



hā_bit

//tratado *superficial* de arquitetura híbrida
//v.1



hã_bit

//tratado *superficiall* de arquitetura cíbrida
//v.1

Orientando
Christus Menezes da Nóbrega

Orientadora
Dra. Maria Beatriz de Medeiros

Nóbrega, Christus

há_bit: tratado *superficial* de arquitetura cibrida / Christus
Menezes da Nóbrega. -- Brasília: UnB / IdA-PPGArtes, 2011.
xi, 273 f. : il. ; 18 cm.

Orientador: Dra. Maria Beatriz de Medeiros
Tese (doutorado) – Universidade de Brasília,
IdA/VIS, Programa de Pós-graduação em Artes, 2011.

1. há_bit. 2. Arte e Tecnologia. 3. Realidade Cíbrida. 4. Casa. 5.
Corpo. 6. Matilha. – Tese. I. Medeiros, Maria Beatriz de. II.
Universidade de Brasília, Instituto de Artes / Departamento de Artes
Visuais, Programa de Pós-graduação em Artes. III. Título.

Rua Santa Cecília, 387, Santo Antônio
Campina Grande - PB
58.406-015

A minha mãe, por me convidar a morar nove meses dentro de seu corpo.
Lá (des)aprendi a ser mulher.

A meu pai, por ter me lançado de casa com o intuito (in)válido de me ensinar o que é ser homem.

A minha irmã caçula, com a qual tive a oportunidade de morar novamente na juventude e descoberto o quão (in)controlável é saber cuidar.

A Ana Karla e Flávio, amigos com os quais descobri que a casa pode ser um inferninho.

A minha irmã mais velha e meu cunhado, por terem tão amorosamente me acolhido em Brasília e me lembrado o quão (in)esgotável é viver em matilha.

A Odi, grande amigo, com o qual me lembrei que a casa é também um (in)finalito abrigo.

A Marley, querido, por ter me ensinado que viver com o outro é uma experiência (in)esquecível.

A todos vocês, com os quais já dividi a experiência da casa, e a todos vocês com os quais já quis morar e nunca pude, meu muito obrigado.

Vocês são o(s) corpo(s) deste trabalho.

Agradeço a minha (des)orientadora que, com o domínio e a inteligência de uma loba que lidera sua matilha por terrenos lisos e estriados, soube me tirar de minha zona de conforto e me lançar em (in)finitos desfiladeiros.

Aos professores Dra. Ana Beatriz Barroso, Dra. Fátima Burgos, Dr. Geraldo Orthof e Dra. Suzete Venturelli, com os quais muito aprendi e continuo aprendendo e ao professor Dr. Afonso Medeiros, que como os demais, gentilmente se dispôs a contribuir avaliando esta pesquisa.

Aos demais colegas do Instituto de Artes, que direta ou indiretamente ajudaram na corporificação desta tesa.

Ao professor Izaias Cabral, pela fundamental orientação em engenharia, com a qual pude aprender a pensar com números e chips e tornou viável a execução prática das obras.

A Lamare, Cecília, Cinara, Lisa, Goretti, Vera, Ludmila, Aniger, Bia, Elisandra, Yana e tantos outros amigos que entram e sai de minha casa, trazendo e levando *lux*.

A todos meu muito obrigado.

RESUMO

A casa, nos moldes que a conhecemos hoje, é um objeto em falência. Afirmamos isso porque defendemos a tese de que a arquitetura residencial não está em consonância com o código estético-simbólico de seus moradores. Enquanto os sujeitos se tornam cada vez mais virtuais, rizomáticos e móveis, as casas fazem o caminho oposto, edificando-se como um bruto e fechado imóvel. Se a cibercultura está tomando para si várias das atribuições que eram, até então, restritas ao espaço arquitetural, esta por sua vez começa a se tornar, de certa forma, desnecessária. Assim, a arte, como ciência da perturbação do (des)conhecimento, teria a potência para reanimá-la, soprando e derrubando-lhe suas paredes, símbolos de fechamento e de imobilidade, para em seguida substituí-las por aparelhos computacionais - sistemas das emergentes tecnologias de informação e comunicação. Aqui estudamos e propomos modos poéticos de hibridização da casa, ente material, com o ciberespaço, ente virtual, visando com essa simbiose construir um espaço híbrido para morar na arte. A esta edificação híbrida, damos o nome de *há_bit(at)* e, em decorrência, chamamos seus sujeitos de *há_bit(antes)*. Ao fazê-lo, pretendemos problematizar algumas questões estruturais das edificações residenciais, tais como; a privacidade, o fechamento, o patrimônio, a imobilidade, a família, etc., com os conceitos de (i)móvel, (in)finito, (in)deiscente, (in)tangível, (in)transponível, (in)cômodo, entre outros. Para tal, nos fazemos valer do pensamento de autores como Gilles Deleuze, Manuel Castells, Michel de Certeau, Michel Foucault, Paul Virilio, Pierre Lévy, Zygmunt Bauman, entre outros, e de artistas a exemplo de Andrea Zittel, Hélio Oiticica, Corpos Informáticos, Claudio Bueno, Gordon Matta-Clark e Jeffrey Shaw.

Palavras-Chaves

há_bit. arte e tecnologia. realidade híbrida. casa. corpo. matilha.

abstract

House, in the manner that we know it today is an obsolete object. We can say so since we understand that residential architecture is not in accordance with the aesthetic and symbolic code of its residents. While the individuals turn virtual, rhizomatic and dynamic ever more, houses go follow the opposite way, being built as rough and closed properties. If cyberculture is taking on many of the tasks that were so far restricted to the architectural space, therefore this space in some manners turns to be unnecessary. Thus, art as a science of disturbance (un)knowledge, may revive these houses, blowing and knocking out it's walls, it's closed symbols and it's static state, in order to replace them with computing devices – systems of emerging information and communication technologies. In this thesis we study and suggest poetic ways of hybridization of house as a material entity and cyberspace as virtual entity, with the symbiosis of building a cybrid space to live within the art. We denominate this cybrid building há_bit(at) and, consequently, their it's residents há_bit(antes). Hence we enforce on the theories such as of Gilles Deleuze, Manuel Castells, Michel de Certeau, Michel Foucault, Paul Virilio, Pierre Levy, Zygmunt Bauman, among others, and the artists Andrea Zittel, Helio Oiticica, Corpus Informáticos, Claudio Bueno, Gordon Matta-Clark and Jeffrey Shaw.

keywords

há_bit. art and technology. cybrid reality. home. body. pack.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO <17>

CAPÍTULO I - Das qualidades da casa <23>

1. Axiomas <27>
2. Proposições <29>
3. Proposição 1 - É por medo da imensidão que construímos casas <31>
4. Proposição 2 - A casa, como a cadeira, é um móvel <43>
5. Proposição 3 - A casa, conforma, deforma, forma <59>
6. Proposição 4 - O lugar da casa <77>

CAPÍTULO II - Das qualidades do corpo <87>

1. Axiomas <91>
2. Proposições <93>
3. Proposição 1 - O corpo é a medida para todas as coisas <95>
4. Proposição 2 - Todo corpo deseja outro corpo <119>
5. Proposição 3 - Como (des)montar uma matilha <151>

CAPÍTULO III - Das qualidades do espaço <159>

1. Axiomas <163>
2. Proposições <165>
3. Proposição 1 - O exterior é sempre outro interior <167>
4. Proposição 2 - Uma janela une e separa dois espaços <189>
5. Proposição 3 - O lugar da casa e o lugar do público <217>

CAPÍTULO IV - Das qualidades do há_bit <229>

1. Há_bit(ar) é (im)preciso <231>
2. Há_bit: uma rede social *superficial* <237>
3. Proposição 1 - Aracati <245>
4. Proposição 2 - Dedução <251>
5. Proposição 3 - Dizfile <255>
6. Proposição 4 - Drywall <259>
7. Proposição 5 - Iguaria <263>
8. Proposição 6 - Lambisgóia <267>

(IN)ESGOTÁVEL <273>

REFERÊNCIAS/BIBLIOGRAFIA/FILMOGRAFIA <193>

introdução

Escrever um tratado de arquitetura foi a maneira que alguns dos importantes pensadores clássicos encontraram para documentar e difundir suas idéias acerca da construção de edificações públicas e privadas. Um significativo tratado já escrito foi produzido pelo arquiteto e engenheiro romano Marco Vitrúvio Polião, há mais de 2000 anos, no século I antes da nossa era. O *Tratado de arquitetura* representa um marco histórico para a arte e a ciência arquitetural, sendo hoje um dos textos seminais da Antiguidade Clássica e, por isso, um produto de grande relevância para a cultura ocidental.

Ao ser redescoberto no Renascimento, o Tratado de Vitruvius foi responsável pela construção da ideia de projeto no Neoclássico. Porém, as bases de Vitruvius reverberaram para além deste momento, chegando até a modernidade onde foi atualizado pelo arquiteto Le Corbusier. E, ainda hoje, é possível encontrar, mesmo que alegoricamente, este mesmo Tratado na prateleira de muitos que concebem e planejam a ocupação dos espaços na atualidade.

Além de Vitruvius, outro importante pensador clássico que recorreu ao tratado para expressar suas teorias foi o matemático Euclides, fundador do pensamento geométrico, que entre suas múltiplas aplicações é utilizado na concepção de projetos arquiteturais. Euclides encontrou na metodologia de um tratado uma maneira de apresentar suas teorias de forma lógica e estruturada. Através de axiomas¹, proposições² e

1 Um axioma não precisa ser provado ou demonstrado, pois é considerado como óbvio ou como um consenso inicial necessário para a construção ou aceitação de uma teoria. Por essa razão, o axioma é aceito como verdade e serve como ponto inicial para dedução e inferências de outras verdades. Assim, a partir de um ou um grupo de axiomas é possível elaborar um grupo de hipóteses, ou seja, proposições possíveis de serem explicadas de forma lógica e sistemática. O matemático grego Euclides recorreu à estrutura de axiomas para construir seu sistema filosófico que é a base da geometria euclidiana. Outros filósofos como Espinosa e Nietzsche também recorreram a essa estrutura (FERRATER MORA, 1978:27).

2 Uma proposição é uma sentença que propõe um conceito que pode ser submetido a uma análise lógica, para constatar se seu conteúdo é verdadeiro ou falso. De forma geral, para a construção de argumentos, é necessário recorrer às proposições. Estruturalmente, as proposições são formadas por enunciados simples compostos de quantificador, sujeito, cópula e predicado. Sendo o quantificador o termo que dá o grau de abrangência da afirmação, o sujeito o objeto de estudo da sentença, a

demonstrações³ o matemático chegou a uma forma otimizada de pensamento para provar suas hipóteses de maneira objetiva e sistêmica.

Por um tratado ser comumente escrito de modo racional e estruturado, este carrega consigo uma ideologia também coerente e rígida, pois é pela forma que o conceito encontra a afinidade com seu objeto. A escolha da forma é a eleição de como serão fundidos o inteligível e o sensível. Logo, não é por acaso que o planejamento arquitetural tenha como base um pensamento também pragmático, haja vista que suas bases filosóficas foram tradicionalmente apresentadas em tratados.

Desde o Tratado de Vitruvius, entende-se que se faz a arquitetura para os corpos; para abrigá-los e promover as trocas entre eles. Pelo pensamento clássico, o corpo deveria ser a régua universal para o escalonamento de qualquer edificação. Aceitamos a proposição de que o corpo continua sendo esta régua genealógica para o arquitetural. Porém, defendemos a tese de que o corpo é outro, bem diferente daquele de séculos atrás. Hoje, somos seres também virtuais, expandidos, múltiplos, tecnologizados e com a união entre carne e virtualidade transformamo-nos em corpos cíbridos.

Por isso, é urgente a ressignificação de valores clássicos da arquitetura residencial, tais como a imobilidade, o fechamento e o isolamento. Os corpos atuais, corpos que possuem também uma parcela virtual, desejam experienciar justamente o oposto: a mobilidade e a conexão. E se precisamos projetar para estes seres cíbridos é preciso que abandonemos antigos paradigmas, atualizando velhos tratados, para assim descobrirmos outras possíveis direções projetuais.

Pensando em prováveis mecanismos metodológicos para atualizar o pensamento projetual optamos, justamente, por escrever esta tese de forma similar à adotada pelos pensadores clássicos, ou seja, por meio de um tratado. Encontramos nesta forma uma maneira poética para alertar sobre a permanência de certos paradigmas projetuais e estéticos que continuam vigentes em nossa cultura que, de tão cristalizados, já são aceitos como ‘naturais’.

cópula o verbo que conecta o sujeito ao predicado, e o predicado a qualidade atribuída ao objeto. Exemplificando temos a seguinte proposição: Todo (qualificador) homem (sujeito) é (cópula) mortal (predicado). De forma geral as proposições podem ser universais afirmativas (quando o qualificador tem caráter universal e a cópula é afirmativa – ex.: Todo A é igual a B, universais negativas (quando o qualificador tem caráter universal e a cópula é negativa – ex.: Nenhum A é igual a B, particular afirmativa (quando o qualificador é restritivo e a cópula é afirmativa – ex.: Alguns A são iguais a B e particular negativa (quando o qualificador é restritivo e a cópula é negativa – ex.: Alguns A não são iguais a B (FERRATER MORA, 1978:224).

3 Por meio de demonstrações, as proposições são apresentadas conceitualmente, mostrando seu funcionamento “lógico”. A demonstração desenvolve-se por meio de evidências (FERRATER MORA, 1978:63).

Em nossa escrita, fazendo referência aos tratados clássicos, optamos por escrever cada capítulo iniciado por um prefácio, onde são apresentadas as principais questões a serem tratadas na seção. Seguimos com uma lista de axiomas, que são sentenças afirmativas consideradas como verdades absolutas. E, em consequência, com suas respectivas proposições, sentenças que podem ser submetidas a uma análise lógica, para constatar se seu conteúdo é verdadeiro ou falso. As proposições são dessa maneira os argumentos da tese. E, por fim, cada proposição possui sua demonstração, que as explica de forma argumentativa. As demonstrações são assim, o corpo teórico deste trabalho.

A filosofia nos ensina que um axioma é uma sentença que não precisa ser provada ou demonstrada, pois é considerada como auto-evidente. Por essa razão, o axioma é tido como uma verdade objetiva e universal. Porém, aqui nesta pesquisa, já que objetivamos questionar a condição onipotente do pensamento clássico, optamos por propor axiomas dúbios, (in)certos, duvidosos e (não) universais, reforçando a poética de fluxo e de (in)certezas inerentes à atualidade e ao trabalho artístico que é aqui desenvolvido.

Além disso, como estamos questionando a imobilidade e o isolamento provocados por uma casa, ou seja, a sua estrutura primária, a opção por escrever axiomas ambíguos e (im)prováveis também é uma provocação a esta estabilidade estrutural. Acreditamos que muito da constância e da estagnação de uma residência, deve-se justamente à forma objetiva e pragmática com a qual se funda a ideia de seu projeto. Entendemos que ao relativizar essa estrutura projetual, com a apresentação de axiomas (in/e) stáveis, (in)determinísticos e (não) universais, instigamos um possível aparecimento de processos metodológicos criativos mais fluidos e rizomáticos.

É importante reforçar que a ideia geral desta tese não é a de dar indicações sobre a construção física ou sobre os aspectos ergonômicos da arquitetura, ou outras questões técnicas, mas, sim, problematizar em termos artísticos, filosóficos e sociais as implicações da estrutura estética de uma casa sobre seus moradores e sobre a sociedade de uma maneira geral. Estamos defendendo a tese de que a estética das edificações residenciais da atualidade não combina como o código estético de seus moradores, haja vista que estes se tornam cada vez mais virtuais e nômades e as casas mais concretas e imóveis. Nossa proposta é a de que devemos nos mudar de um habitat para um *há_bit(at)*; lugar povoado e construídos a partir de bits⁴. Com isso,

4 Bit é o termo criado a partir da expressão em inglês *Binary digiT*, ou seja *Dígito* Binário, que é considerada pela Ciência da Computação como a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida.

deixamos de ser habitantes para nos assumirmos como *há_bit(antes)*, e abandonamos os agrupamentos por famílias para vivermos em matilhas.

Como propõe Gaston Bachelard (1957), a casa é um importante instrumento de análise para que se possa entender o humano. Porém, acreditamos que a casa vai além disso, pois ela mesma fabrica o humano. Como afirma Félix Guattari (1992) a arquitetura está sempre operando como produtora de sensação, de sentido, de subjetividade. Ela é máquina. E como máquina, precisamos adequá-la às estruturas produtoras do *ágora-⁵*, a qual entendemos a cibercultura como um forte elemento. Assim, é preciso pensar mecanismos para incorporar objetos artístico-tecnocientífico-cibernéticos no aparelho residencial; questão ainda pouco explorada por artistas, designers, arquitetos e outros pensadores envolvidos com as formas habitacionais.

Diante deste quadro emergente, percebemos a urgência na proposição de soluções poéticas que unam mundos virtuais e materiais no espaço da casa. Para tal, levantamos uma série de provocações para refletirmos ao longo desta tese: Como unir casa e ciberespaço? Como conectar espaços arquitetônicos fisicamente distantes, casas com casas? Como linkar os corpos que as ocupam, corpos com corpos de forma síncrona e assíncrona? Como plugar corpos e casas separados? Em que novas instâncias sensoriais esses corpos e suas casas poderiam se comunicar? Como introduzir as várias outras experiências sensoriais (tato, paladar e olfato) ainda tão faltantes nas experiências do ciberespaço mediados pela interface computacional? Como construir uma arquitetura para morar baseada no fluxo, no êxodo, no rizoma, no *link*? Esta e outras questões são tratadas ao longo dos próximos capítulos.

Em termos estruturais essa tese foi organizada em quatro capítulos, sendo os três primeiros dirigidos aos estudos teóricos e o último onde apresentamos nossos trabalhos artísticos. Os capítulos teóricos são divididos em três proposições, sendo as duas primeiras tratadas de forma texto-verbal e a terceira de forma texto-imagética. Entendemos as proposições texto-imagéticas também como produtoras de discurso teórico, capazes de articular questões de âmbito conceitual. Defendemos a ideia de que uma tese, no campo do pensamento artístico, deve poder articular tanto o discurso texto-verbal como o texto-imagético, e assim conduzir a imagem para um campo superior ao da mera figuração ilustrativa. A imagem pode e deve ser encarada como discurso, como argumento, como teoria.

⁵ *Ágora-⁵* agora foi o título da exposição de Arte e Tecnologia com curadoria das artistas-pesquisadoras-professoras Dra. Maria Beatriz de Medeiros e Maria Luiza Fragoso, em Brasília na galeria do STJ em 2007.

No primeiro capítulo, intitulado de *Das qualidades da casa*, discutimos o conceito de casa, mostrando sua transformação ao longo da história. Analisamos diferentes obras artísticas que direta ou indiretamente problematizam o conceito de residência e seus aspectos uterinos, prisionais, atrofiantes e de infinito. No segundo capítulo, *Das qualidades do corpo*, estudamos o corpo da atualidade, tentando identificar suas potências carnis e virtuais e assim perceber quais as novas dimensões que a casa deve incorporar. Pesquisamos também as transformações da família ao longo dos séculos na perspectiva de identificar as formações de conjugalidades da atualidade, relacionando-as com a configuração formal da casa. Além disso, faz parte do arcabouço teórico deste capítulo a análise de obras que discutem estas questões, bem como as formas de comunicação-sensorial entre os corpos. No terceiro e último capítulo teórico dessa pesquisa, *Das qualidades do espaço*, problematizamos as questões do território sobre o qual se deve construir uma casa. Defendemos a tese de que se a cibercultura tem um espaço virtual, as casas devem ser erguidas também sobre essa espacialidade computacional. No quarto capítulo, *Proposições poéticas*, apresentamos uma série de trabalhos artístico-tecnocientíficos desenvolvidos para uma possível *há_bit(ação)*. Os projetos são acompanhados de desenho técnico e documentação de *hardware* e *software*. Em *(des)dobramentos*, apresentamos uma reflexão final sobre a tese, bem como apontamos futuros projetos que possam vir a surgir da mesma.

CAPÍTULO 1

das qualidades da casa

Nesse capítulo é construído o conceito de habitação. Inicia-se a reflexão com um estudo filosófico sobre o tema, o qual articulamos com algumas teorias da sociologia e da antropologia. Para tal, são mapeadas as recorrências e singularidades entre as formas de habitar em diversas culturas, traçando paralelos entre os múltiplos modos de morar das sociedades na atualidade. Além de recorrer ao referencial teórico das ciências sociais, analisamos algumas obras de arte que possuem a casa como tema central. Objetivou-se, assim, chegar a um entendimento do que seja a casa por seus atributos estéticos, simbólicos e pragmáticos. É interesse dessa pesquisa investigar estes aspectos tanto do ponto de vista social como individual e subjetivo. Nossa tese é a de que a arquitetura residencial não tem hoje seu código estético-simbólico consoante com o homem contemporâneo; homem este computacional e nômade. Enquanto a casa se torna cada vez mais imóvel e física, o homem se torna mais móvel e virtual. Algumas questões relacionadas à habitação tais como privacidade, individualidade, limite, abrigo, fronteira, família e propriedade são também abordadas neste capítulo. Refletindo sobre estes aspectos, queremos construir as bases conceituais para embasar a série de projetos artísticos proposta nessa pesquisa e apresentada no capítulo 4.

(...) No dia em que os habitantes de Eutrópia se sentem acometidos pelo tédio e ninguém mais suporta o próprio trabalho, os parentes, a casa e a rua, os débitos, as pessoas que devem cumprimentar ou que os cumprimentam, nesse momento todos os cidadãos decidem deslocar-se para a cidade vizinha que está ali à espera, vazia e como se fosse nova, onde cada um escolhe um outro trabalho, uma outra mulher, verá outras paisagens ao abrir as janelas, passará as noites com outros passa-tempos, amizades, impropérios. Assim as suas vidas se renovam de mudança em mudança, através de cidades que pela exposição ou pela pendência ou pelos cursos de água ou pelos ventos apresentam-se com alguma diferença entre si (...).

Italo Calvino

AXIOMAS

AXIOMA I.

A casa é (i)móvel, por isso, (in)flexível e (in)variável.

AXIOMA II.

A casa como (i)móvel promove a (in)sanidade.

AXIOMA III.

Toda casa é (in)completa, por isso, (in)esgotável.

AXIOMA IV.

Uma casa dividida em (in)cômodos é (in)transitável.

AXIOMA V.

O interior de uma casa é (in)finito, por isso, sempre (in)extensível.

AXIOMA VI.

A casa trata seus moradores de forma (in)deiscente.

AXIOMA VII.

A casa como objeto cultural é (in)destrutível, por isso (in)eficiente.

AXIOMA VIII

O vizinho é (in)visível, por isso, (in)conveniente.

AXIOMA IX.

A casa e a cidade são (i)rreconciliáveis, por isso, (in)separáveis.

PROPOSIÇÕES

PROPOSIÇÃO 1

É por medo da imensidão que construímos casas.

PROPOSIÇÃO 2

A casa, como uma cadeira, é um móvel.

PROPOSIÇÃO 3

A casa conforma, deforma, forma.

PROPOSIÇÃO 4

O lugar da casa.

É por medo da imensidão que construímos casas

DEMONSTRAÇÃO | O útero materno é um abrigo. Mas, também uma barreira que impede a autonomia e a livre movimentação de quem protege. Tanto que ao estar formado, a primeira ação do indivíduo é fugir dele, libertar-se. A essa libertação damos o nome de parto. E, se for certo que o parto é a primeira grande violência cometida contra o sujeito, é fato que também é a primeira grande alforria. E os grandes atos de libertação, sejam eles psíquicos ou físicos, são sempre dolorosos e traumáticos. Por isso, oscilamos diante do infinito, da mais absoluta liberdade, pois temos medo das sequelas do trauma da primeira vez que nos lançamos em um novo território. Permanecer ou mudar. Abrigar-se ou expor-se. Este conflito dialético que nos é proposto no útero se reflete inteiramente na noção que construímos atualmente de uma casa. Logo, a habitação tem assim um duplo papel: proteção e prisão.

De modo geral, o espaço construído como o conhecemos até hoje, gera sempre um universo concentracionário. Com seus territórios delimitados e previsíveis, os espaços construídos não proporcionam surpresas. Não possibilitam outros reconhecimentos. Tudo já foi visto, explorado e aprendido. Não há nada de inesperado em um espaço

delimitado. Não há imprevistos. Não há possibilidade de deriva nem do repentino em espaços de clausura.

Como se percebe na obra do artista israelense Absalon (1964-1993), o fechado pode vir a ser uma fábrica de esquizofrenia. Sua pesquisa poética transdisciplinar transita entre a escultura, o design e a arquitetura. Em sua série *Propositions d'habitation* (1989-1992) o artista criou um grupo de contêineres estreitos e modulares. Suas propostas espaciais criam lugares de confinamento totalmente funcionais; caixas minimalistas



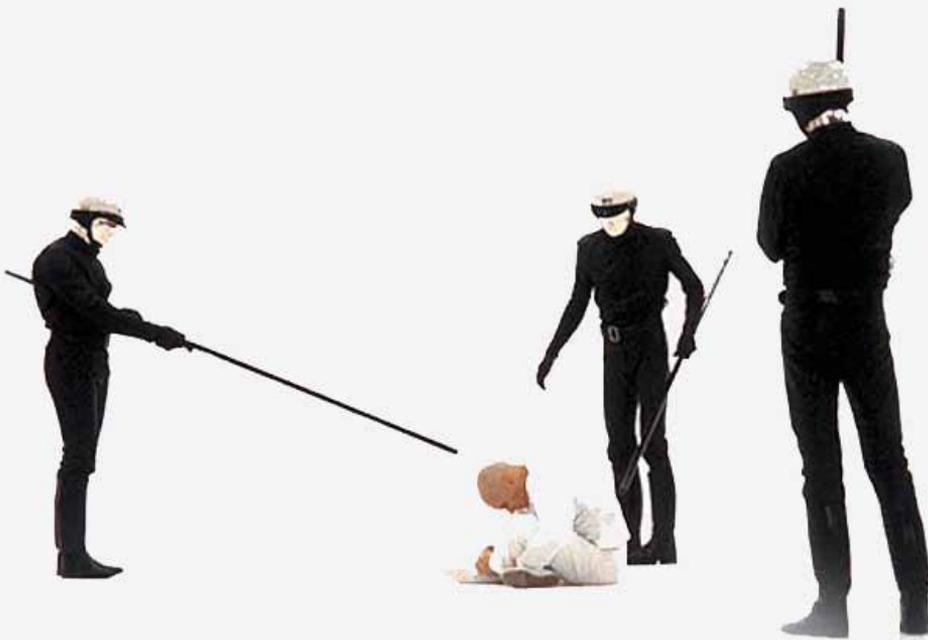
ABSALON, Instalação (2010) com *Células* da série *Propositions d'Habitation* (1989-1992).

e assépticas com aparência de uma célula de trabalho, mas que são uma proposta crítica do modo de habitar da atualidade. Pintados de branco, seus contêineres ganham uma aparência manicomial e sufocante; (in)sana. Apesar dessa cor evocar certa neutralidade, a meditação, a transcendência e o infinito, em suas esculturas o branco, ao invés de libertar, reprime.

