *Duchamp en forme de ready-made* (Blusson, 2000). Sobre as novas tecnologias, publicou em coletâneas: "Paysages virtuels" (Dis Voir, 1987); "Images numériques, l'aventure du regard" (Ecole régionale des Beaux-Arts de Rennes/Université de Rennes II, 1997); "Esthétique des arts médiatiques" (tome II, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995).

*Artigo recebido e aprovado em junho de 2002.*