Suas construções ambivalentes se apresentam como um sistema disciplinador do cotidiano. Modular, seus contêineres propõem organizar o ato de comer, de dormir, de higienização, como podemos verificar nos vídeos arte em que o artista performa utilizando-os.

Semelhantemente sufocante é o espaço infinito criado por George Lucas (1944) em seu filme germinal, *THX 1138* (1971). Em um futuro indefinido, onde humanos vivem embaixo da terra, supervisionados e controlados por andróides, eles são obrigados

Frame do filme *THX 1138* (1971)
do diretor George Lucas.



pelo Estado a consumirem drogas que os deixam letárgicos e apáticos e, portanto, dóceis perante o sistema. A sociedade totalitária e hermética imaginada por Lucas baseia-se em uma distopia, ou antiutopia. O termo é empregado para conceitualizar um tipo de pensamento ficcional que prevê a emergência de uma sociedade totalitária, onde, normalmente, a tecnologia é usada como mecanismo de controle, seja pelo Estado, seja pelas instituições ou corporações.

Neste subterrâneo, a sociedade se locomove em carros hipervelozes e praticam o consumo excessivo em *shoppings*, nos quais adquirem artigos efêmeros e inúteis. Para manutenção do sistema, toda e qualquer demonstração afetiva foi proibida. E os computadores onipresentes regulam a manutenção dessas leis. Sem liberdade de movimentação nem escolha, até seus parceiros são estipulados pelos computadores. Vivendo em duplas, porém, proibidos de contato físico e de sentirem afeto, são obrigados a em casa realizarem tarefas banais como ver televisão e praticarem sexo virtual com hologramas.

No enredo THX 1138 é um dos habitantes desse futuro; sem nome, careca e sempre vestindo branco como todos os outros. Porém, quando sua companheira LUH 3417 para de tomar drogas, e substitui as do parceiro por falsas os dois começam a se libertar das regras de clausura do sistema, passando a sentirem emoções e se apaixonando. Estimulados pelo seu novo estado de percepção e sensibilidade, o casal decide fugir. Contudo, são capturados e levados a uma prisão, por crimes sexuais e evasão de drogas.

A prisão, semelhantemente ao cenário proposto por Absalon, é um lugar asséptico, infinito e completamente branco e luminoso. Apesar de sua extensão inesgotável o ambiente é extremamente repressor e desnorteante. O casal procurava liberdade, mas apenas se deparou com o infinito, que nada tem haver com o livre.

Assim como em Absalon e Lucas, o reduto do fechado também é tema recorrente nas esculturas da inglesa Rachel Whiteread (1963), que dirige sua pesquisa na proposição poética do íntimo no âmbito dos espaços domésticos. Seus trabalhos problematizam o espaço privado da atual vida doméstica e os fantasmas que povoam esses ambientes. A artista criou um corpo de trabalho singular a partir da utilização de objetos domésticos banais e do interior de espaços arquitetônicos como moldes para suas esculturas. No final da década de oitenta, Rachel Whiteread dá início às suas primeiras pesquisas investigando técnicas para utilizar objetos - camas, cadeiras, estantes, guarda-roupa, banheiras, lavatórios, entre outros, como moldes para suas esculturas.

Recorrendo a materiais industriais como cimento e gesso, a artista preenche os espaços vazios dos objetos, criando assim esculturas a partir das impressões negativas das formas. Estas silhuetas espelhadas, aparentemente familiares, pois carregam os detalhes das formas e superfícies dos objetos originais que conhecemos, são impregnadas de estranhezas. Evocam uma sensação de intimidade e, contrariamente, de ausência e perda, construindo uma memória fantasmagórica dos artefatos originais, já que os (in)completa. As esculturas de Rachel Whiteread torna (in)visível e sólido o vazio que há no interior das coisas. Dá forma ao vácuo do cotidiano doméstico.



Rachael Whiteread, *House* (1993)

A produção da artista, que tem início com a feitura de volumes negativos a partir de objetos banais, expande-se para a confecção de grandes esculturas elaboradas tendo como molde o interior de espaços arquitetônicos. O projeto *Ghost* (1990) é o símbolo desta passagem, sendo sua primeira escultura a utilizar um espaço habitado, *locus* privado e íntimo, como molde. O trabalho consiste em uma escultura em gesso que teve sua forma gerada a partir da configuração espacial de um quarto que foi utilizado como molde. O (in)cômodo em questão é um pequeno aposento de uma típica casa inglesa. Assim como seus trabalhos anteriores, a escultura *Ghost* revela os vestígios do objeto de origem; seu (in)visível. Neste projeto há a construção de uma memória de um lugar vivido, pois carrega em sua superfície as marcas de tintas, resquícios dos papéis de parede e outras impressões do quarto como maçanetas que geram depressões arredondadas e incisões provocadas por furos de pregos. Tudo ajuda a produzir uma misteriosa escrita nas paredes da escultura. Marcas que são percebidas quase que como hieróglifos de um túmulo ancestral.

Em 1993, Rachel Whiteread cria *House*, uma escultura em concreto produzida a partir do espaço interior de uma casa vitoriana de três andares na zona leste de Londres. Depois de ter sido preenchida por cimento, as paredes da casa foram removidas, o que resultou em uma sólida estrutura cinzenta, pálida, fria e (in)transitável; um fantasma do íntimo. A escultura ficou exposta por um ano, no mesmo local da casa original, até ter sido demolida por ter causado muita controvérsia na região. Até então, era a única construção da rua a existir, pois todas as outras casas já haviam sido derrubadas pelo conselho administrativo local.

As esculturas de Rachel Whiteread tornam sólido o sutil; dão matéria ao que é impalpável; convertem em visível o invisível, porém, essa conversão vai além de uma pura visibilidade, pois revela o (in)visível pelo negativo. Elas mostram o oculto através do espelho. Nas obras da artista inglesa o vazio, o interior, o íntimo se apresentam pelo seu oposto. O que antes era delicado e oco, agora se faz bastante austero e cheio. Preenchido, o que era penetrável se torna (in)acessível. O local que antes podia nos abrigar, nos acolher, agora está vetado. É um local proibido. Suas esculturas evocam, como um fantasma, uma lembrança de um tempo vivido. Tempo construído pelo privado e particular. Como lembrança, ou seja, assombração, suas criações já não são as coisas em si, mas um decalque do que foram. Não o vazio, mas um cheio que remete ao vazio. Uma memória, que ironicamente nos mostra a incoerência de vivenciá-la. A memória do íntimo é, em suas esculturas, apenas uma (im)possibilidade.

Mas, como nos mostra Whiteread, se há muitos mitos envolvendo o pequeno e o íntimo, também há inúmeros outros discutindo o amplo, o vasto, a imensidão. Se há

sótãos, porões, cofres, gavetas e envelopes lacrados, também há os céus, desfiladeiros, buracos negros, cartolas mágicas e a caixa de Pandora. Nessa dialética do fechado e aberto, o homem ambiciona a liberdade do infinito, mas pratica a segurança do restrito. O ocidental rejeita o vazio e em suas casas, normalmente, não há paredes lisas, nem cantos sem objetos. Há um amontoamento de artefatos em todas as partes. Mesinhas, bibelôs, quadros, porta-retratos, proliferam-se moldando uma densidade objética¹. Nós, especialmente nós ocidentais, reecemos a imensidão e, por isso, nos refugiamos no lugar estreito². A grandeza, como afirma Teixeira Coelho (2007:64), “parece destinada a ser apenas contemplada e não vivida”. E o ato de pendurar quadros na parede é uma alegoria sintomática dessa sentença, pois temos medo de conviver com a presença não camuflada de um dos símbolos mais forte de fronteira; a própria parede. A parede nua e crua nos lembra que somos covardes. Ela denuncia que não queremos nos defrontar com a verdade dolorosa de que vivemos em um cativeiro. Colocando um quadro sobre ela, dissimulamos a verdade, pois retiramos o foco de nossa atenção desse símbolo de sufocamento até nos esquecermos que há uma barreira ali.

Camuflando a parede, criamos a ilusão de que vivemos em um ambiente mais amplo. Porém, o amplo é aterrorizante e intimida, já que subtrai do homem justamente a sua capacidade de medir e, conseqüentemente, de inferir, de conhecer, de dominar. Conter, abafar, sobrepujar, reprimir é para isso que somos treinados desde o princípio. Há em nós um total despreparo para lidar com espaços amplos porque ele expõe a nossa impotência para preenchê-lo. Não que o infinito esteja vazio. Sabemos que não está. Por isso o tememos tanto. A vastidão se apresenta sempre repleta de uma substância que não conhecemos, nem sabemos como manipulá-la. Ela está cheia de uma não-anti-matéria desafiadora.

A imensidão nos provoca uma sensação de vertigem. A essa experiência estética damos o nome de sublime. O sublime é difícil de suportar, pois nos leva a descobrir outras zonas em nossos corpos. O conceito de sublime é associado pela filosofia a eventos extraordinários e grandiosos da natureza. Nele há uma espacialidade suntuosa, exuberante, esplêndida capaz de provocar temor apequenando o homem que o vivencia. O sublime se origina no ilimitado, naquilo que ultrapassa o homem e todas

1 Inversamente no Japão, por exemplo, o que se privilegia é justamente a noção de intervalo, de vazio entre dois pontos, duas referências espaciais. (...) Pode-se objetar que esta casa-tipo japonesa não é mais encontrada hoje, e que as habitações coletivas a americana com interiores povoados de objetos são uma realidade lá também (COELHO, 2007:64-65).

2 Os espaços abertos estão associados a momentos de lazer, de libertação, de festa e euforia. No Castelo de Versalhes, por exemplo, a sua galeria de espelhos, espaço destinado a recepções e festas, foi recobertos de espelhos justamente para aumentar ainda mais a sensação de alagamento do espaço.

as medidas ditadas pelos sentidos. Edmund Burke, em seu tratado filosófico sobre a *Origem de nossas idéias do sublime e do belo* (1757), afirma que o sublime é causador da mais forte emoção que a mente é capaz de sentir. As idéias de Burke desdobram-se em Kant em suas *Observações sobre o sentimento do belo e do sublime* (1764) e na *Crítica do juízo* (1790), onde entende o sublime como aquilo que é absolutamente grande. Na natureza, o sublime se mostra como potência devastadora, é como estar diante de um grande penhasco, de uma tempestade, da força marítima, ou de uma grande queimada. Experienciar o sublime é vivenciar um mistério aterrorizante que envolve o indivíduo em um sentido de pequenez e solidão, que ao mesmo tempo em que o esmaga desperta um forte sentimento de resistência e coragem.

Provocando a vivência sobre estas questões, a artista americana Andrea Zittel (1965) vem produzindo uma série de ambientes residenciais que objetiva a organização do cotidiano humano, mas, ao mesmo tempo confronta a dimensão do íntimo, do diminuto e da praticidade com a da prisão. Através de seus sistemas habitacionais a artista levanta a discussão sobre o estilo de vida capitalista típico, extremamente estruturado, modular, sintético, eficiente, recluso e individualista. Suas obras objetivam criar ambientes que sejam capazes de proporcionar o isolamento e clausura, além de garantir a segurança e conforto para seus utilizadores. Seus trabalhos de forma irônica aliam antagonicamente idealismo e praticidade ao mesmo tempo em que questionam conceitos estruturantes da sociedade, como o de fronteira.

Desde 1992, Andrea Zittel vem desenvolvendo sua série habitacional sob o nome de *A-Z Administrative Service*. Suas obras nasceram como desdobramento dos sistemas que produziu para organizar a vida de seus animais de estimação; dando-lhes comida, proteção, lazer, etc., e que acabou adotando para sua própria vida. Entre suas criações podemos destacar *A-Z Living units* (1993/94), formada por estruturas modulares e dobráveis que integram espaços para cozinhar, comer, lavar e dormir, adaptando a necessidade básica de armazenamento com a possibilidade de personalização. Em 1994, construiu *A-Z Confort units*, um sistema que permite efetuar várias tarefas deitado na cama. Já em *A-Z Pit bed* e *A-Z Platform bed* a artista criou um sistema modular para escritório que permite que *workaholics* durmam dentro ou em cima dele. Em 1994, também apresentou *A-Z Ottoman furniture*, que combina soluções de arrumação com assentos flexíveis e superfícies para dormir.

Os produtos de Zittel são baseados nos ideais democráticos do design moderno, utilizando como referência o *De Stijl* e a *Bauhaus*. Com eles, a artista pretende construir um novo conceito de arquitetura, mobiliário, design e arte, ao tentar chegar a uma solução ambiental utilitária e, ao mesmo tempo anti-utilitária, para promoção de uma prática vida



Andrea Zittel , *A-Z Living Unites* (1994)

feliz. Mas, o que é essa tal de felicidade? As criações de Andrea Zittel discutem o estilo de vida capitalista, regido pela produção em série e massificada. Porém, paradoxalmente, por permitir a personalização do interior de seus produtos, aparentemente parecem provocar também uma falsa sensação de individualidade. Assim, a obra é formada em parte por Zittel, em parte por quem compra e personaliza seu sistema.

Dois exemplos são os trabalhos *A-Z Travel units* (1995) e *A-Z Escape vehicles* (1996). Os projetos lembram pequenos trailers, símbolo de um possível ideal de mobilidade. Seu exterior é metálico e uniforme, mas o interior pode ser decorado de modo a expressar a personalidade de seu dono, refletindo as necessidades e estilo pessoal. Estes dois trabalhos são ícones da qualidade nômade bastante recorrente no trabalho de Zittel, que cria uma fantasia de fuga e liberdade de movimento sem ter que sair de casa. Mobilidade, liberdade, fuga, condições típicas do homem na atualidade, porém, proporcionadas por uma unidade concreta que fortalece a ideia de posse e defesa do território individual e privatizado. Seriam esses dois valores (in)separáveis?



Andrea Zittel , *A-Z Management and Maintenance Unit, Model 003* (1992)

Outro trabalho da artista que investiga a dialética entre liberdade e prisão é *A-Z Deserted island* (1997). Neste trabalho Zittel criou pequenas ilhas brancas de fibra de vidro flutuantes, que se assemelham a pequenos icebergs à deriva. *A-Z Deserted island* constitui uma das primeiras incursões da artista em questões que envolvem o espaço público e privado e sua relação entre cultura e natureza.

Em Absalon, Lucas, Rachel Whiteread e Andrea Zittel somos apresentados a objetos artísticos que nos revelam nossa condição cotidiana de temor perante a imensidão e o sublime. Cuidado com o (in)finto! Sejamos (in)esgotáveis! Seriam esses os convites dos artistas? Não basta acovardar-se no restrito. É importante que sejamos colocados em confronto com o amplo para que possamos descobrir outras forças, outras potências, outros devires. Compete àqueles que planejam e constroem estruturas espaciais para abrigar o corpo, os quais destacamos os artistas, os arquitetos e os designers, proporem uma nova organização das dimensões espaciais que venha a funcionar



Andrea Zittel , *A-Z Living Unites* (1994)

como máquina agenciadora de rupturas, empurrando os homens para o abismo da imensidão. Assim, é preciso trocar o habitat pelo *há_bit(at)*, já que no segundo são também exploradas as dimensões estéticas do (in)findo promovidos pela cibercultura. Viver em um espaço (in)esgotável é abrir mão da segurança redutora do útero em função de uma potência do absoluto. Por isso, *há_bit(ar)* é (im)preciso.



Andrea Zittel , *Deserted Islands* (1998)

a casa, como a cadeira, é um móvel

DEMONSTRAÇÃO | A arquitetura é uma das mais perfeitas expressões da imobilidade. Faz parte do conceito da construção a ideia do parado. Assim, a casa foi normalmente pensada como uma substância fixa e estável. Residir significa estagnar, ocupar, estabelecer-se em um território e abdicar da liberdade de um devir nômade. São poucos os ciganos e os circos, aqueles que constroem suas casas no trânsito. Toda a casa, desde suas entranhas estruturais, revela esta mórbida rigidez.

Observando a disposição interna das paredes de um domicílio vemos como são igualmente fixas. Dentro e fora, nada está disposto a mudar, variar, se deslocar, se transformar. Não há rizomas¹ nessas construções, apenas fundações. Porém, escapa a essa regra a moradia japonesa tradicional², onde suas divisões internas são semifixas. Nesses interiores é possível mover as paredes para adequar o espaço à necessidade momentânea de seus ocupantes. Articulável, a tradicional casa japonesa se revela como

1 Um rizoma, segundo Deleuze e Guattari (2007a), não tem começo nem fim. Ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-se. O rizoma pode ser entendido por uma série de seis princípios propostos por pelos filósofos: 1 e 2) Princípios de conexão e de heterogeneidade, que afirma que qualquer ponto do rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. 3) Princípio de multiplicidade, que afirma que o rizoma deve ser múltiplo. 4) Princípio de ruptura a-significante, contra os cortes demasiadamente significantes que separam as estruturas, ou que atravessam uma estrutura. 5 e 6) Princípio de cartografia e de decalcomania: que afirma que nenhum rizoma pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo.

2 Porém, nota-se que apenas as habitações tradicionais japonesas estão imbuídas de uma relativa mobilidade interna. Hoje, a maior parte das construções contemporâneas orientais equipara-se a construções rígidas ocidentais.

um legítimo espaço estriado³. Esse tipo de residência, diferentemente das ocidentais, é projetada levando-se em consideração quatro e não apenas três dimensões. O tempo e o espaço são elementos indissociáveis a ela. Enquanto ao Oriente cabe a flexibilidade, ao Ocidente coube projetar de forma aleijada, considerando apenas três dimensões, como se a vida desenvolve-se exclusivamente dentro dos três grandes eixos euclidianos; X, Y e Z.

Como uma planta estável a casa ocidental é hoje um reduto da raiz, da fixação. Paredes fixas delimitam áreas com funções também fixas. Sala é sala. Quarto é quarto. Cozinha é cozinha e nada mais. Se sempre se construiu em termos do fixo, porque mudar? Em uma casa imóvel a identidade é o imperativo. Enquanto rumamos para a fragmentação da identidade do sujeito, para o múltiplo na vida, a casa foi se solidificando em sentido oposto distanciando-se do código estético de uma atualidade fluida, rizomática, nômade.

Michel Maffesoli, em *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas* (2001), faz um longo estudo sobre a necessidade da errância. Para o sociólogo as sociedades hoje devem rever a condição sedentária que foi-lhe imposta pelos primórdios dos tempos modernos. Com a criação do trabalho ao redor das fábricas, como já é conhecido desde a primeira Revolução Industrial, fomos sendo domesticados para o sedentarismo. Para trabalhar foi fundamental se habituar à residência fixa. Devidamente endereçados fomos capazes de nos transformar em eficientes engrenagens dos sistemas fabris. Assim, na medida em que a fábrica crescia, rumávamos de uma vida mais nômade, para o sedentarismo robusto.

Para Vilém Flusser (2007:33-44) ao invés de *Homo Sapiens* deveríamos ser chamados de *Homo Faber*, valorizando assim mais o caráter antropológico que zoológico de nossa nomenclatura, tendo em vista que pertencemos a uma espécie originalmente voltada à fabricação. A fábrica é, segundo o filósofo, a característica primordial da condição humana. Estudando as fábricas de uma região e época é possível identificar o modo no qual os seus homens viviam, pensavam e sentiam. Para Flusser, tanto a história da ciência, quanto as da religião e da arte podem ser reconstituídas a partir da análise da organização funcional das fábricas.

³ Segundo Deleuze e Guattari (2007e), o espaço liso é nômade, enquanto o espaço estriado é sedentário. No primeiro se desenvolve a máquina de guerra, no segundo o aparelho de Estado. Nos dois espaços há linhas, pontos e superfícies. No estriado, os trajetos estão subordinado a esses elementos (vai-se de um ponto ao outro), no espaço liso, é o inverso, os pontos estão subordinados ao deslocamento. No espaço liso é o trajeto que promove a parada. Ele é ocupado por acontecimentos, afectos. Por isso, o espaço liso dispõe sempre de uma potência de desterritorialização superior ao estriado.

As fábricas, mais do que produzir coisas novas, produzem outras formas de homem. Primeiramente, tudo era feito com as mãos; éramos então homens-mão. Com a primeira Revolução Industrial e o aparecimento de um ferramental especializado, transformamo-nos em homens-ferramenta. Em seguida, com a segunda Revolução Industrial e a substituição da ferramenta pela máquina, nos metamorfoseamo-nos em homens-máquina. E estas mudanças estão densamente atreladas à progressiva condição sedentária.

Até a primeira Revolução Industrial o homem era a constante e a ferramenta substituível. Éramos o centro do processo, autônomos e livres. O saber-fazer estava no corpo. Este podia se deslocar e produzir em qualquer parte. Depois, com a aparição da máquina, esta se transforma em constante e o homem em mera e descartável variável⁴.

Para fazer funcionar os valores dessa era industrial houve uma super valorização do território individualizado, tanto para fabricação como para o consumo. Era preciso privatizar e, por isso, estigmatizar o nomadismo e qualquer tentativa de deriva. O indivíduo deveria ser um; a identidade uma. Para o modernismo, segundo Maffesoli (2001), era fundamental criar a ideia de indivíduo, de identidade e de nação para se consolidar o conceito de um Estado capitalista. A proposta de uma vida nômade era completamente incompatível na configuração do Estado capitalista emergente.

Para uma sociedade sedentária o nômade representa um grande risco, pois é sempre portador de novidades. Repelir o estranho é imprescindível, pois o viajante vem perturbar a quietude com suas novidades. Vivemos em um mundo da 'familiaridade', nos fala o sociólogo, e grande parte dos rituais sociais, sejam profanos ou religiosos, não são mais do que uma força contínua para atenuar o embate do estrangeiro; para domesticar o que é estranho. Por isso, os monges errantes, os mendigos, os vagabundos, os circenses, os ciganos, os artistas de rua e todos os boêmios provocam uma agitação nas estruturas sociais, pois transgridem as identidades e fazem confusão nos principais códigos estruturantes do sedentarismo.

Em confronto com o nômade, o sedentário acessa sua pluralidade represada. Redescobre seu devir de evasão, sua linha de fuga⁵. Fecunda-se. Com sua teoria sobre

4 Com a terceira Revolução Industrial, aquela que resulta na substituição das máquinas mecânicas pelos aparelhos eletrônicos estamos nos voltando para os princípios do homem-mão, já que com a virtualização das máquinas (computadores portáteis, celulares, internet, computação nas nuvens etc.) podemos novamente fabricar independente do local. O homem-aparelho-eletrônico reconquista gradativamente sua liberdade nômade, e conseqüentemente, necessita de um novo modelo habitacional, flexível, móvel, portátil, componível. Discutiremos mais sobre estas questões no Capítulo 2.

5 O rizoma é feito de linhas: tanto linhas de continuidade quanto linhas de fuga

o rizoma, Deleuze e Guattari (2007a) reafirmam a importância do estrangeiro para a manutenção da vida ao lembrar que a vespa, com sua vagabundagem, é a responsável pela fecundação das orquídeas. Para haver vida, a miscigenação é preciso, nos lembra os filósofos.

Carregamos uma pulsão pela errância, mas praticamos o sedentarismo. Por isso, criamos enganosas linhas de fuga, que nos propõem uma ilusão de mobilidade para suportar a mórbida estagnação. Diariamente acreditamos escapar ao criarmos ciclos de movimento, seja para o trabalho ou simplesmente para o cotidiano de consumo. Alegremo-nos com as medíocres viagens de férias; movimentos vulgares, com uma cautelosa dose de aventura. Contudo, ainda temos a vontade de nos rebelar contra a funcionalidade desse sistema. Romper contra a divisão do trabalho que nos leva para uma especialização imobilizante, que transforma cada um em uma mera engrenagem sufocante da mecânica fabril-esquizóide vigente.

É possível dominar o fixo, mas o que se movimenta sempre escapa. Sobre a imobilidade absoluta temos o total poder. O nômade tem muito poder sobre a vida. Por isso, desconfiamos daquilo que é errante, daquilo que escapa ao olhar e ao nosso controle. Fomos criados para a dupla função de domesticar e ser domesticado. O Panóptico⁶ analisado por Michel Foucault (2008) é o melhor exemplo desse fenômeno. Nas últimas décadas, as redes de vigilância se ampliam gradativamente. Câmeras, webcâmeras, satélites; ninguém deve escapar. Para o Estado, todos sendo fixados e endereçados, nada de arriscado nem imprevisível deve acontecer. Porém, será que com uma vida de tanta previsibilidade não podemos correr o risco de morrer de tédio?

Somos Corpos sem Órgãos⁷, justificariam Deleuze e Guattari (2007c:9-29). Não um corpo que rejeita os órgãos, mas que abdica das organizações pré-estabelecidas, que almeja experimentar outros arranjos e fluxos. Parar, sistematizar, delimitar, organizar é a sua morte.

Como Corpos sem Órgãos, desde o nascimento procuramos a fuga. Sair. Movimentar-se. Libertar-se. Mas a fuga só se opera a partir de alguma coisa estável. Para fugir é preciso que o limite exista; placenta, parede, fronteira, estamos hoje borrando todos os contornos. Qualquer que seja a motivação, comércio, turismo, iniciação,

⁶ Panóptico é um modelo de prisão inventado por Jeremy Bentham com o intuito de permitir a um vigilante observar todos os prisioneiros. Estruturalmente caracteriza-se por ter uma torre de vigilância no centro de um edifício com forma circular. Suas implicações na sociedade contemporânea serão novamente discutidas no Capítulo 3.

⁷ “O Corpo sem Órgão não é de modo algum o contrário dos órgãos. Seus inimigos não são os órgãos. O inimigo é o organismo. O CsO não se opõe aos órgãos, mas a essa organização dos órgãos que se chama organismo” (DELEUZE, GUATTARI, 2007c:21).

vagabundagem, o que importa é que navegar é (im)preciso. E se todos os corpos guardam em suas memórias o desejo pela errância, não seria imprescindível descobrir formas de agenciar esse devir e avivar esse desejo? Não é este o momento do (i) móvel, do (in)variável, do (in)completo, do (in)esgotável, da *há_bit(ação)*?

É esse o desafio que o *Internacional Situacionista* (IS), na década de 60, propôs à sociedade. O IS foi um movimento europeu de cunho artístico e político, formado por arquitetos, urbanistas, poetas, filósofos e artistas que juntos fizeram uma crítica ao sistema social, cultural e político vigente na época. O movimento desejava suscitar a discussão sobre a sociedade de consumo e a mercantilização da cultura. A filosofia do grupo estava relacionada à crença de que os indivíduos devem retomar a responsabilidade pelas suas vidas, construindo suas próprias situações cotidianas, e assim, romper com a alienação do *modus operandi* capitalista.

Artisticamente, o movimento foi influenciado pelas idéias do Dadaísmo e Surrealismo, sobretudo pela maneira como estes grupos pensavam a conexão entre arte e vida. A arte, para os Situacionistas, deveria ser dissociada da noção de atividade especializada e separada da vida e transformar-se na própria construção do cotidiano. Assim, no Situacionismo, a arte ganhou uma dimensão e um forte vínculo com o espaço urbano. O movimento pretendia pensar o urbanismo e a própria arquitetura como ferramentas para uma revolução do cotidiano. Acreditava que ressignificando esses espaços, haveria uma alteração da ordem social e uma reinvenção da vida, o que refletiria na construção de uma sociedade mais politizada. Deste pensamento transdisciplinar entre arte, arquitetura, urbanismo e cotidiano os Situacionistas propuseram o sistema da *psicogeografia*.

O conceito de psicogeografia foi proposto por Guy Debord em *Introdução a uma crítica da geografia urbana* (1955) como o “estudo dos efeitos do ambiente geográfico, conscientemente organizado ou não, nas emoções e maneiras, comportamentos e modos de ação, procedimentos e condutas, ações e atos de indivíduos”. Para o autor, cada ambiente produz um determinado efeito em nossas emoções e comportamento. A relação entre espaço e sensação é indexada mentalmente na forma de uma cartografia cognitiva. Vivendo um espaço, construímos espontaneamente um mapa emocional dele. Assim, as zonas de uma cidade são compostas de diferentes microclimas psíquicos, os quais relacionamos subjetivamente na forma de uma psicogeografia.

Os Situacionistas acreditavam que através da psicogeografia era possível desenvolver uma consciência sobre a forma como a vida cotidiana é condicionada e controlada pela ideologia do consumo. Pois, os circuitos de movimentação das cidades são

fortemente orientados e projetados para o estudo-trabalho-compra, reduzindo qualquer investida na livre experimentação, na descoberta, no jogo, no prazer pelo anti-cotidiano da cidade.

Além de um método, a psicogeografia é um jogo para determinar a forma mais adequada para desconstruir uma determinada zona metropolitana. Para jogá-lo era preciso recorrer à deriva. Guy Debord, em *Teoria da deriva* (1958), estipulou os procedimentos principais para construir uma psicogeografia. Para o autor a deriva poderia ser realizada sozinho ou em grupo. Para tal, bastava que os indivíduos abandonassem, por um certo espaço de tempo, suas rotinas de movimentação e ação. Era preciso abdicar dos padrões de movimentos que nascem da rotina do trabalho, do consumo, dos encontros cotidianos, do lazer e deixar-se mover livremente, de forma errante, guiando-se pelas motivações, atrações e repulsas, que encontrassem pelo caminho. O intuito era conhecer melhor o lugar e criar um mapa particular da cidade.

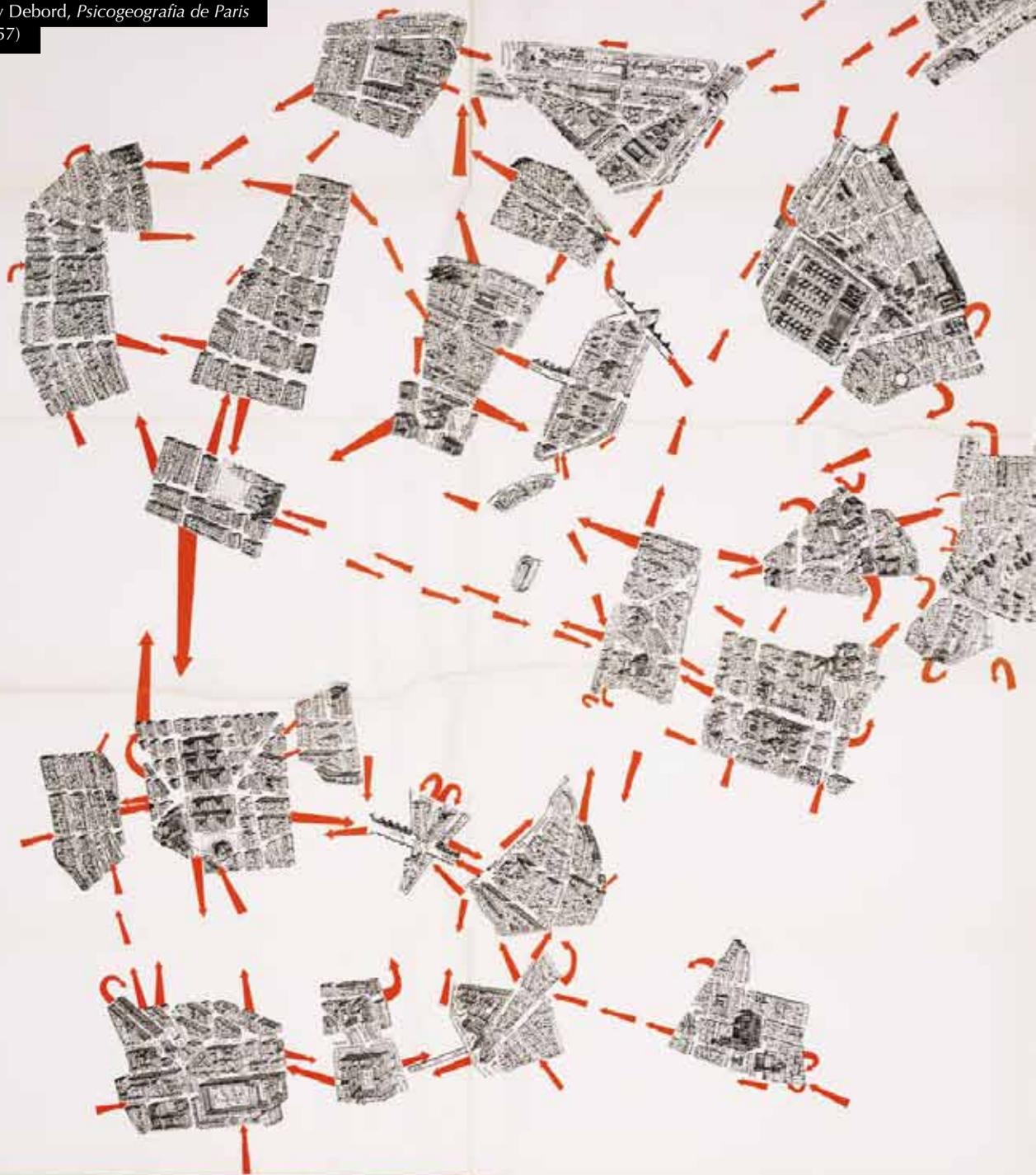
Guy Debord (1958), comentando sobre processos para implementar a psicogeografia, afirma que:

Para fazer uma mudança, vai andar por aí sem rumo ou tempo. Escolha um caminho não baseada no que você sabe, mas baseado no que você vê ao seu redor. Você deve se estranhar e olhar tudo como se fosse a primeira vez. Uma forma de facilitar é caminhando com passos medidos e olhar ligeiramente inclinado para cima, de modo a trazer ao centro do campo visual, arquitetura e deixa a estrada no final da exibição. Você tem que perceber o espaço como um todo unitário e ser atraído pelos detalhes.

Práticas como a deriva e o desvio na psicogeografia, que estimulavam as peregrinações ao acaso pela cidade, instigavam as reinterpretações do espaço cotidiano com base na experiência vivida. Assim, andando sem rumo pela urbe, suscitavam-se novos encontros, novas aproximações. Perder-se. Achar-se. Ver. Ser visto. Estranhar. Ser estranhado. O devir do movimento era para os Situacionistas a própria obra de arte. Abrir-se ao movimento é transformar o cotidiano limitado em cotidiano aberto às dimensões do mundo. Viver, então, deveria ser a procura por utópicas intersecções com o desconhecido. Para isso, é preciso ser errante ou estar disposto a hospedá-lo em sua casa.

O errante pode se tornar um amigo, um amante, um inimigo ou simplesmente alguém indiferente para nossas vidas. Contudo, o nômade é sempre um estrangeiro. E o imigrante tem um importante papel nas interações sociais, pois serve de intermediário com a exterioridade. Há na errância um grande fluxo de trocas. Desde trocas de bens de consumo até de sentimentos, pois a troca de bens suscita na troca de símbolos. Ao trocar um objeto, troca-se também palavras, gestos, idéias, cultura. E o intercâmbio

Guy Debord, *Psicogeografia de Paris*
(1957)



GUIDE
PSYCHOGEOGRAPHIQUE
DE PARIS

EDITÉ PAR LE BUREAU D'INFORMATIONS
PARIS ET TOURS ET
FRANCIS & ROBERTO

DISCOURS SUR LES PASSIONS DE L'AMOUR

pentas psychogeographiques de la dérive et localisation
d'unités d'ambiance

par G.-E. DEBORD

favorece uma ligação mais estreita entre as civilizações. Os costumes, os modos de viver, as formas de pensar, a educação, o trabalho, o consumo, a sexualidade, tudo se modifica com o contato com o estrangeiro. O sexo, também se reconfigura. Deixa de se vincular unicamente com a ideia de economia de um núcleo familiar e volta-se a ser errante.

O nomadismo nos induz a desenvolver uma nova relação com o outro e com o mundo. Como defende a tradição Zen, a sensação de não pertencimento a um lugar nos possibilita a experiência de pertencer ao todo. Fazendo parte do todo seremos cada vez mais coletivizados; matilhas. Ser nômade nos leva a escapar da solidão gregária própria a organização esquizo-racional-fábrica-industrial. Estando livre das instituições de todos os tipos, é possível comunicar-se, entrar em correspondência, viver uma outra forma de religação com o mundo e com os corpos que nos cercam. Assim, o nômade pode ser solitário, mas não se sente isolado, porque participa de uma conectividade rizomática. Mesmo não desenvolvendo relações longas, e nem por isso menos sólidas. Como justifica Maffesoli (2001), o fato de ultrapassar os indivíduos particulares e unir-se ao cerne de um ser-conjunto-matilha o nômade vive a densidade da vida.

Como na década de 60, os artistas da atualidade também estão interessados nas poéticas da mobilidade. *GPS drawing*⁸, *flash mobs*⁹, *net cartografias*, *mobile art*¹⁰ são apenas alguns dos exemplos.

Com as tecnologias de informação e comunicação, a clausura (im)posta pela modernidade mostra seus primeiros sinais de fraqueza, e de alguma forma a movimentação recomeça, pois queremos continuar em um fluxo (in)decente. Ironicamente, o grande agente da retomada do movimento é justamente a tecnologia. Se antes ela foi usada para nos fixar, como vimos acontecer com o surgimento das primeiras fábricas na Revolução Industrial, agora ela nos impulsiona para o trânsito.

8 *GPS Drawing* é um processo de criação de desenhos em larga escala utilizando tecnologia GPS (*Global Positioning System*), aparelho geolocalizador, conectado a satélites, capaz de indicar e armazenar dados precisos de sua localização no globo terrestre (latitude e longitude). Para realizar um desenho com GPS deve-se deslocar o aparelho por um determinado percurso cartográfico (terra, mar ou ar) com o objetivo de criar um desenho. As coordenadas da movimentação são armazenadas no aparelho as quais resultam em um desenho geolocalizado.

9 *Flash Mobs* são eventos organizados por meio de tecnologias de informação e comunicação, tais como e-mails, celulares, sms, redes sociais e têm com o objetivo reunir um grande número de pessoas em um dado local público, para que em uma hora exata todos realizem conjuntamente uma ação previamente acordada. Da mesma forma nonsense e fugaz que o ato se inicia o evento também acaba e a aglomeração se dissipa.

10 *Mobile art* abrange toda a produção artística criada com e/ou para ser executada em dispositivos móveis, onde a questão da mobilidade tende a ser uma demanda central da poética do trabalho. Entende-se por dispositivos móveis os telefones celulares, palms, GPS, os computadores portáteis e vestíveis, bem como aparelhos wireless em geral.

Conectados pelas redes tecnológicas de computadores, satélites, celulares, etc., estamos experimentando a criação de um novo nomadismo. Uma deriva que não é mais aquela do ir de um ponto ao outro em linha reta. Uma movimentação por *links* que me permite ir, como propõe Umberto Eco, de Platão à salsicha em poucos cliques.

Com a cibercultura, aprendemos que podemos nos movimentar em várias direções sincronicamente. Navegamos, simultaneamente, por múltiplas janelas. Cada janela um mundo, um destino, uma realidade. Mais do que nos deslocar em linha reta, de um ponto a outro, hoje, nos movemos tridimensionalmente. Não estamos mais interessados apenas no movimento entre o aqui e o acolá. Estamos realmente preocupados em estar aqui e acolá concomitantemente. Não é mais preciso sofrer com a dialética de sair ou ficar. Não precisamos mais ficar divididos com essa escolha. Com as redes das tecnologias de informação e comunicação, somos hoje onipresentes. Presenciamos o nascimento da computação nas nuvens¹¹ (*cloud computing*) da computação ubíqua¹² e da computação pervasiva, e assim, vamos nos tornando aéreos e *ubicientes*. Telematicamente¹³, virtualmente¹⁴, computacionalmente, estamos em todas as partes. O corpo de carne não é mais o único veículo. Quais seriam então os nossos corpos?

Para tratar destas e outras questões o grupo *Corpo informáticos*¹⁵, coordenado pela artista-pesquisadora e professora da Universidade de Brasília - UnB, Maria Beatriz de Medeiros, apresentou na 5ª Bienal do Mercosul a instalação multimídia *Estar* (2005). O grupo reconstruiu no salão de exposição a sala de estar da casa da artista. Sofás,

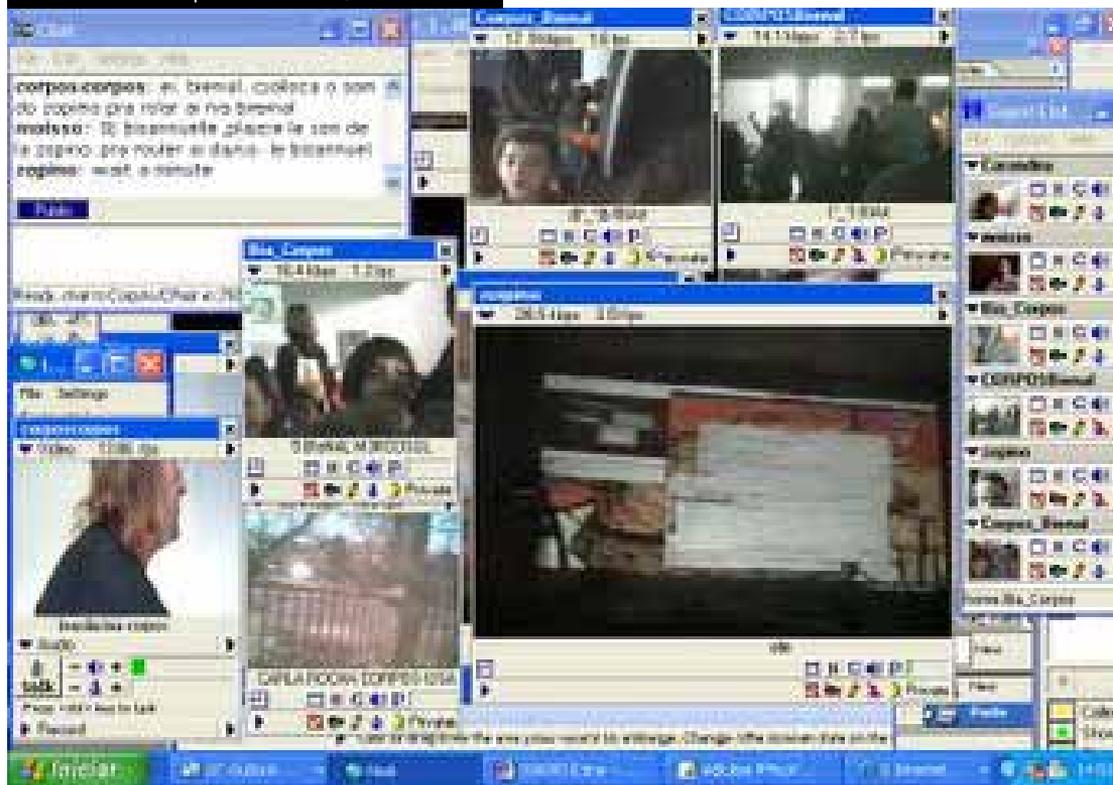
11 O termo *Cloud Computing*, Computação nas Nuvens, consiste no compartilhamento de dispositivos e ferramentas computacionais através da interligação dos sistemas, sempre disponíveis, em que não mais há ferramentas e softwares locais, mas nas nuvens.

12 Computação ubíqua refere-se à permanência constante de conexão por toda parte, onipresente. O termo foi criado, em 1991, pelo professor Mark Weiser cientista chefe do Centro de Pesquisa Xerox PARC.

13 O conceito de telemática será melhor discutido no capítulo 2 quando apresentarmos algumas experimentações artísticas com telepresença.

14 A palavra virtual é originária do latim *virtualis*, proveniente por sua vez de *virtus*, que significa força, potência. Os escolásticos chamavam de virtual tudo aquilo que existia em potência e não em ato. Assim, como nos coloca o filósofo Pierre Lévy (1996) toda semente carrega virtualmente uma árvore. Há na semente uma árvore em potência e não em ato. Logo, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. Virtual e atual são duas formas de realidades, são duas formas diferentes de ser. Virtualizar, então, consiste na transformação do atual para o virtual. Em uma potencialização do ente. Tornar virtual não é tornar irreal, o virtual é real. Virtualizar é apenas uma “mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto”. Para Pierre Levy (1996:18) “virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular”. Assim, toda virtualização tem um forte impacto na ideia de presença, pois o virtual sendo nômade, existindo apenas em potência, independe do tempo e espaço.

15 O Grupo Corpos informáticos realiza pesquisas artísticas em performance, videoarte, videoinstalação, vídeo-performance, performance em telepresença e web-arte (www.corpos.org).

Bia Medeiros/Corpos Informáticos, *Estar* (2005)

cadeiras, mesa de centro e de canto, estantes, livros, luminárias, computadores, porta-retratos e outros objetos pessoais da artista e dos membros do grupo. Assim, compuseram um ambiente aconchegante, que convidava o público a ocupá-lo.

Os visitantes, estando na sala, tinham acesso a três computadores conectados à internet, nos quais podiam encontrar *on-line* os artistas do grupo *Corpos informáticos* e outros visitantes. Com webcâmeras conectadas aos computadores todos podiam se ver e conversar. As imagens dos computadores eram projetadas nas paredes da sala, transportando aqueles que estavam a muitos quilômetros para dentro da sala de *Estar*. No espaço digital dos computadores, abriam-se múltiplas salas virtuais onde os visitantes da exposição, os artistas e os internautas de todo o planeta poderiam coabitar. A proposta do projeto é relacional. Ser é estar para comunicar, intercambiar, interagir. Real e virtual se fundem na instalação, criando uma nova realidade, uma realidade cívica¹⁶.

16 O cívica, segundo Peter Andrews, é a fusão entre a atualidade e a virtualidade, onde são hibridizados objetos concretos e computacionais na perspectiva da formação de uma realidade simbiótica; cívica. Os objetos concretos são materiais e respondem as leis físicas, já os computacionais, imateriais, são formados de *bits*.

Cláudio Bueno,
Casa Aberta #1 (2009)



Como nos sugere a instalação, abrir-se para o mundo é expor-se ao desconhecido. É estar disposto a equacionar o outro, com seus outros e incógnitos desejos. E é sobre esta aventura de entrega ao desconhecido que o artista multimídia Cláudio Bueno (1983) baseou-se para propor *Casa aberta* (2009). Apresentada na exposição *Demasiada presença*, a instalação baseia-se na transmissão via internet da imagem em tempo real da sala de visita do artista para um telão em uma galeria. Do espaço expográfico, os visitantes podem ver a referida sala e interagir com o aparelho de televisão da casa do artista, ligando-o, desligando-o ou trocando os seus canais através de uma ligação telefônica que pode ser feita de qualquer aparelho celular. Em *Casa aberta*, o artista investiga mecanismos de errância, capazes de deslocar a ação do corpo para territórios fisicamente distantes, porém, ao mesmo tempo, põe em discussão as fronteiras dessa errância e os limites da acessibilidade ao outro.

Com sua obra podemos questionar se há realmente uma presença demasiada. Há em *Casa aberta* uma ação unilateral. Não há diálogo. Não há trocas. Há somente imposições. A instalação configura-se por uma relação de poder e submissão. Uma espécie de consentimento perverso, pois o artista se abre para a presença e ação do outro, daquele desconhecido que entra em seu espaço domiciliar, até então, percebido

como íntimo e privativo, porém, este mesmo visitante, onipresente e onisciente, permanece sempre anônimo e inacessível. Na proposta artística de Cláudio Bueno, a visita domina o anfitrião, sem ao menos dizer: - Com licença! Bom dia! Posso entrar?

Diferentemente do que acontece na sala da casa de uma família que assiste junta à televisão, onde é necessário haver negociação para a escolha do canal a ficar no ar (mesmo que essa negociação não se estabeleça de forma democrática, e seja determinada por hierarquias simbólicas), em *Casa aberta*, o mecanismo de decisão para assistir determinando conteúdo televisivo tornou-se um jogo cruel entre a vontade do artista e o desejo do que os outros querem que ele veja.

Telematicamente, o visitante exerce controle sobre seu anfitrião. Se, até pouco tempo, o espaço do habitat podia ser considerado como um lugar fechado e protegido, como procura resistir o estilo de vida capitalista com seus condomínios privados e seus sistemas de segurança particulares e terceirizados, as possibilidades de comunicação apresentadas em *Casa aberta*, mostram que os tempos são outros e uma transformação é emergente. Por mais que tentemos fechar nossas portas, as casas estão se abrindo, e estamos sujeitos as interferências do espaço externo¹⁷. Precisamos reaprender a dialogar com o estrangeiro; reaprender a entrar nas casas alheias, reaprender a pedir hospedaria, a afetar e sermos afetados.

Nas casas, hoje, já percebemos o início de uma falência da dimensão privada imposta pela política do patriarcado. Os filhos já não se restringem mais a seus pais para esclarecimento sobre certos assuntos. Atualmente, os sistemas de busca *on-line* cumprem melhor essa função, instruindo com mais informação mais rápido e de forma melhor (?), já que não apresenta nenhuma censura aos que lhe procuram. Além das buscas na internet, os filhos também não se abreviam aos limites da vizinhança para procurar por novos amigos e outros tipos de consórcios afetivos são construídos pelas redes sociais¹⁸. Diferentemente de poucas décadas atrás, a simples presença física do filho em casa não é garantia alguma de controle e proteção, pois uma fenda virtual se abre em nossas casas. Fenda que gradativamente só aumenta, mas que ainda não sabemos ao certo até que ponto, nem quais serão seus impactos em nossas matrizes estruturais. Até a pouco, vivíamos em casas que pensávamos serem sólidas, mas que, permeadas por tecnologias de informação e comunicação, liquidificam-se, evaporam-se, perdendo suas barreiras.

17 No capítulo 3 discutiremos sobre a (in)existência do espaço externo, já que o interior pode ser mais uma dimensão do exterior.

18 Trataremos mais desse assunto no capítulo 2, quando discutiremos os novos modelos de família da atualidade.

Sob a lógica da computação ubíqua, as coisas deixam de ser enimesmadas, para se tornarem pontos nodais de uma teia de conexões. As casas, ao começarem a ser atravessadas por uma computação onisciente e onipresente, deslocarão e desestabilizarão o sujeito dos espaços e tempos seguros, previsíveis e mensuráveis. Alargando os seus domínios de ação, nos impulsionarão gradativamente para um espaço de simultaneidade de realidades, que não se encerra mais em sua dimensão de realidade física, mas soma-se com as múltiplas camadas da realidade virtual, tonando-se assim híbrida.

Nas últimas décadas, as investigações artísticas com tecnologias de informação e comunicação estão propondo um alargamento da noção de presença. Com isso, constroem uma nova dimensão de sujeito, de corpo, de sociedade, de espaço e de tempo; sujeito e sociedade conectados, espaço ampliado e temporalidades assíncronas. Assim, o entendimento de presença e a capacidade de afetar ampliam-se do físico para o virtual e, por fim, para o híbrido, onde material e virtual coatuam. As experiências artísticas com meios tecnológicos, ao promoverem ações em espaços e tempos fluidos, intensificam o desejo de trocas sensoriais e simbólicas entre corpos. Ao fazê-lo, reconfiguram a dimensão do público e do privado.

Com as tecnologias computacionais, a cibercultura vem nos convidando para um novo tipo de nomadismo. Hoje, é tempo de se mover como Hermes, personagem da mitologia grega, que com suas asas nos pés, possui a capacidade de se deslocar dialeticamente. Enquanto os pés dão-lhe a possibilidade de assentar-se na terra, as asas o tiram dela. Os pés o conduzem a uma rotina e as asas ao devaneio. Com essa dupla estrutura de movimento, sólida e aérea, Hermes pode tocar o chão sem a ele se prender. O mito nos ensina que a dialética entre fixação e nomadismo é possível. O (i)móvel é (im)possível. É preciso aprender a se enraizar e a se desenraizar. Traduzir-se, diria Stuart Hall (2000). Na atualidade, ninguém, nem nenhum espaço valerão se não forem vaporosos, ambíguos, nebulosos. É urgente a necessidade de se repensar a função da fronteira, arquétipo tão bem colado no imaginário do planejamento arquitetônico. O que hoje é limitante, *stricto sensu*, deve se tornar flexível e extensível.

Por isso, a casa precisa mudar. É preciso abri-la e tirá-la da imobilidade mórbida. Comungá-la às tecnologias de informação e comunicação, ao ciberespaço e deixar emergir o devir nômade. Estamos hoje divididos entre a nostalgia da casa, pelo que ela apresenta de seguro, estável e identitário e a atração por uma vida repleta de aventuras, livre, aberta e (in)finita. Por isso, devemos reinventar o espaço para habitar. É necessário *há_bit(ar)*; dismantelar a fixação e utilizar *bits* nas entranhas das casas, deixando-as mais arenosas, nas nuvens.



O Louco

A figura do louco é recorrente em sistemas divinatórios, como no Tarot por exemplo. Ele é caracterizado tradicionalmente pela figura de um homem que anda carregando sua bagagem. Diferentemente de todas as outras cartas do Tarot, o Louco não possui número. Pode ser considerada como a carta zero, o início de tudo, ou a carta 21, o fim de tudo. O valor de flutuação e mutabilidade é tão importante para o Louco, aquele que vagueia, que a sua carta correspondente no baralho tradicional é o *Joker*, ou curinga, carta que pode se passar por qualquer outra. Assim, o Louco, sendo errante, está sempre em trânsito. Não se estabelece. Rejeita um número, um endereçamento. Em francês, cultura a que se atribui o nascimento do Tarot, o louco é chamado de *La bohème*, mesma expressão empregada para chamar os vagabundos, gíngolôs, músicos de rua, vendedores de quinquilharias, mendigos e toda uma massa flutuante da sociedade.

Atualmente, a casa se tranca para a cidade, que diferente da primeira vive em fluxo vigoroso. A moradia, nos moldes como concebemo-la atualmente, é um dos símbolos culturais da imobilidade. O habitat, que poderia se tornar o porto para múltiplas partidas e chegadas, cristaliza-se como lugar de fechamento e clausura. Ela acaba por limitar seus moradores, fechando-os em si mesmos, tornando-os cada vez mais individuais. Como nos coloca Maffesolli (2001), a formação do indivíduo individualista se deve em grande parte à configuração territorial adotada no início da modernidade.

O indivíduo, e à sua extensão a família nuclear, configura-se como uma prisão moral, a primeira instituição de segurança que o sujeito tem contato. É a partir da família que o indivíduo forma uma identidade tipicamente definida e vai se fechando para o mundo, abrindo mão das múltiplas potências de ser. Nesse contexto, o grupo *Corpos Informáticos* prefere o termo *divíduo*, já que entende que o indivíduo é como o ermitão, o eremita: ele é indivisível, não se divide. O divíduo se divide, partilha, compartilha.

É chegado o momento de diluir as certezas e seguranças institucionais. Velozes, rumamos para uma identidade líquida afirma Bauman (2005). Porém, mais que líquido, devemos ser gasosos, vaporosos, nuvens. E como gás, não teremos necessidade de estabilidade para existir. Descartaremos os fundamentos sociais da primeira era fabril a medida que a deriva se fortalece como uma condição de existência. Os contornos, as bordas, as fronteiras serão (in)determinadas. Por isso, a vida em deriva nos levará para uma vida de identidades plurais, múltiplas. De habitantes, passaremos a ser *há_bit(antes)*.

O fechamento institucional da casa, mas também das escolas, dos hospitais, das prisões serve de agente disciplinador para a formação do egoísmo. Devemos atentar ao poder mortífero das diversas formas de fechamento, para conseguir romper os laços sentimentais com o mundo limitado e confortante da residência e se lançar nos fluxos abertos das cidades. Não devemos mais ver as áreas do residencial e do urbanismo como campos distintos de planejamento. É preciso pensar em uma dimensão rizomática da vida metropolitana. Pensemos agora em um *residurbano*.

Ao trazer o urbanismo para dentro de casa não iremos mais nos privar de aventuras. Para tal, precisamos usar na construção dessas *há_bit(ações)*, além dos materiais tradicionalmente ditos duros, *hardwares*, os chamados emergentes e leves, *softwares*. Não será bastante termos o concreto, a pedra e o ferro. Devemos recorrer também, por exemplo, ao silício¹⁹, ao óxido de índio-estanho²⁰, ao diodo orgânico emissor de

19 As fases que marcaram a evolução da humanidade foram nomeadas de acordo com os materiais descobertos e dominados por ela. Assim temos, a Idade da Pedra, a Idade do Bronze, a Idade do Ferro e, aquela na qual vivemos, a Idade do Silício - material sintetizado em laboratório a partir de grãos de areia, da sílica, que se transformou na matéria-prima fundamental dos Circuitos Integrados e dos microprocessadores. O Circuito Integrado foi criado por Jack Kilby e Robert Noyce para a Texas Instruments, e causou uma verdadeira revolução em nossa sociedade. Disponível em <http://www.cq.ufam.edu.br/cd_24_05/A%20industria%20depois%20do%20silicio.htm>. Acesso em 18 de maio de 2005.

20 O *óxido de índio-estanho* é uma combinação de dois óxidos metálicos: o estanho e o índio. Esse composto tem a propriedade de transparência superior a do vidro, além de possuir a capacidade de condução de eletricidade. É hoje utilizado na produção de interfaces hápticas, ou seja, aquelas sensíveis ao toque. O principal problema deste composto é que um de seus componentes, o índio, é um subproduto da mineração do chumbo e do zinco, por isso é raro e consequentemente de custo elevado. Até o momento não se sabe ao certo quantas reservas de índio existem no planeta. Porém, de acordo com estudos geológicos realizados por laboratórios dos Estados Unidos, avalia-se que cheguem a 16 mil toneladas. Ironicamente, a maior parte delas em território Chinês.

luz²¹ e aos algoritmos computacionais inteligentes²² distribuídos em uma complexa rede neural²³, que juntos darão ao *há_bit(at)*, a condição de (in)finitude (in)flexível.

21 OLED (*Organic Light-Emitting Diode*) ou, em português, Diodo orgânico emissor de luz é uma tecnologia criada, em 1980, pela Kodak. Trata-se de um material condutor de eletricidade e flexível, capaz de apresentar imagens. Com a tecnologia de OLED é possível criar telas extremamente finas e flexíveis. Usando esta tecnologia, a empresa Sony lançou em 2010 uma tela com 80 micrômetros de espessura (mais fina que um fio de cabelo). O invento foi mostrado pela empresa durante o evento Society for Information Display, realizado em Seattle, nos Estados Unidos em 2010. Um ano depois, em 2011, engenheiros da Universidade da Califórnia (UCLA), criaram o primeiro OLED totalmente flexível, passível de ser esticado até 45% de seu tamanho original. A pesquisa foi publicada na revista científica *Advanced Materials* (2011), disponível em <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/adma.201101986/full>>. Acessado em 16 de Agosto de 2011. Quando comparadas com as atuais telas de LCD as telas de OLED apresentam uma melhor performance, pois possuem um melhor tempo de resposta elétrica, permitem um ângulo de visualização de até 180 graus, têm contraste de 1000:1, enquanto as de LCD são apenas de 100:1. Também reagem melhor às condições de calor e frio e são mais baratas e fáceis de serem produzidas.

22 A Inteligência Artificial (IA) é uma área da Ciência da Computação responsável pelo estudo e desenvolvimento de métodos e sistemas computacionais que simulam a capacidade de raciocínio de sistemas humanos. A área teve origem na década de 1950 com o *Computing Machinery and Intelligence* do matemático inglês Alan Turing.

23 Uma Rede Neural Artificial (RNA) é uma técnica computacional baseada em um modelo matemático que foi criado a partir da análise da estrutura neural de organismos inteligentes naturais. As RNAs dotam seu sistema de determinadas qualidades da inteligência, entre elas a capacidade de aprenderem e adquirirem conhecimentos através da experiência. O conceito de rede neural na computação retoma as décadas de 40 com as publicações de McCulloch e Pitts (1943), Hebb (1949), e Roseblatt (1958). Estas publicações introduziram, respectivamente, o primeiro modelo de redes neurais simulando máquinas, o modelo básico de rede de auto-organização e o modelo Perceptron de aprendizado supervisionado. Resumidamente, a partir do modelo proposto por McCulloch e Pitts em 1943, uma rede neural funciona da seguinte forma; (1) Sinais são apresentados à entrada; (2) Cada sinal é multiplicado por um número, ou peso, que indica a sua influência na saída da unidade; (3) É feita a soma ponderada dos sinais que produz um nível de atividade; (4) Se este nível de atividade exceder um certo limite (threshold) a unidade produz uma determinada resposta de saída. Disponível em <<http://www.icmc.usp.br/~andre/research/neural/>>. Acessado em 10 de Março de 2011.

a casa CONFORMA, DEFORMA, FORMA

DEMONSTRAÇÃO | Abrem a porta. No centro da sala vêem uma pilha escultural formada por sofás, cadeiras e outras pequenas mobílias que se sobrepõem até o teto. Espanto; a cristaleira vazia indica que os queridos bibelôs que lá residiam poderiam estar em apuros. Estavam. Sua dona os encontra mergulhados no vaso sanitário, banhando-se em água de latrina. O filho descobre que o aparelho de som também havia sumido. Pouco tempo depois o encontra dentro da geladeira. A filha percebe que o sofá bóia suavemente na piscina. O pai encontra uma carta: “seus dias de fatura estão contados”. Uma sensação de instabilidade e desproteção toma conta daquela típica família burguesa alemã, que retornava das férias e, ao entrar em casa, a vê em completa desordem. A residência tinha sido visitada pelos *Edukators*.

O filme *The edukators* (2004), dirigido por Hans Weingartner (1970), narra a história de um grupo de jovens alemães que, descrentes da eficácia de seus protestos pacíficos contra as opressões do capitalismo, decidem trocar os cartazes e os gritos de guerra por uma ação mais intimidadora. Assim, a dupla formada por Jan e Peter, que mais tarde se transforma em trio com a entrada de Jule no grupo, resolve invadir e desorganizar o interior de mansões em bairros ricos de Berlim. Em suas invasões nada é roubado, apenas as mobílias e outros pequenos pertences pessoais são retirados de seus lugares de origem e realocados em lugares *sui generis*, criando um sentimento de desestabilidade e insegurança em seus moradores.

A ação dos *Edukators* tem como meta instaurar a instabilidade na estrutura hiperorganizada de famílias burguesas. Conseguem isso desorganizando seus objetos, embaralhando seus códigos e provocando um paradoxo em suas vidas privadas. Paradoxo que desautomatiza o olhar cotidiano dessas famílias, na medida em que transforma o estabilizado em devir. Deleuze e Guattari (2007e) nos diria que a pedagogia proposta pelos *Edukators* é a da máquina de guerra¹, aparelho de desterritorialização.

Com suas intervenções nos espaços privados, os *Edukators* nos fazem perceber que a casa é uma fábrica de estratificação. Produz e é mantenedora de um sistema otimizador e organizador das estruturas de tempo e espaço da vida privada. Organizacional, a casa é o templo da ordenação. Divide-se em partes com identidades funcionais bem delimitadas e estáveis. Cada (in)cômodo abrigo suas mobílias e rotinas específicas. Por isso, a casa para se fazer utilitária, induz-nos a crença de que a ordenação, a categorização e o agrupamento são indispensáveis à vida. Porém, esquece-se de dizer que toda ordenação é um exercício de controle do ordenador sobre o ordenado. Neste caso perguntamos, do sujeito para com a casa, ou da casa para com o sujeito? Quem ordena? Quem está subordinado?

A ordem, e por consequência a ordenação, é uma das maneiras de se aferir categorizações às coisas do mundo. Ordenando, definimos uma relação de conformidade entre coisas. Estabelecemos uma dada analogia de reciprocidade entre entidades. Na sociedade ocidental, guiada pela ideologia primordialmente cristã, cremos que Deus criou o universo segundo uma ordem, o que implica na conclusão de que a ordenação é boa, desejável e, portanto, necessária. Segundo esta visão a ordem é perfeição, por isso carrega consigo uma estrutura de hierarquia e subordinação ontológica: do inferior ao superior, ou seja, do criado ao criador. E se há hierarquia, haverá por desdobramento um sistema de seriação.

Esse entendimento de ordem relaciona-se diretamente ao conceito de lugar, já que prioriza a existência de um antes e de um depois. Assim, para que haja ordenação é fundamental a existência de uma hierarquização ontológica. Ordenar é criar doutrinas de relacionamento e pertencimento. Haverá ordem sempre que houver uma afirmação determinante para que cada coisa esteja fixadamente em um lugar. Na ordem há regularidade e uniformização: ordem dos números naturais, de pontos formando

1 Para os filósofos, a máquina de guerra é um agenciamento constituído a partir de linhas de fuga, exterior e oposta ao aparelho de Estado. Ela é revolucionária, muito mais que guerreira. A arte, a música e a literatura podem ser máquinas de guerra. Já a ciência, poder ser quando tem um desenvolvimento autônomo.

linhas, dos gêneros, das vestimentas, das condutas, das disposições das casas em uma rua, das distribuições dos espaços e funções dos interiores dessas casas, etc.

A partir dessas proposições, podemos concluir que a ordem seria então o arranjo de uma diversidade de elementos relacionados conforme um princípio orientador da anterioridade e posterioridade. Ordenar é então, criar estruturas relacionais de realidades entre si, posicionando cada coisa-realidade em seu espaço devido.

Na ordenação de elementos há sempre o equilíbrio entre as partes. Segundo o teórico da arte Rudolf Arnheim (2011), o equilíbrio é o estado em que todos os vetores ativos pausam e, conseqüentemente, a energia potencial do sistema atinge seu menor valor. Em termos de construção plástica, o autor defende a ideia de que uma composição em equilíbrio é aquela em que seus elementos constituintes, tais como: configuração, direção, textura e cor, estão relacionados e estruturados de tal modo que não há alteração possível a ser feita no sistema compositório para que este atinja maior harmonia. Em equilíbrio, as partes compõem o todo de maneira íntegra e, assim, o tempo parece ficar suspenso. Em estado harmônico, as unidades se prendem umas às outras de tal modo que cada uma se torna imutável, imóvel e indispensável. Através da harmonia as unidades criam uma regra interna de funcionamento que se fortalecem enquanto indivíduos tornando-se indispensáveis ao sistema. E se tudo é necessário, por que mudar?

Contrariamente, uma composição desequilibrada, ou seja, com baixa ordenação entre suas partes, parece ser acidental, transitória, instável. Seus elementos constituintes aparentam inquietação e, por isso, sugerem que estão prestes a mudar de lugar ou de configuração, com o objetivo de conseguir um estado de melhor relacionamento com sua vizinhança e com o todo (ARNHEIM, 2011). Há um desvio de localização, como se a posição dos elementos fosse uma falha, uma fratura. Em uma composição em desequilíbrio, uma vez que esta solicita mudanças, a tranquilidade parece impossível. Aqueles que precisam de ordem, irão se sentir por demais insatisfeitos em conviver imersos em uma composição em desequilíbrio.

A falta de ordem parece ser um obstáculo para a felicidade e a calma. Os *Edukatōrs* têm consciência disso. Por isso, penetram no seio da casa, reduto do íntimo e da ordenação, exatamente com o propósito de criar uma fratura nessa estabilidade psicológica, desarranjando algo tão banal como a disposição estratificada dos móveis das casas que invadem. Fazem isso porque sabem que com seu ato provocam uma grande sensação de intranquilidade. Instauram desarmonia onde, aparentemente, residia o belo e o justo. Como defende Arnheim (1997), muitos seres humanos

esforçam-se para obter o equilíbrio, tanto na sua dimensão física quanto mental. Os *Edukadors* sabem disso, e estão ávidos para descobrir as consequências de perturbá-lo.

Hoje, como nos lembra os *Edukadors*, muitos habitam em uma casa regrada por um modelo de organização espacial bem definido, estruturado segundo um pensamento cartesiano da ordenação e categorização. Porém, olhando para a história da moradia, percebemos que esse modelo teve suas origens ainda no século 19 na França, como nos conta Michelle Perrot, em *A história da vida privada* (2009).

Após a Revolução Francesa, a burguesia parisiense estava ávida pela assimilação do *modus operandi* da nobreza. A burguesia emergente fascinava-se com os hábitos domésticos dos nobres e, conseqüentemente, desejava copiar o estilo de habitação que dava suporte de forma competente a seus luxuosos rituais cotidianos. Para receber a sociedade em seu seio familiar, os nobres precisavam de amplas salas que acomodassem confortavelmente suas calorosas festas e recepções. Para garantir a intimidade dos membros da família, condição cada vez mais significativa para a manutenção da vida privada, existiam os quartos pessoais. Com a presença constante de empregados para cuidar dos afazeres domésticos das casas da nobreza, uma área de serviço era também solicitada para acomodá-los. Assim, dividir a casa em sala, quarto e área de serviço foi se consolidando como um modo sofisticado de viver. Este modelo foi chamado de tripartição, que propunha tornar os lares mais eficientes, organizando, dividindo-os em três setores; o social, o íntimo e o de serviço. Sendo o social composto pela sala de estar, jantar e lavabo, o íntimo formado pelo quartos e o de serviço representado pelo banheiro, a cozinha, lavanderia e dormitório de empregados.

Este tipo de configuração para o espaço residencial terminou por ser exportado para todo o ocidente como exemplo ideal de organização espacial domiciliar, haja vista a forte imagem que a França exercia sobre o velho mundo. Hoje, séculos depois, esta regra projetual ainda é tida como um dos mais hegemônicos preceitos norteadores para o design de interior de uma residência.

Pela regra da tripartição, na esfera social devem ficar os cômodos que acolhem os afazeres relacionados à dimensão coletiva; seja o da simples convivência entre os próprios membros da família, seja o da recepção de convidados. Os cômodos que compõem a esfera social costumam ser construídos voltados para a fachada principal da casa, de modo a direcioná-lo para a rua, espaço da dimensão pública. Dessa forma, os espaços sociais funcionam como espaço do entre; entre a rua e a intimidade da família. Por isso, as portas das casas são incorporadas como parte integrante desses ambientes, funcionando como umbral entre o público; a rua, e o privado; a casa.

Além de espaços de recepção das visitas, estes cômodos devem funcionar como vitrine do status social de suas famílias, por isso costumam ser a área mais nobre da habitação. Para a burguesia francesa as salas careceriam de rica decoração com o intuito de ostentar uma imagem que os donos da propriedade queriam que fosse interpretada pelos visitantes como de sua própria família. Pesadas cortinas, grandiosos lustres de cristal, exuberante mobília e ornamentadas tapeçarias eram peças indispensáveis à cenografia das salas.

Diferentemente da esfera social, na área íntima estão os quartos, local onde se finca o reduto mais privado da vida familiar. Nos quartos, a identidade familiar perde espaço para a identidade individual. Walter Benjamin, em *Experiência e pobreza* (1994:117-118), escreveu que: “se entrarmos num quarto burguês dos anos oitenta [1880], apesar de todo o aconchego que ele irradia, talvez a impressão mais forte que ele produz se exprima na frase: Não temos nada a fazer ali porque não há nesse espaço um único ponto em que seu habitante não tivesse deixado seus vestígios. Esses vestígios são bibelôs sobre prateleiras, as franjas ao pé das poltronas, as cortinas transparentes atrás das janelas. O guarda-fogo diante da lareira”. Com essa colocação, percebemos que a partir do século 19, o quarto se institui como espaço reservado à intimidade, tornando-se o espaço mais privativo de toda a casa.

Além de íntimo, o quarto também é um espaço, de certa forma, sacralizado. Como revela Perrot (2009), no século 19, o quarto do casal, reduto da intimidade dos provedores da família, era um espaço sacro, pois era entendido como templo para procriação e não para lascívia e, por isso, não deveria ser aberto para visitas de entes externos ao núcleo familiar. Como afirma o autor, a partir dessa era, funda-se o tabu do sacro entorno do espaço do quarto, exigindo uma grande justificativa para que alguém que não pertença à familiar adentre nele.

Pela lógica da tripartição, a terceira parte da casa ficou destinada ao serviço, também entendido com espaço de rejeição. É composto pelos ambientes destinados a algum tipo de ofício ou de higienização. Como despertam rejeição ou descaso, normalmente estão lotados nos fundos da casa. Lá estão o banheiro, a cozinha, a lavanderia os aposentos dos empregados, bem como, a entrada e saída de uso exclusivo dos mesmos. Com as portas dos fundos, evita-se o encontro entre patrões e funcionários para que a intimidade dos senhores não seja abalada. Como espaço de rejeição, o banheiro é reservado aos cuidados com o corpo e o governo das funções fisiológicas. Pelo que agencia, gera desconforto, constrangimento, vergonha e nojo e, por isso, deve existir em um espaço particular e reservado. Por muitos anos, o banheiro foi até mesmo colocado fora da própria estrutura residencial.

A regra da tripartição que se baseava em um modelo de civilidade emergente na Europa do século 19, fixou determinados padrões de condutas em cada cômodo, favorecendo a criação de ambientes funcionais de isolamento. Essa lógica organizacional cobra que os moradores retorçam as identidades familiares, o que acaba por solidificar o conceito de família nuclear, aquela formada por um pai, uma mãe e filhos.

Mesmo que cada vez mais o modelo de família nuclear não seja o único e a diversidade seja cada vez maior (discutiremos mais sobre esta questão no capítulo 2), o desenho da organização dos espaços habitacionais sofreu poucas alterações ao longo dos séculos. Os funcionalistas justificam este fato com a afirmação de que este *layout* organizacional é o mais eficiente, já que atende às necessidades básicas de seus moradores. Perguntamo-nos, quais necessidades? A de se tornarem entes disciplinados e ordenados? A de reforçarem suas identidades fixas? A de imbuir o temor das experiências nômades e flexíveis? A de privilegiarem o ocultamento da intimidade? A de tornarem a intimidade como um patrimônio do indivíduo?

Porém, se analisarmos as mudanças no perfil das famílias da atualidade, percebemos que o modelo nuclear já começa a mostrar seus primeiros sinais de fratura. Famílias monoparentais, casais vivendo em união livre e grupos de trabalhadores ou amigos vivendo sob o mesmo teto são exemplos de conjugalidades domésticas emergentes. Hoje, constatamos que os homens e as mulheres estão se casando cada vez mais tarde, ou simplesmente não se casando. Quando se casam tornam-se mais exigentes com a qualidade da relação conjugal, já que a maioria trabalha e possui autonomia financeira, podendo viver sem a necessidade do outro. Logo, quando se consorciam a um cônjuge não procuram no outro um mantenedor e sim um companheiro, por isso exigem mais da relação e quando não encontram o que procuram se separam com mais facilidade. Por esses motivos há um crescente número de *singles*, ou seja, de pessoas que optam por morar só e que carregam exigências diferenciadas das formas de morar em família, que apresentamos anteriormente.

Pela dinâmica (in)stável da atualidade, que se caracteriza pela falta de raízes verticais e a crescente (des)estruturação por rizomas, os diversos grupos domésticos precisam hoje de ambientes menos regrados e compartimentados. Exigem flexibilidade, pois os ciclos de convivência doméstica são mais flutuantes. Pode-se, por exemplo, iniciar-se a maior idade morando sozinho, posteriormente em união livre, depois voltar a morar só, ou dividir a casa com outros. Depois, optar por ter filhos e casar-se, para em seguida divorciar-se e retornar a morar sozinho, ou conviver com guarda compartilhada. Os filhos, por sua vez, ao invés de construírem uma identidade residencial, irão desenvolver dois ou mais endereços; um do pai e outro da mãe. Tornar-se-ão plurais. Diante

deste quadro nos perguntamos: como a arquitetura, reduto do imóvel, poderia absorver essa contínua transformação? Não é chegado o momento de pensar na perspectiva de construir casas flexíveis para abrigar esta diversidade de modos de vida?

Porém, apesar do surgimento desses fluxos conjugais, continuamos optando pela regra da tripartição e, conseqüentemente, por privilegiar o exercício da vida regido por um critério ordenador por demais dogmático e antiquado. A ordenação da tripartição influenciou (determinou?) um tipo de conduta específica para cada espaço, adequando o comportamento social às formas espaciais. Porém, como defendemos, a ordenação é um sistema perverso, que se propõe a conhecer e categorizar e também exercer domínio e controle sobre as coisas. Ordenar é, como nos lembra Bauman (2011), um duplo que transita entre o nomear e o deter.

A ordem estratifica e, em decorrência, esteriliza e extermina. Contudo, não há sistema de ordenação-arquivamento-classificação que tenha eficiência suficiente capaz de evitar a existência de referências cruzadas. Não há, para Bauman (2011), nenhum tipo de arquivo que não recorra em algum momento à categoria de <diversos> para rotular os inclassificáveis. O que, segundo o autor, acaba por desqualificar todo o ato da ordenação. Isso nos faz lembrar a constatação de Deleuze e Guattari (2007a) de que em todo sistema há sempre uma linha de fuga. Linha que nos mostra exatamente o ponto frágil do sistema que a abriga. Se conseguíssemos atirá-la, precipitar as linhas de fuga no modelo da tripartição da casa, provavelmente teríamos o início de uma (des)estratificação deste sistema ordenador. É preciso uma (in)educação para o morar. É preciso que os *Edukators* nos visitem. É preciso fugir. Gotejar.

Como nos lembrou Bauman (2011), a linha de fuga dos sistemas ordenadores é justamente a categoria de 'diversos', utilizada para agrupar o (in)agrupável. Esta tendência também já havia sido identificada pelo poeta Jorge Luis Borges, em seu texto *O idioma analítico de John Wilkins*, no livro *Outras inquisições* (2007:124). Nele, o escritor faz referência a uma possível enciclopédia chinesa intitulada de *Empório celestial de conhecimentos benévolos*, que apresenta uma categoria de classificação dos animais (in)congruente e paradoxal. Segundo a enciclopédia, os animais se dividiriam em quatorze categorias, sendo elas: (a) pertencentes ao Imperador, (b) embalsamados, (c) amestrados, (d) leitões, (e) sereias, (f) fabulosos, (g) cães soltos, (h) incluídos nesta classificação, (i) que se agitam como loucos, (j) inumeráveis (k) desenhados com um finíssimo pincel de pêlo de camelo, (l) etcétera, (m) que acabam de quebrar o vaso, (n) que de longe parecem moscas. Ao refletir sobre a proposta enciclopédica chinesa, Borges conclui que não haveria ordenação no universo que não fosse arbitrária nem conjectural, por isso, sempre passível de (re/des)estruturação.

O filósofo Michel Foucault, em sua obra *As palavras e as coisas* (2000), faz uma análise do referido texto de Borges e alerta que essa categorização pode nos parecer grotesca ou caricata, justamente por ser elaborada desprovida da racionalidade tão comum a nosso modo moderno-cartesiano de organização conceitual do mundo. Essa classificação nos parece precária não só por considerar existentes entidades que cremos não existir, tais como sereias e animais fabulosos, mas também por dar status de relevante a categorias aparentemente banais, como as acidentais, (m) “que acabam de quebrar o vaso”, ou, por aceitar como válidas categorias por demais generalistas, tal como a expressa pela letra (h), que inclui todas as outras categorias em uma só.

Refletindo sobre as proposições de Borges, parecem-nos que estão indicando o caminho de uma provável linha de fuga para as classificações. Como uma categoria poderia não categorizar? Como uma ordenação poderia não restringir? Como uma classificação poderia ser tão generosa a ponto de colocar lado a lado entidades díspares? Qual a relevância de elaborar uma categoria que sirva exatamente para agrupar entes aparentemente irrelevantes? Por que criar categorias que não se excluem mutuamente? Quais os benefícios de criar grupos com membranas tão vulneráveis?

Trazendo essas questões para o âmbito da tripartição da casa, podemos mais uma vez questionar a relevância (ou hegemonia) de seu uso tendo em vista a multiplicidade de modos de vida atualmente em vigor, bem como, os que estão na eminência de surgirem. Enquanto residirmos em casas tripartidas, templo da ordenação e categorização dos espaços, teremos nossas regras de conduta modeladas e julgadas por esses espaços. Se a tripartição é tida como um padrão de perfeito equilíbrio, ela afeta seus moradores, exigindo deles que se enquadrem nessa morfologia, sob o risco de serem julgados como desarmônicos. Não há problemas com a casa, há problemas com você! Os anúncios imobiliários avisam: “uma casa perfeita para você e sua família”. Se enquadre aqui ou não será perfeito! Encaixe-se e esteja em equilíbrio!

Como definiu Arnheim (2011), enquanto um padrão em equilíbrio é vigoroso e estabelece-se como pronto e finalizado e, por conseguinte, expelle qualquer perturbação que venha precipitá-lo, preservando assim sua integridade, a composição desarmônica é convidativa e generosa, aceitando qualquer um a qualquer hora, estando sempre aberta à diversidade. Sem a necessidade de aviso prévio o arranjo desarmonioso está disposto a comungar com o outro, com o estranho, com o não familiar.

Na tripartição não há espaço para a desarmonia nem categorias instáveis como as propostas por Borges na letra (l) “etcétera”, ou na (n) “que de longe parecem moscas”.

Enquanto morarmos em casas tripartidas seremos obrigados a nos classificar conforme suas regras. Então, o que faremos se formos, ou desejarmos ser, sujeitos linhas de fuga? Como faremos se formos os etcéteras ou se de longe parecermos insetos?

A (des)ordenação residencial produz seu lixo tóxico. Toxinas que podem envenenar um Corpo sem Órgãos. Como nos lembra Deleuze e Guattari (2007c:21), este não entra em atrito com o órgão, não é um corpo ausente de órgão, seu principal inimigo é o organismo, ou seja, a maneira de organizar do órgão. Enquanto um corpo organizado possui um sistema de fluxo organizador do que entra e do que sai, igualmente uma casa tripartida funciona como uma fábrica produtora de uma pedagogia estruturante.

Enquanto a vida hoje se tem caracterizado pelo ritmo acelerado de fluxos impulsio-nando-nos para uma transitoriedade, questões como a incorporação das tecnologias de informação e de comunicação no espaço residencial, a pluralidade emergente nas formas de compor os grupos domésticos, os diversos estilos de vida e, consequente-mente, suas novas demandas de trabalho, lazer e afeto vêm transformando o pro-tocolo social hegemônico. Se, como nos informa o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE², nos anos 40, 80% dos lares brasileiros eram formados pelo modelo de família nuclear, dados do ano 2000 afirmam que apenas 50% dos lares hoje têm essa configuração. Apesar dessa mudança, a maioria das residências continua apre-sentando o modelo tripartido burguês do século 19. Diante desse cenário, a forma de conceber uma casa não parece inadequado? Não seria possível substituir a ordenação da tripartição por um sistema fluido ou gasoso? Não é viável implementar linhas de fugas? Desorganizar o organismo? Não deveríamos recorrer ao rizoma em substituição à tripartição?

Podemos refletir sobre estas questões ao analisar as obras-espaço-residenciais de artistas como Kurt Schwitters (1887-1948), com *Merzbau* (1923-1936) e Hélio Oiticica (1937-1980), com seu *Programa ambiental* (1966) configurada no *Barracão* (1969).

Enquanto o design alemão da Bauhaus começava a disseminar suas idéias utilitaristas sobre a relação entre forma e função, reforçando o conceito da tripartição da residência, o artista Kurt Schwitters, que fez um breve percurso em escola de arquitetura, deu início a um dos seus mais importantes projetos (in)utilitário e (des)ordenador, a

2 CENSO Demográfico 2000. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/20122002censo.shtm>>. Acesso em 19 de Julho de 2011.

Catedral da miséria erótica, ou, *Die kathedrale des erotischen elends*, que depois foi renomeada pelo artista simplesmente de *Merzbau*³.

Merzbau, que em português significa construção *Merz*, foi seu primeiro projeto de ocupação espacial e uma de suas mais importantes contribuições para a Arte. Com este trabalho, Schwitters tornou-se um dos pioneiros na utilização da linguagem da instalação como poética, bem como, a recorrer aos processos de acumulação, prática tão evidente na produção da arte contemporânea.

A referida obra de Schwitters tratou-se de um projeto de arte-arquitetura processual, que foi sendo (re)modelado e (re)configurado durante anos, nunca chegando verdadeiramente a um fim, já que com a Segunda Guerra Mundial, Schwitters foi forçado a fugir da Alemanha, abandonando sua criação que, anos depois, em 1943, foi destruída pelo grupo Nazista⁴.

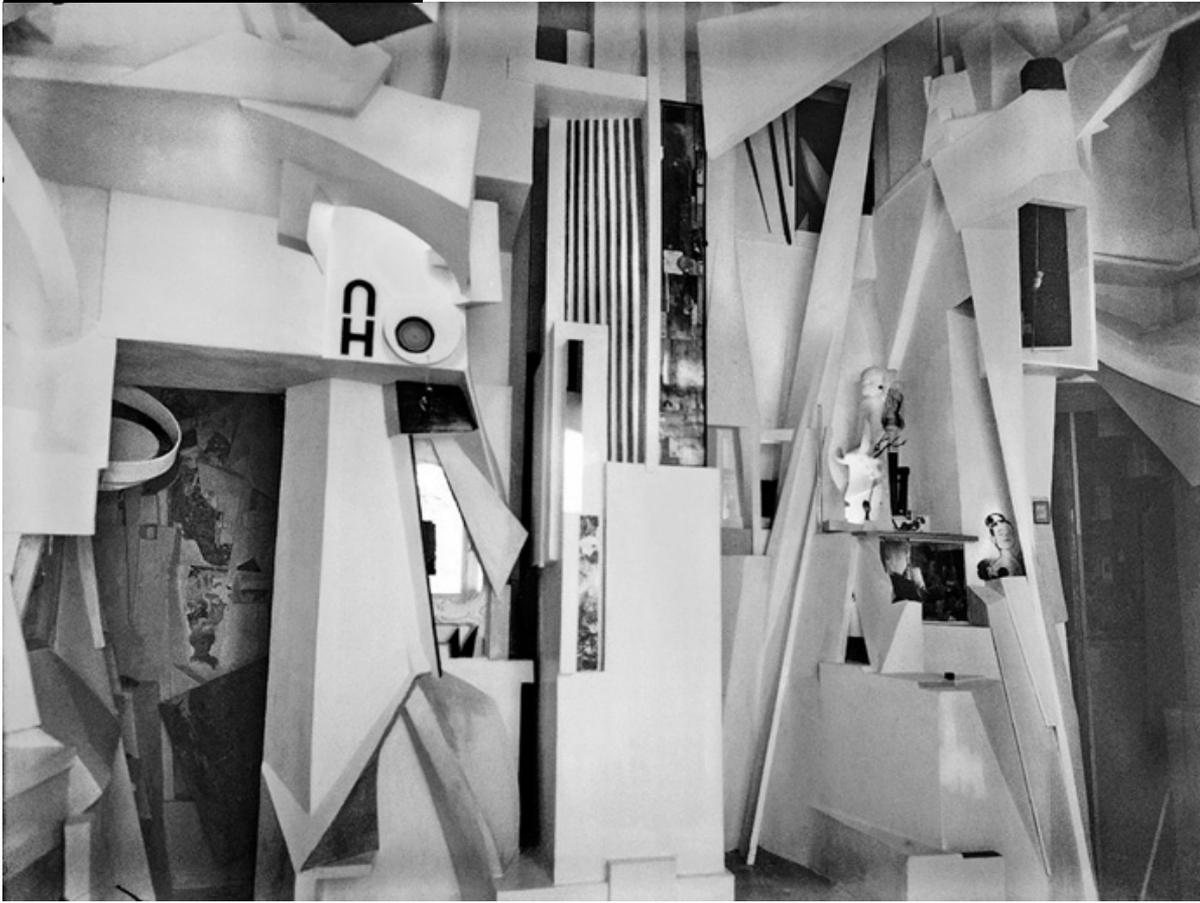
Para a criação de *Merzbau*, o artista revestiu as paredes dos cômodos de sua casa em Hanover, na Alemanha, com resíduos urbanos. Com essa ação transformou sua residência em uma obra de arte para habitar, unindo o tempo/espço da vida ao tempo/espço da arte, mostrando o quão arbitrária é essa separação. Em *Merzbau*, Schwitters deu início a um ritual de coleta, trazendo todo tipo de objetos da rua, entidades públicas, para dentro de sua esfera privada. Lascas de madeiras, ferros velhos, cacos de vidros, papéis usados, objetos quebrados, manequins decepados, brinquedos inutilizados, frascos de vidros com fluidos corporais, entre outros tipos de descartes foram sendo incorporados ao seu aparelho arquitetônico residencial. O que começou manso, após alguns anos se alastrava do porão até o sótão, ocupando os dois andares da casa.

Todo o trabalho de produção de *Merzbau* começou com a construção de uma coluna no meio da sala, em torno da qual Schwitters foi gradativamente acrescentando mais e mais resíduos. Sua metodologia era a da acumulação, ou seja, construir sem retirar nada que estivesse sido anteriormente incrustado. E assim, destroço após destroço, em uma aglutinação gradativa, as volumetrias residuais cresciam. Após se tornarem grandes o suficiente, o artista as recobria com gesso e madeira, para em seguida

3 O termo *merz* foi criado e utilizado pelo artista como prefixo na composição de palavras que serviram para intitular sua produção artística. Especula-se que o termo tenha surgido retirado de um impresso publicitário de um Banco do Comércio Alemão (Kommerzbank), que Schwitters utilizou um rasgo em uma de suas colagens.

4 Porém, o artista teve a oportunidade de construir instalações similares em outros locais, tais como Noruega e Inglaterra.

Kurt Schwitters, *Merzbau* (1923-1936)



pintá-las de branco, em uma espécie de ritual de homogeneização e sepultamento organizador dos resíduos (in)classificáveis.

As acumulações recobertas por essa argamassa silenciadora foram crescendo de parede a parede, do chão ao teto, resultando em uma estranha composição cubista-dadaísta, repleta de arestas, planos, sulcos e fendas, que podem ser classificadas como irracionais pela lógica moderna de construção vigente. Essas fendas, espaços côncavos que Schwitters chamou de *grutas*, transformaram-se em lugares sacros dentro da *Merzbau*, já que foram erguidas para homenagear amigos e personagens da história e mitologia alemãs. Nas *grutas*, Schwitters dispunha objetos achados nas ruas, mas também aqueles sorrateiramente surrupiados dos amigos. Podemos enumerar a existência de mais de trinta grutas. Essas propõem uma ideia labiríntica da casa, e o seu aparecimento fez com que os espaços nas quais foram instaladas começassem a perder sua função inicial. Com a inserção dos resíduos em seu interior e, conseqüentemente

com o aparecimento das *grutas*, aos poucos *Merzbau* foi borrando suas fronteiras e desarticulando a estrutura multifuncional e multidimensional da tripartição.

Como vimos, Schwitters funda sua obra sobre as estruturas voláteis dos detritos urbanos, rastros dos rejeitos da evolução da vida moderna. Hoje, com a herança do pensamento do descarte, continuamos desprezando os restos, rejeitando-os justamente porque perderam a capacidade de serem enquadrados em alguma categoria utilitária. Porém, para que nós não perdêssemos o controle total sobre eles, resolvemos agrupar toda uma diversidade de itens na categoria tranquilizadora dos inclassificáveis, a qual nomeamos de lixo.

Mas sabemos que o lixo é, na verdade, uma (des)ordem que carrega uma regra tão complexa de agrupamento, que acaba se passando por um sistema irregular e, por isso, é visto como praga inútil; tal qual o louco, o andarilho, o mendigo, a mosca e a sereia e outros agentes sociais que não se enquadram em nossa vida estruturada. Os detritos, assim como esses (in)agentes públicos, são da ordem da desordem. São os (in) classificáveis. Podem estar, diria Borges, tanto na categoria da letra (l) etcétera, como na da letra (n) que de longe parecem moscas. Ao perderem a utilidade, agrupamo-los na categoria dos (j) inumeráveis. Porém, os detritos, assim como os loucos e os andarilhos, são perigosos, podem, como indica a categoria (i), se agitar como loucos, trazendo caos e medo a quem estiver por perto. Pois, podem ser tudo menos (d) amestrados.

Assim foi *Merzbau*, alicerçada sobre a (in/e)stabilidade das qualidades do resíduo; etcétera, mosca, inumerável, louca, selvagem. Dia a dia novos elementos eram adicionados a sua já complexa estrutura (des)ordenada.

Se, como colocamos no início dessa proposição citando Arnheim (2011), o equilíbrio é estável e, portanto, não aceita intromissão, o desequilíbrio é instável e, diferentemente, dá boas-vindas ao estrangeiro, ao louco, ao vagabundo. O desequilíbrio elogia a hospitalidade. O caos é uma hospedaria sempre com vagas. Era assim *Merzbau*, sempre caçando materiais... Caçando hóspedes, com a vontade de trazer o mundo para dentro de si mesma. A essa ação coletora de Schwitters, que consistia basicamente no ato de vagar pela cidade à procura de formas, cores e sons para coletá-las e transformá-las em produção poética, o artista Hélio Oiticica deu o nome de *prática lúdico-devoradora* (1986).

Oiticica foi um entusiasta da obra de Schwitters. Estudou sua produção a fundo, o que acabou influenciando sua própria produção. Analisando as obras de Oiticica, podemos perceber como o trabalho de Schwitters reverberou nos seus; particularmente no conceito de base dos *Penetráveis*, o qual destacamos o intitulado de *Barracão*, seu primeiro projeto para habitação.

Os *Penetráveis* são uma série de construções ambientais, em forma de cabines, às vezes, labirintos, compostos por planos de cor, textura e outras fontes provocadoras de experiências sensoriais, que podem ser adentradas, mas também tocadas pelo público, como explica o próprio artista em seu livro póstumo *Aspiro ao grande labirinto* (1986). O processo de pesquisa para a produção de *Barracão*, que detalharemos posteriormente, deu-se no início da década de sessenta quando o artista fez suas primeiras excursões pelo território da favela da Mangueira, que na época era uma pequena comunidade da zona norte do Rio de Janeiro. Durante anos, o artista conviveu com moradores da região, compartilhando com eles os rituais do dia a dia. Na Mangueira, Oiticica fez amigos, sentou-se à mesa para comer, dormiu, sambou, foi passista de escola de samba e andou com criminosos procurados pela polícia. “Seja herói, seja marginal”, defendia.

Nestas incursões pela favela, descobriu um mundo regido por uma realidade perversa. Deparou-se com uma geografia urbana confusa, orgânica, fluida, fruto de uma ocupação (des)ordenada de grupos sociais que nasceram do desdobramento das raízes escravocratas brasileiras. Na favela, o artista pode experimentar a liberdade criativa de uma vida onde o caos é a (anti)regra; (anti)regra que desmantela todas as categorias ordenadoras que por ventura possam querer brotar nesse território polissêmico. Não há tripartição na favela. A (não)partição é outra.

Ao analisar os escritos de Hélio Oiticica, que relatam essa vivência na Mangueira, percebe-se que, ao se entrosar com o cotidiano das favelas, o artista não estava interessado em fazer um elogio nem estetizar a miséria. Tratava-se, de fato, de uma escolha existencial para experienciar as dinâmicas de uma realidade (des)ordenada, e extrair daí uma proposição plástica, que não só anunciasse um novo paradigma estético, como também assumisse uma posição política frente a essa mesma situação marginal.

As incursões na favela reverberaram em transformações profundas em sua produção artística, que gradativamente transfigurou-se de duas para três dimensões e depois para quatro. Acrescentando em seus trabalhos a quarta dimensão, ou seja, o tempo como elemento compositor, Oiticica mostrou-nos a importância da relação obra-sujeito e, assim, aproximou arte e vida. Com as obras que nasceram de sua vivência na Mangueira, o artista não estava preocupado em produzir representações realistas desta favela. Pensavam em possibilidades de configuração de certas qualidades abstratas do modelo (não)organizacional e (in)formal desse território. Nesse momento podemos perceber uma aproximação conceitual com o próprio território de *Merzbau*; ambos caóticos, ambos antidisciplinadores, ambos (anti)tripartição.

O resultado do embate estético-político que Oiticica sofreu ao cruzar as fronteiras da favela e conhecer o trabalho de Schwitters ganhou forma em sua proposição do *Programa ambiental*. Este pode ser entendido, como o próprio artista o define como:

A posição com referência a uma 'ambientação' e a conseqüente derrubada de todas as antigas modalidades de expressão: pintura-quadro, escultura, etc., propõe uma manifestação total, íntegra, do artista nas suas criações, que poderiam ser proposições para a participação do espectador. Ambiental é para mim reunião indivisível de todas as modalidades em posse do artista ao criar - as já conhecidas: cor, palavra, luz, ação, construção, etc., e as que a cada momento surgem na ânsia inventiva do mesmo ou do próprio participante ao tomar contato com a obra. No meu programa nasceram Núcleos, Penetráveis, Bóides e Parangólés, cada qual com sua característica ambiental definida, mas de tal maneira relacionados como que formando um todo orgânico com escala. (Oiticica, 1986:78)

Analisando sua fala, podemos concluir que dois importantes conceitos de sua proposição são o de ambiente e participação. Um dos primeiros projetos fruto de seu *Programa ambiental* foi o *Penetrável* intitulado de *Barracão*. Dentre os *Penetráveis*, a obra *Barracão* é emblemática justamente por problematizar os principais conceitos de seu *Programa ambiental*, que são o *Suprassensorial*⁵, *Objeto*⁶ e *Crelazer*⁷. O que diferencia particularmente o *Barracão* dos outros *Penetráveis*, como nos conta Oiticica, citado por Celso Fernando Favaretto (1992), é o desejo de trabalhar especificamente com o espaço da residência transformando-a em obra de arte, assim como pretendia Schwitters. Ao optar por trabalhar com o espaço da casa como objeto poético, o artista propõe converter a banalidade cotidiana em um novo campo experimental e aberto e era de sua vontade que o *Barracão* fosse realmente ocupado por moradores.

Com o *Barracão*, a ideia não era, como o próprio artista afirma (1986), a de reproduzir a "estrutura-espaço" das casas das favelas. Ele era consciente de que jamais conseguiria proporcionar, com uma cópia descontextualizada de sua gênese, o tipo de experiência obtida ao morar de fato no morro. O que interessava a Oiticica eram as propriedades

5 "O início da carreira de Hélio Oiticica é dedicado ao estudo da cor como possibilidade de transmutação da arte para além do quadro de cavalete. Liberando a cor do suporte bidimensional, Oiticica libera também o espectador para outra dimensão de envolvimento com a arte. Investigando os limites dessa expansão do comportamento do participante, o artista chega ao conceito de *suprassensorial*, aquilo que incita a liberação comportamental máxima e o contato do participante com seu núcleo criativo e transformador." (BRAGA, 2010:129)

6 O conceito de *Objeto* está diretamente relacionado a construção de obras participativas. Para Oiticica, a obra deveria ser vista como uma "estrutura germinativa", enfatizando o caráter construtivo. O artista então passa a ser propositor, ou melhor, aquele que "propõe o propor".

7 *Crelazer* é, segundo as anotações do próprio artista, o "lazer criador, (não o lazer repressivo, dessublimatório) mas o lazer usado como alevante não repressivo. Os "estados de repouso" seriam invocados como estados vivos nessas proposições, ou melhor, seria posta em cheque a "dispersão do repouso", que seria transformado num alimento criativo, numa volta à fantasia profunda, ao sonho, ao sono-lazer, ou ao fazer-lazer desinteressado." (OITICICA, 1986:120)

Hélio Oiticica,
Barracão (1969)



fluidas dessas casas, que comparou com o conceito de casa de espaço quadrado proposto por McLuhan. O teórico da comunicação criticava o projeto que divide os espaços das moradias urbanas de forma retilínea e com funções bem específicas e este serviu de fonte de reflexão para Oiticica. Em oposição ao conceito de 'casa de espaço quadrado' estava o conceito de 'trem'; termo utilizado pelos moradores da favela para designar uma sequência de barracões interligados, que como diz o próprio Oiticica (1986) "conduz enclosure a enclosure de maneira mais orgânica q a da 'casa de espaço quadrado' (...)".

O que instigava o artista era essa estrutura particular de moradia que se desenvolvia de forma orgânica, sem divisões, a partir de um todo corpóreo-ambiental. O motivo de encantamento com os barracões da favela é a percepção de que neles não há a fragmentação estrutural tão comum na ordenação pré-condicionada das residências burguesas. Nas favelas, além de uma vivência marginal, seus moradores aventuram-se em vivências (des/re)condicionantes.

Assim como os *Edukators* e Schwitters, Oiticica queria romper com os padrões ordenadores e disciplinadores que nasceram no século 19 e foram reforçados no projeto construtivista, que pretende modelar o mundo a partir de certezas duras de funcionalidade. Por isso, voltou-se para estruturas abertas. O artista critica o

Hélio Oiticica, *Nas quebradas* (1989)

“condicionamento às estruturas estabelecidas” (1986:109), na qual percebe que as pessoas se habituavam às condições de alienação e se submetiam a estruturas concentracionárias e disciplinadoras, que não favoreciam a vivência de experiências que permitissem através do exercício da liberdade e criatividade uma maior consciência de si, do outro e do sistema que estava inserido.

Com a proposição de *Barracão*, Oiticica avança na direção de sobrepujar o modelo organizacional e funcional da edificação burguesa. Assim, acaba por problematizar não só o espaço asséptico e disciplinador da casa, como o do próprio museu, que objetiva enjaular/atrofiar/separar a obra do mundo. Oiticica procurou criar um espaço-ambiental aberto, livre, capaz de intensificar a vida sem as intermediações ritualizadas e sintéticas das instituições.

Os barracões na favela são o símbolo de uma casa total, não só pela maneira rizomática como integra as formas espaciais internas, mas também pelo modo como o seu interior relaciona-se simbioticamente com o exterior, mimetizando-se com o território no qual são erguidas.

Oiticica constrói o seu Barracão afirmando que seu “objetivo seria o de construir uma casa em madeira como as das favelas, onde as pessoas a sentiriam como se fosse o lugar

Hélio Oiticica, *Ninhos* (1970)

delas (...)”. Seu maior objetivo era que seu grupo de amigos ocupasse e se apropriasse desse espaço/obra/casa, vivendo realmente nele. A essa ideia de ocupação residencial Oiticica chamou de “núcleo de experimentações-limite” (OITICICA apud FAVARETO, 1992:197). O artista pregava a emergência da “casa-total” que deveria “ser feita pelos participantes que aí encontram os lugares-elementos propostos: o que se pega, se vê se sente, onde deitar para o lazer criador (não o lazer repressivo, dessublimatório, mas o fazer usado como ativante não repressivo, como Crelazer) (...) as formas que essas manifestações tomariam seriam atingidas de modo livre, sem formulação prévia, pois cada comportamento individual determina uma relação própria dentro do coletivo; qualquer determinação nesse sentido seria espúria (...)” (OITICICA, apud FAVARETTO, 2000:196). Assim, o Barracão deveria funcionar como um espaço agenciador das coletividades, onde as pessoas pudessem ir para usufruir do contato com o outro (OITICICA, 1996). Afetar. Ser afetado.

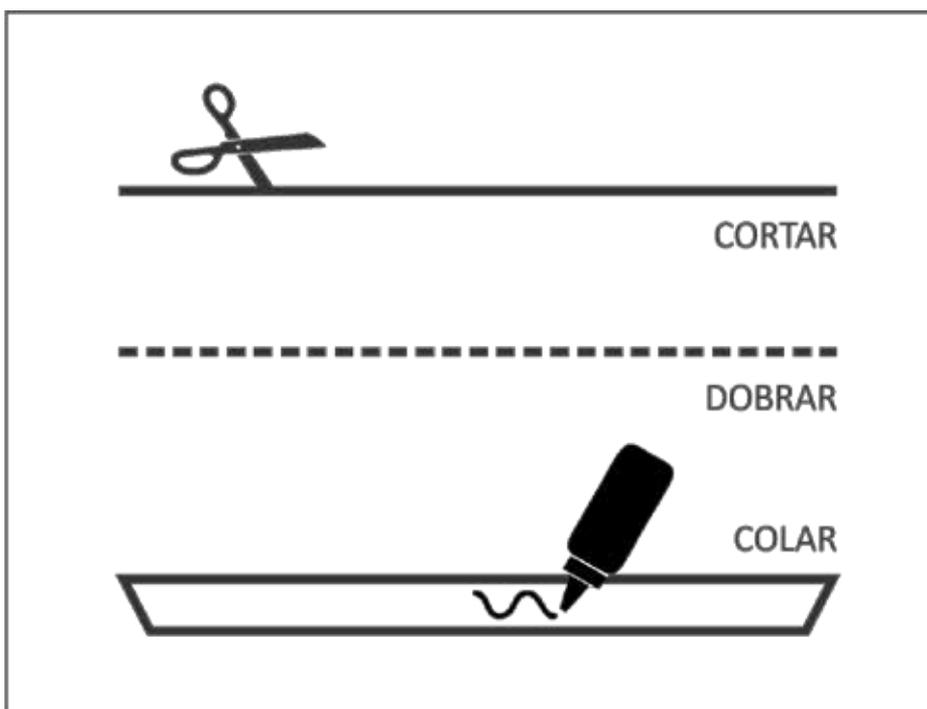
Tal qual em *Barracão*, também em *Merzbau* a obra deixava, definitivamente, de ser contemplada, transformando-se em algo para ser experimentado, o que exigia outro grau de envolvimento do público. Este agora era convocado a caminhar pela casa/obra, atravessando sua estrutura para poder vivenciá-la em toda sua extensão. Tanto em *Merzbau* como em *Barracão* o modelo adotado é oposto ao da tripartição. Acabam-se

os lugares de foro íntimo, todos passam a ser abertos às coletividades. Com o *Barracão*, obra/espço de ocupação e uso, o artista estava à procura de uma proposição espacial-relacional que fosse capaz de proporcionar uma vivência diferenciada do cotidiano, diminuindo as distâncias entre arte e vida e, conseqüentemente, produzindo um objeto artístico que funcionasse de maneira autônoma e independente dos museus e galerias. Deveríamos habitar a própria obra, este era o desejo de Oiticica. Com a proposição do *Barracão*, fortalece seu discurso de transformar processos de arte em sensações de vida (OITICICA, 1996:12).

Apesar de nunca ter conseguido construir o *Barracão* para realmente viver lá com seus amigos, Oiticica pode concretizar sua ideia de habitar em suas criações anos depois. Um desses momentos foi quando incorporou em seu apartamento em Nova York os *Ninhos* (1970 e 1978). Em seu lar, Oiticica construiu em torno de um beliche um penetrável que foi definido por Décio Pignatari (1980) como “uma teia-labirinto bricolada de todas as colagens, acrescida de toda uma parafernália informacional ao alcance da mão: do lápis ao arquivo, do aparelho de som à televisão, um sempre ligado, outra sempre sem som; frases-lema pelo teto. E ele lá em cima, deus e pássaro. Livros. Leituras. Risos. Sonhava um grande vôo.”

o lugar da casa

DEMONSTRAÇÃO | Siga as instruções da legenda. Recorte. Dobre. Cole. Monte.





cortar —

dobrar ·····



This agreement was written in English (US). To the extent any translated version of this agreement conflicts with the English version, the English version controls. Please note that Section 16 contains certain changes to the general terms for users outside the United States.

Date of Last Revision: October 4, 2010.

Statement of Rights and Responsibilities

This Statement of Rights and Responsibilities ("Statement") derives from the Facebook Principles, and governs our relationship with users and others who interact with Facebook. By using or accessing Facebook, you agree to this Statement.

1. Privacy

Your privacy is very important to us. We designed our Privacy Policy to make important disclosures about how you can use Facebook to share with others and how we collect and can use your content and information. We encourage you to read the Privacy Policy, and to use it to help make informed decisions.

2. Sharing Your Content and Information

You own all of the content and information you post on Facebook, and you can control how it is shared through your privacy and application settings. In addition:

1. For content that is covered by intellectual property rights, like photos and videos ("IP content"), you specifically give us the following permission, subject to your privacy and application settings: you grant us a non-exclusive, transferable, sub-licensable, royalty-free, worldwide license to use any IP content that you post on or in connection with Facebook ("IP License"). This IP License ends when you delete your IP content or your account unless your content has been shared with others, and they have not deleted it. When you delete IP content, it is deleted in a manner similar to emptying the recycle bin on a computer. However, you understand that removed content may persist in backup copies for a reasonable period of time (but will not be available to others).
2. When you use an application, your content and information is shared with the application. We require applications to respect your privacy, and your agreement with that application will control how the application can use, store, and transfer that content and information. (To learn more about Platform, read our Privacy Policy and Platform Page.)
3. When you publish content or information using the "everyone" setting, it means that you are allowing everyone, including people off of Facebook, to access and use that information, and to associate it with you (i.e., your name and profile picture).
4. We always appreciate your feedback or other suggestions about Facebook, but you understand that we may use them without any obligation to compensate you for them (just as you have no obligation to offer them).

3. Safety

We do our best to keep Facebook safe, but we cannot guarantee it. We need your help to do that, which includes the following commitments:

1. You will not send or otherwise post unauthorized commercial communications (such as spam) on Facebook.
2. You will not collect users' content or information, or otherwise access Facebook, using automated means (such as harvesting bots, robots, spiders, or scrapers) without our permission.
3. You will not engage in unlawful multi-level marketing, such as a pyramid scheme, on Facebook.
4. You will not upload viruses or other malicious code.
5. You will not solicit login information or access an account belonging to someone else.
6. You will not bully, intimidate, or harass any user.
7. You will not post content that is hateful, threatening, or pornographic; incites violence; or contains nudity or graphic or gratuitous violence.
8. You will not develop or operate a third-party application containing alcohol-related or other mature content (including advertisements) without appropriate age-based restrictions.
9. You will not offer any contest, giveaway, or sweepstakes ("promotion") on Facebook without our prior written consent. If we consent, you take full responsibility for the promotion, and will follow our Promotions Guidelines and all applicable laws.
10. You will not use Facebook to do anything unlawful, misleading, malicious, or discriminatory.
11. You will not do anything that could disable, overburden, or impair the proper working of Facebook, such as a denial of service attack.
12. You will not facilitate or encourage any violations of this Statement.

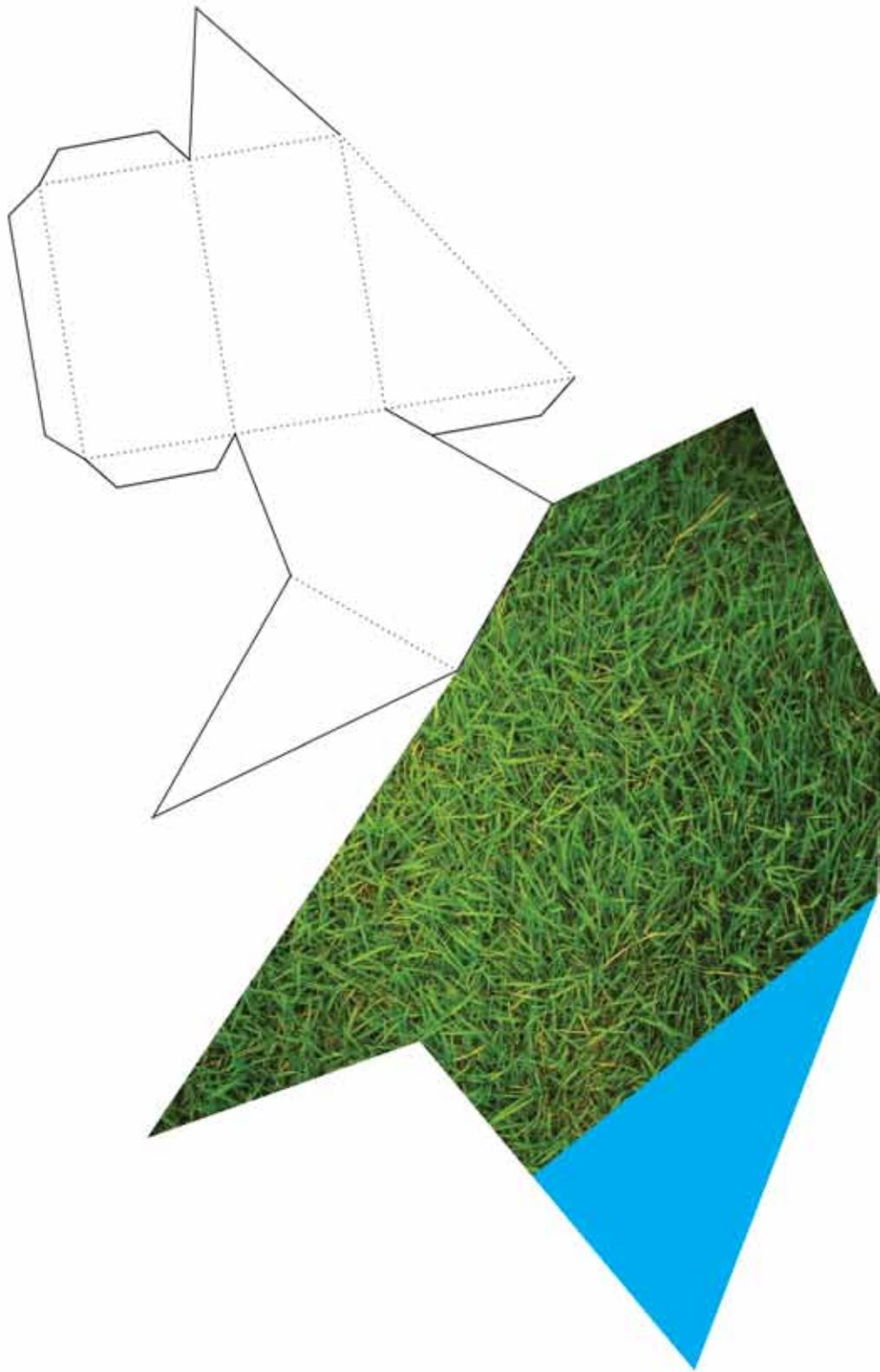
4. Registration and Account Security

Facebook users provide their real names and information, and we need your help to keep it that way. Here are some commitments you make to us relating to registering and maintaining the security of your account:

1. You will not provide any false personal information on Facebook, or create an account for anyone other than yourself without permission.
2. You will not create more than one personal profile.
3. If we disable your account, you will not create another one without our permission.
4. You will not use your personal profile for your own commercial gain (such as selling your status update to an advertiser).
5. You will not use Facebook if you are under 13.
6. You will not use Facebook if you are a convicted sex offender.
7. You will keep your contact information accurate and up-to-date.
8. You will not share your password, (in the case of developers, your secret key), let anyone else access your account, or do anything else that might jeopardize the security of



cortar ————— doblar



your account.

9. You will not transfer your account (including any page or application you administer) to anyone without first getting our written permission.
10. If you select a username for your account we reserve the right to remove or reclaim it if we believe appropriate (such as when a trademark owner complains about a username that does not closely relate to a user's actual name).

5. Protecting Other People's Rights

We respect other people's rights, and expect you to do the same.

1. You will not post content or take any action on Facebook that infringes or violates someone else's rights or otherwise violates the law.
2. We can remove any content or information you post on Facebook if we believe that it violates this Statement.
3. We will provide you with tools to help you protect your intellectual property rights. To learn more, visit our [How to Report Claims of Intellectual Property Infringement](#) page.
4. If we remove your content for infringing someone else's copyright, and you believe we removed it by mistake, we will provide you with an opportunity to appeal.
5. If you repeatedly infringe other people's intellectual property rights, we will disable your account when appropriate.
6. You will not use our copyrights or trademarks (including Facebook, the Facebook and F Logos, FB, Face, Poke, Wall and 32665), or any confusingly similar marks, without our written permission.
7. If you collect information from users, you will: obtain their consent, make it clear you (and not Facebook) are the one collecting their information, and post a privacy policy explaining what information you collect and how you will use it.
8. You will not post anyone's identification documents or sensitive financial information on Facebook.
9. You will not tag users or send email invitations to non-users without their consent.

6. Mobile

1. We currently provide our mobile services for free, but please be aware that your carrier's normal rates and fees, such as text messaging fees, will still apply.
2. In the event you change or deactivate your mobile telephone number, you will update your account information on Facebook within 48 hours to ensure that your messages are not sent to the person who acquires your old number.
3. You provide all rights necessary to enable users to sync (including through an application) their contact lists with any basic information and contact information that is visible to them on Facebook, as well as your name and profile picture.

7. Payments

If you make a payment on Facebook or use Facebook Credits, you agree to our [Payments Terms](#).

8. Special Provisions Applicable to Share Links

If you include our Share Link button on your website, the following additional terms apply to you:

1. We give you permission to use Facebook's Share Link button so that users can post links or content from your website on Facebook.
2. You give us permission to use and allow others to use such links and content on Facebook.
3. You will not place a Share Link button on any page containing content that would violate this Statement if posted on Facebook.

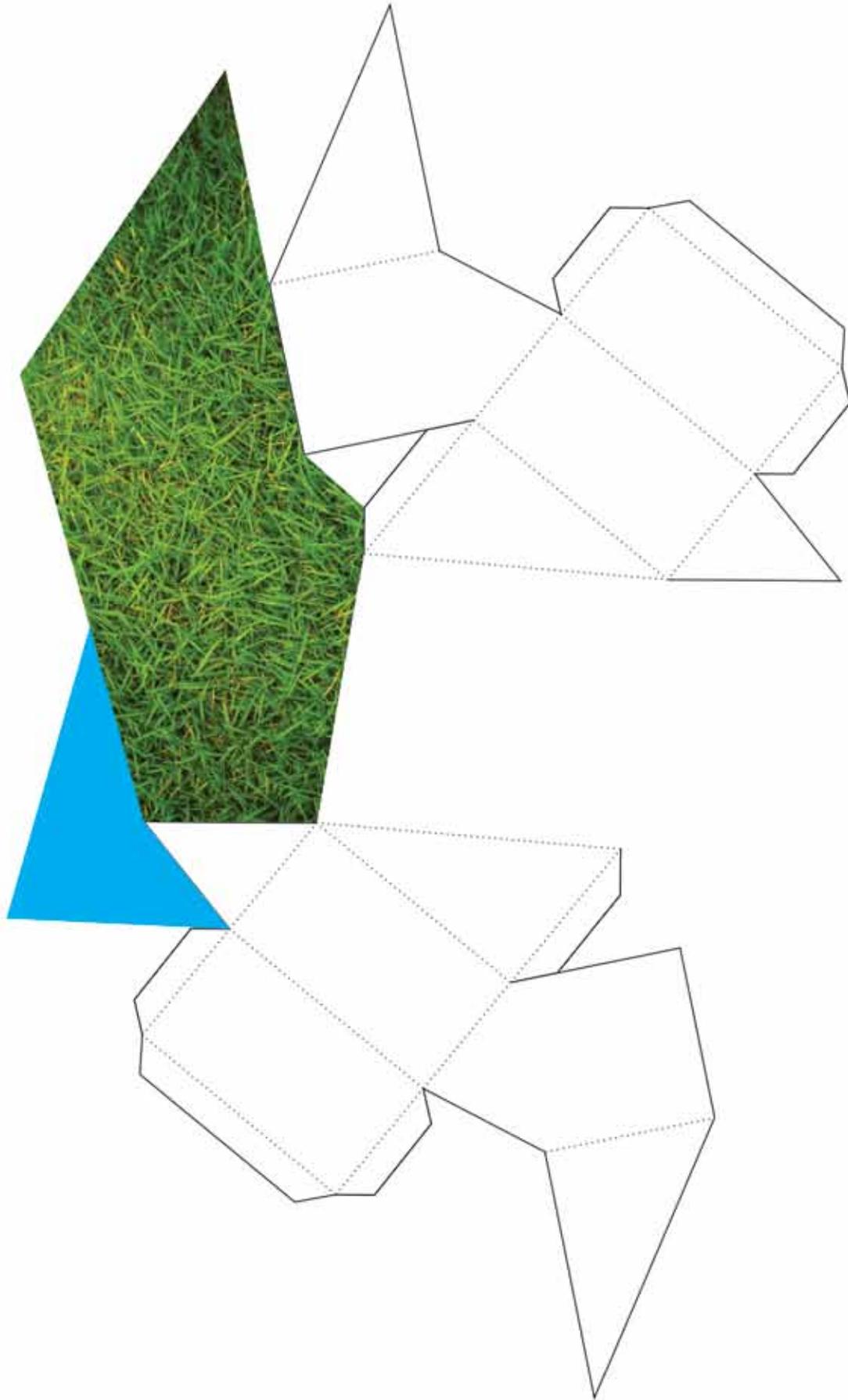
9. Special Provisions Applicable to Developers/Operators of Applications and Websites

If you are a developer or operator of a Platform application or website, the following additional terms apply to you:

1. You are responsible for your application and its content and all uses you make of Platform. This includes ensuring your application or use of Platform meets our [Facebook Platform Policies](#) and our [Advertising Guidelines](#).
2. Your access to and use of data you receive from Facebook, will be limited as follows:
 1. You will only request data you need to operate your application.
 2. You will have a privacy policy that tells users what user data you are going to use and how you will use, display, share, or transfer that data and you will include your privacy policy URL in the Developer Application.
 3. You will not use, display, share, or transfer a user's data in a manner inconsistent with your privacy policy.
 4. You will delete all data you receive from us concerning a user if the user asks you to do so, and will provide a mechanism for users to make such a request.
 5. You will not include data you receive from us concerning a user in any advertising creative.
 6. You will not directly or indirectly transfer any data you receive from us to (or use such data in connection with) any ad network, ad exchange, data broker, or other advertising related toolset, even if a user consents to that transfer or use.
 7. You will not sell user data. If you are acquired by or merge with a third party, you can continue to use user data within your application, but you cannot transfer user data outside of your application.
 8. We can require you to delete user data if you use it in a way that we determine is inconsistent with users' expectations.
 9. We can limit your access to data.
 10. You will comply with all other restrictions contained in our [Facebook Platform Policies](#).
3. You will not give us information that you independently collect from a user or a user's content without that user's consent.
4. You will make it easy for users to remove or disconnect from your application.
5. You will make it easy for users to contact you. We can also share your email address with users and others claiming that you have infringed or otherwise violated their rights.
6. You will provide customer support for your application.
7. You will not show third party ads or web search boxes on Facebook.
8. We give you all rights necessary to use the code, APIs, data, and tools you receive from us.
9. You will not sell, transfer, or sublicense our code, APIs, or tools to anyone.
10. You will not misrepresent your relationship with Facebook to others.
11. You may use the logos we make available to developers or issue a press release or other public statement so long as you follow our [Facebook Platform Policies](#).
12. We can issue a press release describing our relationship with you.
13. You will comply with all applicable laws. In particular you will (if applicable):
 1. have a policy for removing infringing content and terminating repeat infringers that complies with the Digital Millennium Copyright Act.



cortar ————— doblar



2. comply with the Video Privacy Protection Act ("VPPA"), and obtain an opt-in consent necessary from users so that user data subject to the VPPA may be shared on Facebook. You represent that any disclosure to us will not be incidental to the ordinary course of your business.

14. We do not guarantee that Platform will always be free.
 15. You give us all rights necessary to enable your application to work with Facebook, including the right to incorporate content and information you provide to us into streams, profiles, and user action stories.
 16. You give us the right to link to or frame your application, and place content, including ads, around your application.
 17. We can analyze your application, content, and data for any purpose, including commercial (such as for targeting the delivery of advertisements and indexing content for search).
 18. To ensure your application is safe for users, we can audit it.
 19. We can create applications that offer similar features and services to, or otherwise compete with, your application.
10. **About Advertisements and Other Commercial Content Served or Enhanced by Facebook**

Our goal is to deliver ads that are not only valuable to advertisers, but also valuable to you. In order to do that, you agree to the following:

1. You can use your **privacy settings** to limit how your name and profile picture may be associated with commercial, sponsored, or related content (such as a brand you like) served or enhanced by us. You give us permission to use your name and profile picture in connection with that content, subject to the limits you place.
2. We do not give your content or information to advertisers without your consent.
3. You understand that we may not always identify paid services and communications as such.

11. **Special Provisions Applicable to Advertisers**

You can target your specific audience by buying ads on Facebook or our publisher network. The following additional terms apply to you if you place an order through our online advertising portal ("Order"):

1. When you place an Order, you will tell us the type of advertising you want to buy, the amount you want to spend, and your bid. If we accept your Order, we will deliver your ads as inventory becomes available. When serving your ad, we do our best to deliver the ads to the audience you specify, although we cannot guarantee in every instance that your ad will reach its intended target.
 2. In instances where we believe doing so will enhance the effectiveness of your advertising campaign, we may broaden the targeting criteria you specify.
 3. You will pay for your Orders in accordance with our **Payments Terms**. The amount you owe will be calculated based on our trading mechanisms.
 4. Your ads will comply with our **Advertising Guidelines**.
 5. We will determine the size, placement, and positioning of your ads.
 6. We do not guarantee the activity that your ads will receive, such as the number of clicks you will get.
 7. We cannot control how people interact with your ads, and are not responsible for click fraud or other improper actions that affect the cost of running ads. We do, however, have systems to detect and filter certain suspicious activity, learn more [here](#).
 8. You can cancel your Order at any time through our online portal, but it may take up to 24 hours before the ad stops running. You are responsible for paying for those ads.
 9. Our license to run your ad will end when we have completed your Order. You understand, however, that if users have interacted with your ad, your ad may remain until the users delete it.
 10. We can use your ads and related content and information for marketing or promotional purposes.
 11. You will not issue any press release or make public statements about your relationship with Facebook without written permission.
 12. We may reject or remove any ad for any reason.
 13. If you are placing ads on someone else's behalf, we need to make sure you have permission to place those ads, including the following:
 1. You warrant that you have the legal authority to bind the advertiser to this Statement.
 2. You agree that if the advertiser you represent violates this Statement, we may hold you responsible for that violation.
12. **Special Provisions Applicable to Pages**
If you create or administer a Page on Facebook, you agree to our **Pages Terms**.

13. **Amendments**

1. We can change this Statement if we provide you notice (by posting the change on the Facebook Site Governance Page) and an opportunity to comment. To get notice of any future changes to this Statement, visit our **Facebook Site Governance Page** and become a fan.
2. For changes to sections 7, 8, 9, and 11 (sections relating to payments, application developers, website operators, and advertisers), we will give you a minimum of three days notice. For all other changes we will give you a minimum of seven days notice. All such comments must be made on the Facebook Site Governance Page.
3. If more than 7,000 users comment on the proposed change, we will also give you the opportunity to participate in a vote in which you will be provided alternatives. The vote shall be binding on us if more than 30% of all active registered users as of the date of the notice vote.
4. We can make changes for legal or administrative reasons, or to correct an inaccurate statement, upon notice without opportunity to comment.

14. **Termination**

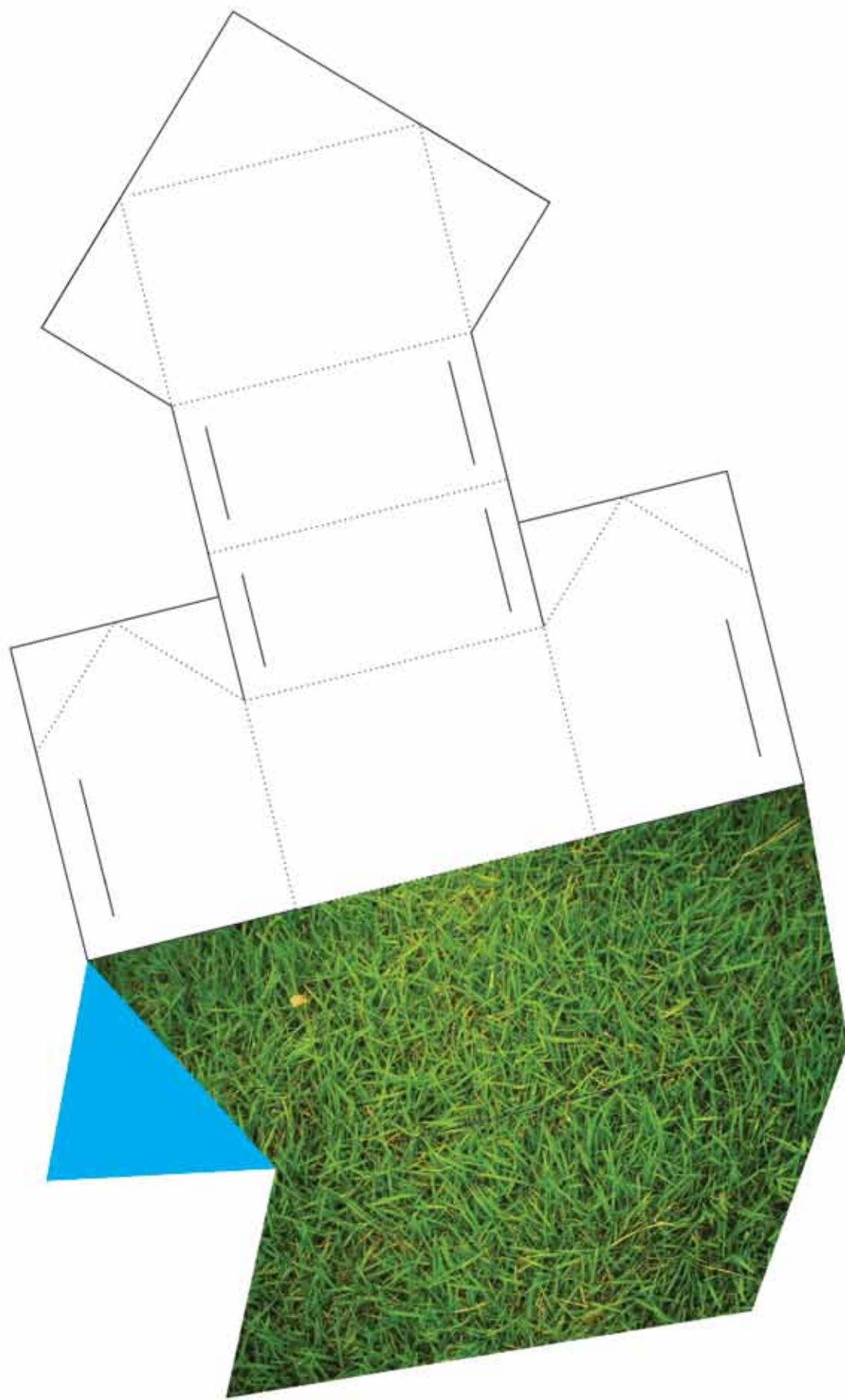
If you violate the letter or spirit of this Statement, or otherwise create risk or possible legal exposure for us, we can stop providing all or part of Facebook to you. We will notify you by email or at the next time you attempt to access your account. You may also delete your account or disable your application at any time. In all such cases, this Statement shall terminate, but the following provisions will still apply: 2.2, 2.4, 3-5, 8.2, 9.1-9.3, 9.9, 9.10, 9.13, 9.15, 9.18, 10.3, 11.2, 11.5, 11.6, 11.9, 11.12, 11.13, and 14-18.

15. **Disputes**

1. You will resolve any claim, cause of action or dispute ("claim") you have with us arising out of or relating to this Statement or Facebook exclusively in a state or federal court located in Santa Clara County. The laws of the State of California will govern this Statement, as well as any claim that might arise between you and us, without regard to conflict of law provisions. You agree to submit to the personal jurisdiction of the courts located in Santa Clara County, California for the purpose of litigating all such claims.
2. If anyone brings a claim against us related to your actions, content or information on Facebook, you will indemnify and hold us harmless from and against all damages, losses, and expenses of any kind (including reasonable legal fees and costs) related to such claim.
3. **WE TRY TO KEEP FACEBOOK UP, BUG-FREE, AND SAFE. BUT YOU USE IT AT YOUR OWN RISK. WE ARE PROVIDING FACEBOOK "AS IS" WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND NON-INFRINGEMENT. WE DO NOT GUARANTEE THAT FACEBOOK WILL BE SAFE OR SECURE. FACEBOOK IS NOT RESPONSIBLE FOR THE ACTIONS, CONTENT, INFORMATION, OR DATA OF THIRD PARTIES, AND YOU RELEASE US, OUR DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AND AGENTS FROM ANY CLAIMS AND DAMAGES, KNOWN AND UNKNOWN, ARISING OUT OF OR IN ANY WAY CONNECTED WITH ANY CLAIM YOU HAVE AGAINST ANY SUCH THIRD PARTIES. IF YOU ARE A CALIFORNIA RESIDENT, YOU WAIVE CALIFORNIA CIVIL CODE SECTION 17142 WHICH**



cortar ————— doblar



SAYS: "A GENERAL RELEASE DOES NOT EXTEND TO CLAIMS WHICH THE CREDITOR DOES NOT KNOW OR SUSPECT TO EXIST IN HIS FAVOR AT THE TIME OF EXECUTING THE RELEASE, WHICH IF KNOWN BY HIM MUST HAVE MATERIALLY AFFECTED HIS SETTLEMENT WITH THE DEBTOR." WE WILL NOT BE LIABLE TO YOU FOR ANY LOST PROFITS OR OTHER CONSEQUENTIAL, SPECIAL, INDIRECT, OR INCIDENTAL DAMAGES ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THIS STATEMENT OR FACEBOOK, EVEN IF WE HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. OUR AGGREGATE LIABILITY ARISING OUT OF THIS STATEMENT OR FACEBOOK WILL NOT EXCEED THE GREATER OF ONE HUNDRED DOLLARS (\$100) OR THE AMOUNT YOU HAVE PAID US IN THE PAST TWELVE MONTHS. APPLICABLE LAW MAY NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY OR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. IN SUCH CASES, FACEBOOK'S LIABILITY WILL BE LIMITED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

16. Special Provisions Applicable to Users Outside the United States

We strive to create a global community with consistent standards for everyone, but we also strive to respect local laws. The following provisions apply to users outside the United States:

1. You consent to having your personal data transferred to and processed in the United States.
2. If you are located in a country embargoed by the United States, or are on the U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals you will not engage in commercial activities on Facebook (such as advertising or payments) or operate a Platform application or website.
3. Certain specific terms that apply only for German users are available [here](#).

17. Definitions

1. By "Facebook" we mean the features and services we make available, including through (a) our website at www.facebook.com and any other Facebook-branded or co-branded websites (including sub-domains, international versions, widgets, and mobile versions); (b) our Platform; (c) social plugins such as the like button, the share button and other similar offerings and (d) other media, software (such as a toolbar), devices, or networks now existing or later developed.
2. By "Platform" we mean a set of APIs and services that enable others, including application developers and website operators, to retrieve data from Facebook or provide data to us.
3. By "information" we mean facts and other information about you, including actions you take.
4. By "content" we mean anything you post on Facebook that would not be included in the definition of "information."
5. By "data" we mean content and information that third parties can retrieve from Facebook or provide to Facebook through Platform.
6. By "post" we mean post on Facebook or otherwise make available to us (such as by using an application).
7. By "use" we mean use, copy, publicly perform or display, distribute, modify, translate, and create derivative works of.
8. By "active registered user" we mean a user who has logged into Facebook at least once in the previous 30 days.
9. By "application" we mean any application or website that uses or accesses Platform, as well as anything else that receives or has received data from us. If you no longer access Platform but have not deleted all data from us, the term application will apply until you delete the data.

18. Other

1. If you are a resident of or have your principal place of business in the US or Canada, this Statement is an agreement between you and Facebook, Inc. Otherwise, this Statement is an agreement between you and Facebook Ireland Limited. References to "us," "we," and "our" mean either Facebook, Inc. or Facebook Ireland Limited, as appropriate.
2. This Statement makes up the entire agreement between the parties regarding Facebook, and supersedes any prior agreements.
3. If any portion of this Statement is found to be unenforceable, the remaining portion will remain in full force and effect.
4. If we fail to enforce any of this Statement, it will not be considered a waiver.
5. Any amendment to or waiver of this Statement must be made in writing and signed by us.
6. You will not transfer any of your rights or obligations under this Statement to anyone else without our consent.
7. All of our rights and obligations under this Statement are freely assignable by us in connection with a merger, acquisition, or sale of assets, or by operation of law or otherwise.
8. Nothing in this Statement shall prevent us from complying with the law.
9. This Statement does not confer any third party beneficiary rights.
10. You will comply with all applicable laws when using or accessing Facebook.

You may also want to review the following documents:

- [Privacy Policy](#): The Privacy Policy is designed to help you understand how we collect and use information.
- [Platform Terms](#): These additional terms apply to all payments made on or through Facebook.
- [Platform Page](#): This page helps you better understand what happens when you add a third-party application or use Facebook Connect, including how they may access and use your data.
- [Facebook Platform Policies](#): These guidelines outline the policies that apply to applications, including Connect sites.
- [Advertising Guidelines](#): These guidelines outline the policies that apply to advertisements placed on Facebook.
- [Promotions Guidelines](#): These guidelines outline the policies that apply if you have obtained written pre-approval from us to offer contests, sweepstakes, and other types of promotions on Facebook.
- [How to Report Claims of Intellectual Property Infringement](#)
- [How to Appeal Claims of Copyright Infringement](#)
- [Pages Terms](#)

- [To access the Statement of Rights and Responsibilities in several different languages, change the language setting for your Facebook session by clicking on the language link in the left corner of most pages. If the Statement is not available in the language you select, we will default to the English version.](#)

CAPÍTULO 2

das qualidades do corpo

Neste capítulo investiga-se o corpo contemporâneo para o qual se projeta uma casa. Inicia-se o estudo problematizando os cânones clássicos de Marcos Vitruvius Polião, que defende a ideia de que é do corpo humano que se deve extrair as proporções para o desenho de edificações e de todas as outras coisas artificiais. Estudaremos, através de um breve mapeamento da história da arte, a criação desse cânone no século I a.C. e sua recorrência na modernidade, quando é atualizado por projetistas como Le Corbusier com a proposta do *modulor*. Nesta tese, pretende-se questionar o modo como este cânone ainda é aplicado na atualidade, pois se defende a hipótese de que o corpo hoje não é o mesmo de décadas atrás. Neste capítulo é proposta uma ampliação do conceito do corpo clássico, para um corpo do agora, que é expandido, remodelado, multiplicado, virtualizado, híbrido, gasoso, resignificado constantemente pela tecnociência, o qual nomearemos como corpo ubiciente. Então, se hoje o corpo é outro, e partindo da premissa que o corpo continua sendo a medida de todas as coisas, quais outras variáveis deve-se procurar no corpo da atualidade, além de suas dimensões antropométricas, para projetarmos para ele? Questões como a virtualização, a telepresença, a realidade aumentada e híbrida, as cibernéticas, as relações, o afeto e a família na era computacional farão parte do arcabouço deste capítulo.

Em Ercília, para estabelecer as ligações que orientam a vida da cidade, os habitantes estendem fios entre as arestas das casas, brancos ou pretos ou cinza ou pretos-e-brancos, de acordo com as relações de parentesco, troca, autoridade, representação. Quando os fios são tantos que não se pode mais atravessar, os habitantes vão embora: as casas são desmontadas; restam apenas os fios e os sustentáculos dos fios. (...)Reconstroem Ercília em outro lugar. Tecem com os fios uma figura semelhante, mas gostariam que fosse mais complicada e ao mesmo tempo mais regular do que a outra. Depois a abandonam e transferem-se juntamente com as casas para ainda mais longe (...).

Italo Calvino

AXIOMAS

AXIOMA I.

Um corpo é (i)numerável, por isso, (in)constante.

AXIOMA II.

O corpo sozinho é (in)válido, por isso, (in)divisível.

AXIOMA III.

O corpo é (in)comunicável, por isso, (in)tangível.

AXIOMA IV.

O corpo é (ir)replicável, por isso, (in)esquecível.

AXIOMA V.

Todo corpo é (in)completo, por isso, (in)esgotável.

AXIOMA VI.

O corpo é (in)contido, por isso, (in)controlável.

AXIOMA VII.

O corpo é (in)consciente, por isso (in)congruente.

AXIOMA VIII

O vizinho é (in)visível, por isso, (in)conveniente.

AXIOMA IX.

Todo corpo está em estado de (in)formação, por isso, (des)norteado.

PROPOSIÇÕES

PROPOSIÇÃO 1

O corpo é a medida para todas as coisas.

PROPOSIÇÃO 2

Todo corpo deseja outros corpos.

PROPOSIÇÃO 3

Como (des)montar uma matilha.

O corpo é a medida para todas as coisas

DEMONSTRAÇÃO | Antes era apenas o corpo. Com seus quatro membros no chão, o macaco não precisava de casa. As extremidades e a parte superior de seu corpo cumpriam essa função. Exerciam o cargo de alicerce e teto. A pele do animal era sua membrana protetora; uma película que modelava seu espaço privado configurando sua habitação. O corpo era a casa, mas perdeu essa propriedade quando o quadrúpede se levantou. As costas deixaram de ser teto. As mãos de ser fundação. O corpo sem casa, desnudo, sentindo a perda das funções de seus membros, precisou atribuir-lhes novas. Assim, coube às mãos a tarefa de erguer as primeiras habitações. A casa é a esfera perdida do corpo. Construímos induzidos pela herança do corpo ancestral. Para o filósofo Michel Serres (2004) é essa a razão pela qual habitamos.

O corpo ereto pede uma casa. O corpo induz a casa. O corpo sugere a casa. Cada qual carrega em si as indicações da moradia que melhor lhe acolhe. O corpo sabe qual habitação lhe serve de segunda pele. É ele a medida para a construção das edificações. O corpo é a unidade primeira. Régua universal. É dele de onde se devem extrair as proporções para se fazer todas as coisas. Para projetar uma morada, precisamos antes de qualquer coisa conhecer o corpo que a habitará. Precisamos nos tornar íntimo

dele, observá-lo, tocá-lo, experienciá-lo, vivê-lo, pois os corpos mudam com o passar das gerações. Evoluem¹.

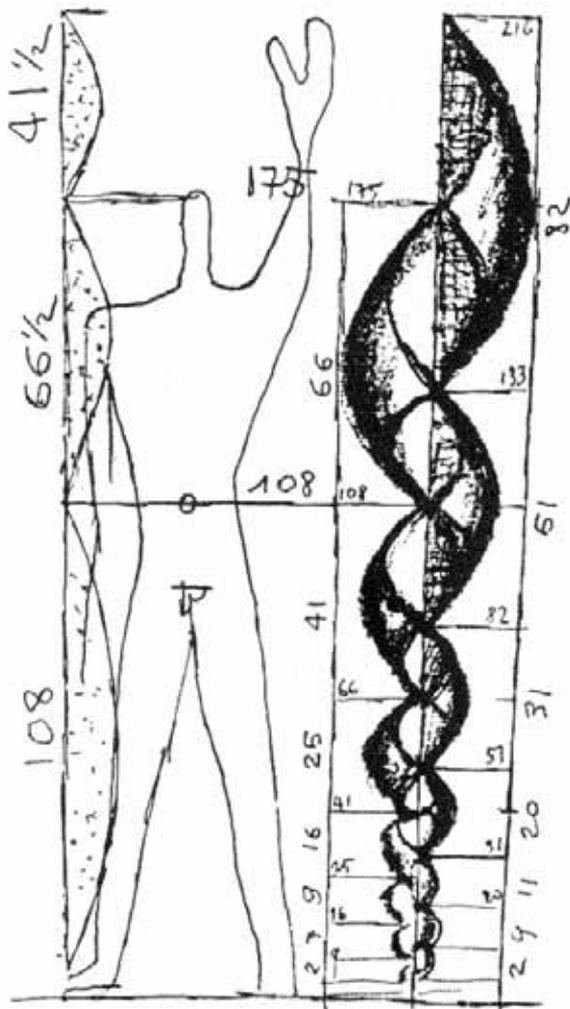
O arquiteto romano Vitrúvio foi o primeiro a entender essa preocupação com o corpóreo, escrevendo sobre ela em seu Tratado. Nesse livro, o pensador romano escreveu um cânone sobre as proporções do corpo humano. Medindo diferentes partes do corpo e baseando-se em princípios matemáticos, chegou ao conceito da divina proporção. Esta proporção, quando empregada no desenho de prédios, é, segundo Vitrúvio, a garantia da obtenção de edificações ergonômicas, harmônicas e belas. O corpo é apresentado no tratado de Vitrúvio como aquilo que se podia medir, escalonar. Algo orgânico delimitado pela fronteira da pele. Um artefato finito, concreto, aparente e mensurável; um território estreito, transformando-se em um reduzido objeto de estudo da geometria. Este era o corpo para Vitrúvio; o *homem vitruviano*. Um corpo sem cultura, sem subjetivação²; matemático e anestesiado.

A tese de procurar no corpo as medidas para guiar o projeto de edificações embasou por muitos séculos o universo da arquitetura, sendo redescoberta no Renascimento por Michelangelo, quando cria sua ilustração icônica do homem vitruviano. Mais tarde, na modernidade, esta teoria foi atualizada por Le Corbusier (1887-1965) em sua proposta do *modulor*. O termo tem origem das palavras *module*, que se refere à unidade de medida, e *section d'or*, seção de ouro, expressão proposta pelo matemático Leonardo Fibonacci (1170-1250) que constatou que ao dividir uma reta de tal modo que o segmento menor esteja para o maior assim como o segmento maior esteja para o todo, obteríamos o número 1,61803... que, segundo o matemático, estaria presente nas manifestações naturais das formas existentes no universo.

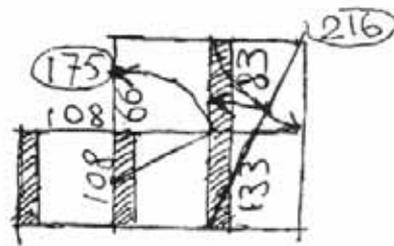
Para conceber o *modulor*, Le Corbusier partiu na mensuração de um indivíduo imaginário ideal, que teria 1 metro e 83 centímetros de altura. Das proporções desse indivíduo, extraiu uma série de medidas para criar seu sistema métrico harmônico e propôs uma teoria da composição, fornecendo uma descrição detalhada, em duas publicações, de como estas deveriam ser aplicadas em projetos arquitetônicos. Sua aplicação pode ser verificada em diversas edificações desenvolvidas por ele, das quais destacamos *Unité d'habitation* (1947-1952). Esse exemplo representa como

1 O conceito de evolução aqui tratado é o mesmo elaborado por Charles Darwin em seu livro *Origem das espécies* (2002). Evolução é adaptação, ou seja, a capacidade de um organismo se transformar, reagindo às forças exteriores e interiores ao seu sistema para melhor se adaptar ao ambiente em que está inserido.

2 Para Deleuze, a subjetivação pode ser entendida como as diferentes formas de produção da subjetividade em uma determinada formação social. Assim, a subjetivação constitui "um modo intensivo e não um sujeito pessoal" (DELEUZE, 1990:135).



Le Corbusier, *Le modulator* (1948)



à bord du Cargo
"Vernon S. Hood"
Le 6 janvier 1946
LC

sua arquitetura estava consoante com as transformações sociais no século 20. Uma sociedade em mutação pelas tecnologias emergentes, orientada por um pensamento lógico, racional e disciplinador, que acabava de encontrar na proposição sistêmica do *modulator* sua expressão integral. Porém, apesar de já estarmos no século 21, e a sociedade também ser outra, é questionável que esta teoria continue sendo utilizada na atualidade sem uma devida atualização.

Se o corpo foi a casa ancestral, extrair do corpo as diretrizes para um projeto de habitação nos parece justificável. Contudo, é preciso reconhecer que o corpo atual não é o mesmo de décadas ou séculos atrás. Hoje, o corpo é outro, pois se transforma com o mundo. Cresce à medida que conhece e constrói universos. O corpo continua sendo, como pensava Vitruvius, um território delimitado pela pele. O problema é

que a pele não é mais a mesma, tornou-se tão elástica que o indivíduo é quase (in) finito. O tamanho do corpo na atualidade deve ser medido pela distância da qual este consegue perceber e modificar o mundo; pela distância que consegue afetar, ser afetado, perceber e ser percebido.

O corpo é o nosso objeto de conhecimento. Por ele, e através dele, conhecemos e construímos o mundo. Sendo insaciável, quer sempre mais: ver mais, tocar mais, cheirar mais, ouvir mais, falar mais, lembrar mais, se mover mais, experienciar mais. Sendo um objeto sensível, nossos corpos sentem e se sentem sentindo. Como defende Marilena Chauí (2005:207) ele “é uma interioridade exteriorizada e uma exterioridade interiorizada”. Conectando interior e exterior, o corpo é assim uma máquina cibernética, retroalimentadora, ativa e receptiva, capaz de afetar e perceber.

Cibernético, o corpo pode ver, ouvir, tocar, cheirar, provar e se perceber no próprio tempo e espaço em que existe³. Vê, mas também pode se ver vendo, em meio a um fluxo de tantos outros corpos também plurisensoriais. O corpo é tátil. Pode tocar e ser tocado. O corpo é tocante. Revestido por pele, o corpo está sempre em estado de alerta, pois a pele é um órgão que nunca descansa. Aberto ao mundo, mantém um diálogo constante com todo o exterior. Recobrimo-se por pele, o corpo também se protege. Mas, além de proteger a pele é um aparelho de comunicação. Arrepiam-se, enrubesce-se, transpira, excita-se.

Procurando se comunicar, o corpo também produz e percebe sons. Para isso, atribui sentido a sua sonoridade. Pode ouvir, ouvir-se, ser ouvido, fazer-se ouvir. Falar. Gritar. Sussurrar. Cantar. Como corpo, ouvimos o mundo, falamos ao mundo, nos ouvimos falando. Além disso, o corpo também saboreia. Doce, ácido, picante, amargo e salgado são esses os espectros da língua. Lamber, ser lambido. Provar, ser provado. Eis o que podemos com o paladar. Aliado ao paladar há o olfato. O corpo cheira e produz aromas, odores. Enquanto saboreamos, sentimos simultaneamente o gosto e o cheiro. Muitas das sensações gustativas têm sua origem no olfato. Porém, o olfato diferencia-se do paladar pelo fato de não precisar do contato direto com o objeto percebido para que haja a apreensão.

Quando à procura de estímulos, o corpo é ávido por potencializar seus sentidos. Querendo sempre ser mais se expande progressivamente. No princípio seu sistema era frágil, mas fortaleceu-se construindo um exoesqueleto para ampliar suas aptidões

³ A capacidade de perceber o próprio corpo é conhecida como propriocepção. O conceito inclui a consciência da postura, do movimento, das partes do corpo e das mudanças no equilíbrio, além de englobar as sensações de movimento e de posição articular. A propriocepção é um sentido fundamental ao corpo, além dos cinco largamente estudados.

sensorio-motor-cognitivas. O corpo ancestral já não é mais suficiente, por isso, desdobra-se, expande-se enquanto respira o mundo. Alargam-se os olhos, mãos, pés, ouvidos e a inteligência. Expande-se pela técnica e tecnologia. O humano é por excelência um corpo tecnológico. Tecnocorporais é isso o que somos.

Se biologicamente constituímos-nos basicamente de seis sentidos, o corpo que está em constante evolução e não tem paciência para esperar pelas lentíssimas adaptações naturais vai além das potências orgânicas e amplia seus sentidos culturalmente. Tecnicamente somos alargados para melhor perceber nosso ecossistema e nós próprios. No princípio, criamos lanças para esticar os braços. Com a invenção da escrita alargamos a memória, a fala, a presença. Com a criação da imprensa distendemos o que já estava largo. Com a Revolução Industrial tivemos o grande marco na história da expansão dos corpos, pois substituímos ferramentas por máquinas. A criação de maquinários industriais, próteses mecânicas que substituíram ou ampliaram nossa performance, levou o corpo a sofrer uma dilatação sem precedentes.

Máquina a vapor, locomotiva, lâmpada incandescente, telégrafo, fonógrafo, foram alguns dos ganhos do corpo. Hoje, para estender a visão, usamos lentes sobre os olhos e corrigimos o que está nebuloso com óculos, lentes de contato, transplantes e cirurgias. Aproximamos o hiperdistante com gigantescos telescópios. Invadimos as entranhas de minúsculos universos com microscópios de força atômica⁴. Vemos através da matéria com ultra-som e raios-x. Querendo mais proteção criamos novas camadas de pele; a roupa e o protetor solar já são nossa segunda camada corporal.

Assim, na medida em que o homem vai se conhecendo, descobrindo novos territórios em seu corpo, outros órgãos, outros sistemas, outras funções, ele procura sempre pesquisar maneiras de construir aparelhos técnicos que consigam imitar e potencializar esses mesmos territórios. Se nos primórdios ao tomar consciência da mão, criamos lanças, na modernidade, ao descobrirmos que no corpo havia um sistema nervoso central, um sistema primordialmente elétrico, não demoramos a copiá-lo e criamos os primeiros circuitos elétricos artificiais. Deu-se, assim, a era do microchip e rumamos para o corpo-eletrônico, fruto da sociedade da informação. Hoje, com a criação do computador esforçamo-nos para elevar o corpóreo à sua enésima potência, já que não mais estamos limitados à criação de máquinas extensoras de nossas habilidades motoras, mas sim, de nossa inteligência, emoções, identidade e subjetivação. Assim,

4 Os mais potentes microscópios do mundo são os chamados microscópios de força atômica, porque eles podem ver coisas pela forças entre os átomos. Assim, com um microscópio de força atômica pode-se enxergar objetos tão pequenas quanto uma cadeia de DNA, ou até mesmo átomos individuais. Esses microscópios usam computadores para ajudar a converter a informação obtida pelo toque na amostra, de modo a torná-la uma visão tridimensional do objeto.

nos expandimos elasticamente à medida que criamos algoritmos computacionais baseados nos aspectos imateriais dos nossos corpos.

O que as atuais tecnologias de informação e comunicação colocam em movimento, o que elas transformam são as pujanças do corpo, seus devires, suas formas de experienciar, de ser e estar no mundo. Amplia-se o conceito de presença e ausência, do próximo e longínquo, do real e simulado. As tecnologias tornam o corpóreo um campo aberto a ser modulado por nossos desejos, temores e expectativas. Mais do que agir sobre a superfície lisa⁵ de nossas peles as tecnologias estão penetrando em nossas superfícies estriadas, entranhas, fendas, bifurcações e redimensionando o que nós podemos experimentar, sentir, ser. O corpo tecnologizado torna-se, assim, um terreno rizomático, um nó de multiplicidades sensoriais, motoras, intelectuais e emocionais.

Com o advento das máquinas computacionais o corpo orgânico vem desmaterializando-se progressivamente rumo a uma virtualização em (in)formação. Este corpo virtual, que consiste exclusivamente de informações numéricas, está sempre agregado a um corpo carnal e desta simbiose um novo corpo nasce, corpo ubíquo e onisciente; *ubiciente* chamamo-lo. É este corpo híbrido carnal-virtual, capaz de estar em diversos espaços simultaneamente, capaz de afetar e ser afetado sem a necessidade de co-existir em um mesmo espaço físico, capaz de se relacionar de forma assíncrona e síncrona, que devemos nos empenhar em conhecer para que possamos desenvolver metodologias adequadas ao projeto de uma arquitetura atualizada. Uma arquitetura hábil para abrigar tanto a carne quanto o numérico; uma arquitetura (i)numerável, (in) tangível, (in)formação.

É preciso achar um espaço apropriado para este corpo que surge, e é até o momento tão negligenciado pela arquitetura materialista e que rompe com a arte. É para ele que precisamos voltar nossas atenções no momento de projetar uma casa, pois o corpo virtual que hoje nos compõe pode atrofiar-se caso fique preso aos espaços das telas de celulares ou de computadores pessoais. Se já avançamos nos conhecimentos antropomórficos e ergonômicos do humano, é chegado o momento de aceitarmos que o corpo também possui sua dimensão computacional. Devemos reconhecer que

5 Antes das tecnologias computacionais, genéticas e biomédicas, era apenas na superfície que podíamos modificar o corpo. A aparência, os gestos, o comportamento eram os territórios da mudança. Os remédios e até as operações cirúrgicas objetivavam simplesmente recompor o suposto estado natural do corpo. Contemporaneamente, já podemos mais. Rumamos para nos libertar das imposições e restrições da herança genética, modificando estruturas mais densas do corpo. Dois ícones dessa libertação expressiva são os trabalhos *O Oitavo Dia do artista brasileiro Eduardo Kac* e *as intervenções corporais de Stelarc*.



Dziga Vertov, *Detalhe do cartaz do filme Homem com uma câmera na mão* (1926)



Frames do filme
*Homem com uma
câmera na mão* (1926)



Pesquisadores transformam celular em potente microscópio. Sistema permite diagnósticos rápidos e transmissão dos dados em tempo real. Qualquer aparelho com câmera pode receber o programa e ser encaixado no suporte; o equipamento pesa cerca de 370g.



o homem vitruviano está agonizando, enquanto nasce o seu sucessor *ubiciente*, ente material, mas também virtual.

Muitos dos homens ubicientes, ainda são bem jovens, já que nasceram por volta da segunda metade da década de 90. Também conhecidos como nativos digitais ou Geração Z, estes indivíduos diferenciam-se muito dos seus antecessores pela maneira como lidam com as potencialidades computacionais emergentes. Diferentemente de muitos dos seus antepassados, estes jovens sentem-se à vontade quando se relacionam simultaneamente com a televisão, telefone celular, videogame, ouvem música e navegam em múltiplas janelas na internet. Realizar diversas atividades concomitantemente e em diferentes meios é uma característica diferencial da capacidade cognitiva da Geração Z.

Estes jovens aprenderam intuitivamente a navegar entre tantos nós informacionais, fazendo conexões alineares sem a necessidade de guiarem-se por roteiros preestabelecidos. Segundo Lúcia Santaella (2004), este tipo de leitura de mundo coloca em ação habilidades muito distintas daquelas que são empregadas pelos seus avós e pais, que se sentem mais confortáveis em ler de forma contemplativa, concentrada, do começo ao fim. Atualmente, o tráfego de informação é tão grande e aumenta em uma velocidade tão vertiginosa, que tende a sufocar um corpo despreparado para lê-las. Um corpo excessivamente carnal, dificilmente consegue transitar por todas as dimensões espaciais do mundo.

Conectados a telas, seja por meio de teclas e mouse ou de modo mais sensorial tocando diretamente sua superfície, os jovens da Geração Z, vão acessando e unindo, de modo (a)sequencial, fragmentos de informações de naturezas diversas, criando e experimentando, na sua interação com o potencial dialógico da hipermídia, um tipo de comunicação multilinear e labiríntica. Por meio de saltos receptivos, os corpos ubicientes se sentem livres para estabelecerem sozinhos a ordem textual ou para se perderem na (des)ordem dos fragmentos, pois no lugar de um volume encadernado com páginas em que as frases e imagens se apresentam em uma ordenação simbólica previamente prescrita, surge uma organização associativa que só pode ser estabelecida no ato relacional com a informação. Esta navegação interativa, fluida, sem roteiros estruturados e construída na medida em que se vivencia, promove grandes transformações sensoriais, perceptivas, cognitivas e afetivas, que trazem conseqüências principalmente para a formação de um novo tipo corporeidade.

Enquanto alguns corpos demasiadamente orgânicos simplesmente negam ou sofrem para se hibridizar com seus corpos virtuais, os sujeitos ubicientes, em geral, não

sentem uma dualidade corporal. Carne e *bits* podem ser para eles uma só entidade. Os nativos digitais aceitam o fato de terem corpos simbióticos, pois são assim desde o nascimento. Nascidos concomitantemente com a rede mundial de computadores, desenvolveram as qualidades inerentes a esse meio, ou seja, são zapeadores por princípio, daí o Z pelo qual são batizados. Trocam de canal, de *link*, de mídia, de roupa, de visão de mundo e de identidade rapidamente e de forma desprendida.

Corpos da Geração Z dificilmente são capazes de imaginar um mundo sem computadores, internet, redes sociais, *instant messengers* e telefones celulares, pois já nasceram hibridizados com tudo isso e, conseqüentemente, os percebem como naturais⁶. O mundo para os nativos digitais possui uma outra geografia. Como não viram a globalização ser construída, pois já nasceram neste contexto, o mundo é percebido como um espaço sem muitas fronteiras.

Através da rede mundial de computadores, eles podem estar em qualquer canto e interagir com qualquer um. Jogando *on-line* com milhares de outros sujeitos de todo o planeta, descobriram que suas localizações físicas originárias não são mais fundamentais para definir seus ciclos relacionais, já que podem conviver com quem desejarem em um espaço virtual mais democrático. Soma-se ao exemplo do jogo todas as outras experiências comunicacionais realizadas no ciberespaço, tais como a amizade, o enamoramento e o sexo. Tudo vivenciado telematicamente.

Segundo Don Tapscott (2010), velocidade, investigação, inovação, customização, interatividade e conexão com o próximo são palavras de ordem para a Geração Z. Extremamente ágeis, os corpos ubíquos almejam muita velocidade. Por isso, cada mensagem instantânea, cada *input*, deve gerar uma resposta, ou vários *outputs*, também instantâneos. A geração da internet reconhece o mundo como um fluxo veloz de informação em rede, assim a comunicação com familiares, amigos, parceiros e desconhecidos deve acontecer de forma rápida e ágil, sem entraves nem estruturas hierárquicas.

Curiosos, são investigadores natos. Procuram, pesquisam e descobrem tudo, pois navegam com extrema facilidade pelas infovias. E, estando sempre bem informados,

6 O termo Próxima Natureza foi cunhado no artigo, *Explorando a próxima natureza*, do artista-tecnocientista holandês Koert van Mensvoort. O autor afirma que através da atividade cultural da humanidade uma segunda natureza surgirá. A antiga natureza, formada por um ecossistema biológico composto de animais, vegetação, clima, etc., está cada vez mais controlada e governada pelo homem, assim, se tornou mais uma categoria cultural. Porém, inversamente, os produtos culturais estão ganhando cada vez mais autonomia e controlando o seu próprio inventor. As noções tradicionais de cultura e natureza estão trocando de lugar. Para Mensvoort o modo de distinguir cultura e natureza deve ser agora analisado sobre o prisma do conceito do controlável e do autônomo.

ambicionam também pelo novo, pela última inovação do momento, seja uma melhor alternativa para se divertir, para aprender, para trabalhar ou se relacionar. Prezam pela liberdade, da liberdade de escolha à liberdade de expressão. Assim a customização transforma-se em um mecanismo primordial. Aprenderam com as mídias digitais que a personalização é possível e cobram essa possibilidade nas diferentes dimensões de sua existência. Podem mudar a área de trabalho e as configurações gerais dos seus computadores. Configuram e reconfiguram a interface de seus sites pessoais. Trocam a seu bel-prazer o toque de celulares. Escolhem suas fontes de notícia e entretenimento. Criam e recriam apelidos, avatares, identidades...

Essa é uma geração que nasceu em um ecossistema fortemente interativo, por isso sabem que há mais de um caminho para se chegar a um objetivo. Interagindo, crescem à medida que a própria internet cresce. Não acessam simplesmente a rede, mas a criam, produzindo e disponibilizando diferentes tipos de conteúdo *on-line*. A Geração Z é por princípio hiperrelacional e colaborativa. Podem se relacionar de forma múltipla tanto com máquinas quanto com outros humanos. Sempre conectados, compartilham constantemente arquivos de todas as espécies; livros, músicas, artigos, seja para o trabalho, seja para simples diversão. Além disso, trocam em ritmo acelerado informações pessoais por meio de mensagens de texto, fotos e vídeos. Esse escancaramento do cotidiano acaba por modificar a própria noção de intimidade, e do que é privativo e público. Estes jovens começam a borrar estas fronteiras de tal forma que o íntimo começa a ser agora encarado como um espaço democraticamente público-publicável.

À medida que as tecnologias avançam e as máquinas de virtualização se popularizam, tendemos a incorporar essas características em nossos cotidianos, sejamos nativos ou migrantes digitais. Quanto mais processos de desmaterialização dos corpos se mostram acessíveis mais potentes seremos. Pelos processos computacionais criamos múltiplos modos de nos (re)construir, de nos (re)modelar. As possibilidades de virtualizações disponíveis atualmente é para Pierre Lévy (2007a) uma nova fase na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie. Mais que uma desmaterialização, a virtualização dos corpos é uma reinvenção do ser. Virtuais, estamos ora aqui, ora em todas as partes. Podemos estar isolados em si, ou misturados a outros, fazendo parte de um corpo público coletivo. Com as redes virtuais, nos associamos facilmente a outros e criamos um hiper corpo. Assim, conexão a conexão, cada corpo individual torna-se parte complementar de um imenso rizoma hipercorpóreo híbrido e planetário, cada vez mais desterritorializado, já que começa a existir simultaneamente em diversos espaços.

Em termos históricos, podemos apontar que foi em meados de 1850, com a invenção

da locomotiva comercial, que o conceito de presença começou a sofrer suas primeiras transformações. Com o passar dos séculos, e com o surgimento de transportes mais rápidos e mais acessíveis, a ideia de presença continuou a se desdobrar. Hoje, com a multiplicação de webcâmeras, computadores e *softwares* de comunicação multimídia, a antiga fantasia de estar aqui e lá simultaneamente torna-se ainda mais viável, e com isso o corpo e a noção de presença estão cada vez mais (re)configurada⁷.

Um dos primeiros dispositivos tecnológicos a tornar a virtualização possível foi o aparelho telefônico. As interações em tempo real por telefone, por exemplo, virtualizam a voz, sincronizam o diálogo, e torna o lugar desnecessário. Assim, falar de virtualização é falar de uma presença desterritorializada, ou seja, de uma presença remota, de uma telepresença. Pensamos sobre telepresença porque o telefone não transporta uma representação da voz, mas a própria voz. Como objeto de virtualização e telepresença, o telefone transfigura o corpo (in)divisível, (re)modelando-o em dois: um corpo sonoro e outro visível e tangível. Separa a voz da carne e a transmite para um local remoto. O corpo visível e tátil está apenas em um lugar. O corpo sonoro, virtualizado, desdobra-se e está presente em dois lugares simultaneamente. Está aqui e lá. Desterritorializando⁸ e reterritorializando o corpo em múltiplos espaços, o telefone inaugura uma forma de ubiquidade sem precedentes na história das tecnologias de comunicação, pois há com o telefone a presença, sem a necessidade de se estabelecer em um lugar.

A presença remota, ou telepresença, expande nosso sistema perceptivo e assim somos ampliados para sentirmos e interagirmos com uma realidade geográfica e temporal diferente daquela em que nosso corpo orgânico habita. Mas, ao fazer com que esses espaços afastados se conectem, a telepresença ajuda a borrar o próprio conceito de espaço. Com a telepresença podemos interagir remotamente com outros ambientes e nos sentir imersos em outra realidade distante, seja ela concreta, virtual ou híbrida. Mediados por interfaces telemáticas somos capazes de construir uma intensa reciprocidade relacional com outros que vivem em uma aparente distância. Aparente, justamente porque a aceitação do conceito de telepresença reverbera na própria conceitualização de presença e de realidade.

7 A artista multimídia Yara Guasque (2005) considera a telepresença realizada através de softwares audiovisuais, como CuseeMe, Ivisit, etc. uma baixa telepresença por possibilitar uma fraca imersão, já que não é capaz de envolver seus utilizadores por sua totalidade sensorial.

8 “Além da desterritorialização, um outro caráter é freqüentemente associado à virtualização: a passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior. Esse “efeito Moebius” declina-se em vários registros: o das relações entre privado e público, próprio e comum, subjetivo e objetivo, mapa e território, autor e leitor etc” (Lévy, 2007:24).

CONNECT TO YOUR DESTINY.

Cartaz do filme
Negociantes do Sono (2008),
diretor Alex Riveira.

SLEEP DEALER

IN THEATRES 2009

www.sleepdealer.com
www.mayoralasing.com

© 2009 M. J. Mayoral. Todos os direitos reservados.
Este filme é uma produção de M. J. Mayoral.
Este trabalho não é licenciado.



São estes os conceitos discutidos pelo diretor Alex Rivera (1973) em seu filme *Negociantes do sono* (2008). Em seu primeiro longa-metragem, Rivera constrói o cenário de um futuro controlado por redes cibernéticas e intensamente militarizado. Discutindo as questões de fronteira entre os Estados Unidos e o México, o filme relata a história de Memo, um jovem mexicano do interior, que sonha em trabalhar em uma grande cidade. Ao se mudar para Tijuana, conhecida como a cidade do futuro, começa a trabalhar virtualmente nos Estados Unidos. Para isso, implanta em suas costas e braços vários nós, uma espécie de conectores que plugam o corpo a máquinas computacionais *on-line*. Ao conectar seus nós nos computadores de uma indústria em Tijuana, Memo consegue controlar remotamente robôs nos Estados Unidos e assim atuar na construção civil desse país, erguendo vários prédios. Com o trabalho telemático, os Estados Unidos podem receber a força de trabalho braçal dos mexicanos, mas não precisariam conviver com a presença física (e constrangedora?) desses imigrantes em seu território, já que seus corpos estarão residindo além de suas fronteiras geográficas.

Negociantes do sono discute questões polêmicas como o trabalho, a imigração e a privacidade através do simbolismo das tecnologias telemáticas e prevê um mundo conectado, capaz de afetar e ser afetado independente de suas fronteiras físicas. Se hoje vivemos em uma era do domínio das imagens, e já resolvemos muitos problemas técnicos que facilitam a captura, o envio e o recebimento de imagens e sons, o filme nos lembra que é chegado o momento de investirmos na ampliação de outros sentidos telematicamente. Além de visuais e sonoros, somos também táteis, olfativos e gustativos. Gostamos de tocar e sermos tocados. De cheirar e provar. Assim, os processos comunicacionais que hibridizam todos os sentidos são capazes de aprofundar a nossa apreensão do outro e, conseqüentemente, do ecossistema em que vivemos. Por isso, pesquisas artístico-tecno-científicas focadas na investigação de tocar, cheirar e provar remotamente são importantes.

Com o crescente domínio da imagem, do som e da palavra estamos vivendo uma dolorosa, porém anestesiada, privação de experiências sensoriais. Com o advento de aparelhos técnicos para extensão da memória, do olho e da voz, a dimensão do toque encontra-se cada vez mais estrangida e negligenciada. Para nos comunicarmos, acabamos por priorizar os sentidos da distância. Visão e audição prevalecem, enquanto que paladar, olfato e tato, sentidos da proximidade e do contato, sucumbem. Impelir qualquer um dos sentidos para fora de nossa esfera sensório-perceptiva implica em reduzir as dimensões de nossas próprias realidades.

Justificada pela nossa progressiva sofisticação cultural, passamos a utilizar demasiadamente a comunicação verbal, chegando ao ponto de hoje, com as atuais

tecnologias de informação e comunicação, excluirmos todos os outros tipos de interação que se realizam através dos sentidos da proximidade. Com a proliferação de meios de comunicação escrita, estamos nos tornando prisioneiros de um mundo da palavra e da imagem. Mundo este sem toque, sem sabor e sem aroma. A palavra e a imagem, como únicos meios de comunicação virtual, passam a ser um substituto redutor da polissemia multidimensional dos sentidos humanos. Com esta era tecnológica, arriscamo-nos na criação de um território cibernético monótono e amputativo. Com o crescimento da cibercultura, percebemos uma tendência para que a palavra e a imagem tomem o lugar das outras experiências sensoriais, tornando-se elas próprias, o verbo e a visão, a própria definição de experiência. Assim, vamos nos adaptando e aprendendo a utilizar a palavra e a imagem para expressar tudo aquilo que são próprios aos outros sentidos, e então esqueceremos de vez o significado do toque.

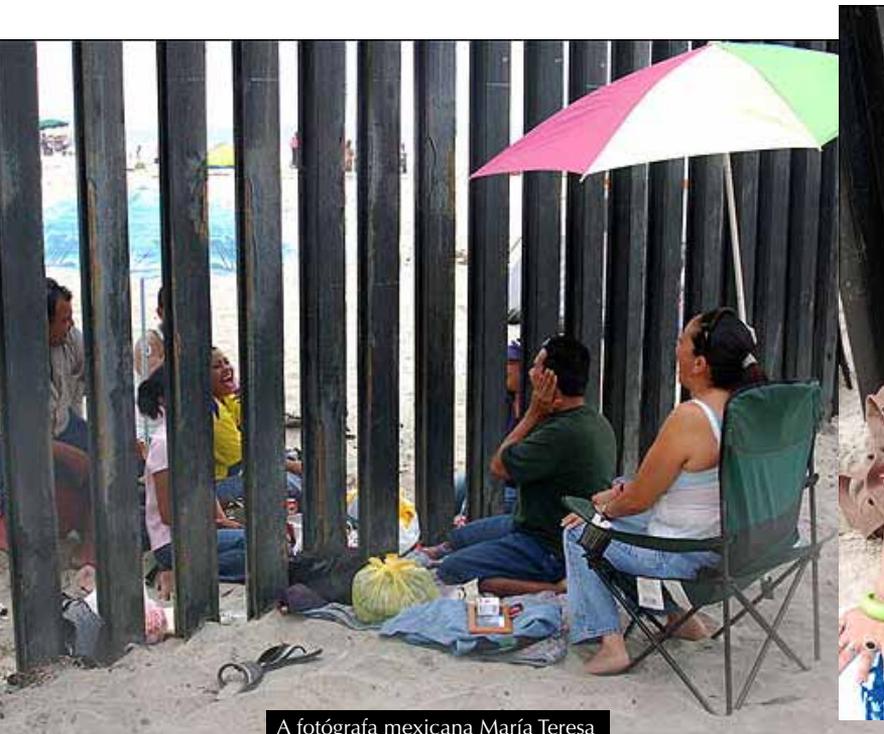
Por isso, é chegado o momento de dedicarmos mais atenção à necessidade do corpo de vivenciar experiências táteis. Caso contrário, estaremos construindo uma sociedade de intocáveis que evitarão cada vez mais toda e qualquer forma de contato uns com os outros.

Pensando sobre a pele, órgão responsável pela sensação do tato, é sabido que é por ela que atingimos uma apreensão mecânica, elétrica, química e térmica do mundo. Pressão, dor, prazer, calor, fricção tudo é reduto da pele. Segundo as observações de Didier Azieu (1989:109), em sua dimensão biológica, pele e cérebro são originados da mesma estrutura embrionária. Logo, pele, superfície do corpo e cérebro, superfície do sistema nervoso, estariam intimamente inter-relacionados. Pele e pensamento seria uma unidade rizomática do corpo; misturadas e intermitentes, fato já relacionado por Gilles Deleuze, em seu *livro Lógica dos sentidos* (2000: 106), ao afirmar que nada seria mais profundo que a pele. Em contato permanente, cérebro e tecido cutâneo conversam constantemente. A pele informa os fenômenos do meio externo, enquanto o cérebro mantém-lhe atualizada sobre emoções e outros pensamentos. Em uma reciprocidade cibernética, a pele codifica o mundo, o cérebro interpreta-o e novamente a pele entra em ação, comunicando-se com o universo; transpirando, arrepiando-se, avermelhando-se, enrugando-se. Assim, a pele revela o que o sentimos. Inquietações, angústias, alegrias, medos, desejos, toda uma gama de sentimentos que surge expressa em desenhos epidérmicos. Como tela, a pele se ilustra com símbolos sintomáticos de nossas emoções.

A pele, diferentemente de outros órgãos sinestésicos, está sempre alerta ao mundo, estando constantemente disposta a receber estímulos de seu meio. A pele não se



Os Estados Unidos utilizou o entulho militar da Guerra do Golfo para construção da cerca de interdição, que pretende fechar sua fronteira contra imigrantes mexicanos ilegais. Atualmente, cerca de 30% da faixa de fronteira já se encontra com as divisórias instaladas. Em Tijuana, no México, a barreira estende-se até o Oceano Pacífico, e tornou-se um exótico destino de turistas, em ambos os lados.



A fotógrafa mexicana María Teresa Fernández documentou várias cenas onde familiares e amigos separados pela fronteira interagem.





recusa a receber. Estando sempre aberta não pode fechar seus 'olhos' e 'boca', nem tapar seus 'ouvidos' e 'nariz' para nenhuma excitação seja ela mecânica, elétrica ou química. E, por esta vulnerabilidade, acaba por acumular por todo o seu território as marcas das perturbações exógenas, expressas por meio de alterações de texturas, rugas, dobras, perfurações, pigmentações e cicatrizes de todas as espécies. Assim, o tecido cutâneo vai se enriquecendo com as tatuagens do tempo vivido.

Embora territorializante, demarcando uma noção de corpo e indivíduo, a pele também é porosa; deixa-se penetrar, misturando-se em parte com o universo que a circula. Este fenômeno foi identificado por Anzieu (1989) como um paradoxo da pele, sendo esta simultaneamente permeável e impermeável. O tecido cutâneo nos ensina que para ser, é preciso estar com o outro; ser maleável, permeável, penetrável, estruturando assim interconexões entre o individual, as outras coisas do mundo e os outros seres. De modo geral, podemos entender que a pele é proprioceptiva, permitindo conexões com o mundo exterior e interior. É porosa e, paradoxalmente, impermeável. Possui memória e é memória. Tem fixidez e flexibilidade. Está sempre em estado de alerta, nunca se fechando aos estímulos. Pode metamorfosear-se. Sente dor e prazer. Tenciona-se, relaxa, alonga-se, envelhece, autoregenera-se, autopurifica-se.

Quando a pele é tocada, há uma transformação de estímulos físicos em químicos que atuam diretamente sobre o cérebro. Este, por sua vez, constrói imagens mentais e simbólicas referentes ao contato atribuindo-lhe um juízo de valor. Um toque terno produz a sensação de apoio, consolo, carinho. Um toque rude produz a rejeição, o desprezo causando atitudes de defesa ou raiva. O toque faz da pele uma ponte de intenso tráfego, partilhada por todos os sentidos, numa topologia de encontros (in)visíveis. Tocar é, portanto, comunicar. E como todo processo comunicacional é culturalmente construído e disciplinado.

A comunicação que se realiza por meio do toque, constitui-se como uma das mais poderosas na criação de vínculos afetivos entre humanos. E é justamente a dimensão do toque que o projeto *Hug shirt* (2004) explora. Desenhado e desenvolvido pelos artistas Ryan Genz e Francesca Rosella, co-fundadores da *CuteCircuit*, empresa inglesa de design que produz peças de vestuário tecnológico, *Hug shirt* é uma peça de *wearable computer*, computador vestível. O projeto foi premiado como uma das melhores invenções do ano, em 2006, pela *Time magazine*, justamente pela pioneira exploração das possibilidades do toque telemático. Em *Hug shirt*, a dupla produziu uma camisa capaz de fazer com que seu usuário possa abraçar e sentir o abraço de seus amigos a distância. Afixados em pontos estratégicos do vestuário, pequenos sensores medem a força com a qual seu usuário os toca, bem como, o calor de sua

pele e seus batimentos cardíacos. Além dos sensores⁹, a camiseta possui uma série de atuadores, pequenos motores espalhados pela sua superfície, que vibram e se aquecem, recriando a sensação de toque e calor de um abraço. A peça de vestuário é dotada de um dispositivo *bluetooth* capaz de conectar-se ao celular de seu usuário. Assim, através do telefone é possível se comunicar com as camisas de seus amigos. Para isso, é preciso ter instalado no dispositivo móvel o *software HugMe*, também produzido pelos artistas.

Com *Hug shirt* pode-se enviar um abraço de duas formas. Primeiramente é preciso escolher quem o receberá através do aplicativo *HugMe*. Depois, caso não esteja vestindo a camisa, pode-se escolher pelo próprio aparelho celular onde e como se deseja tocar seus amigos; seja com um simples tapa nas costas, com um abraço cordial ou até mesmo um mais caloroso, e então enviar um *msn* pelo aplicativo, para que a camisa do destinatário vibre da maneira especificada. Porém, caso esteja vestindo a camiseta, após selecionar seu amigo, basta tocar sua própria roupa, no lugar e na intensidade em que quer que seu amigo sinta o toque, que a vestimenta do destinatário reagirá. Abrace-se que estará abraçando um amigo. Toque-se que também estará tocando alguém.

Assim, com *Hug Shirt*, inaugura-se um sistema de comunicação capaz de trocar sensações físicas, apesar da distância entre os participantes. Diferentemente de outras interfaces simplesmente audiovisuais, com os computadores vestíveis nasce



9 Enquanto um sensor é um dispositivo que detecta uma condição do mundo físico e a converte em um sinal elétrico ou um dado computacional, um atuador é um dispositivo que converte um sinal elétrico em ação/movimento no espaço físico. Logo, os sensores lêem o mundo, e os atuadores são capazes de manipulá-lo. Eles são dispositivos de saída capazes de executar instruções enviadas pelos microcontroladores. Estes podem ser, basicamente, de três tipos; eletromecânicos, hidráulicos e pneumáticos.

uma geração de interação corporal muito mais sensorial, já que estes se abrem para o campo das experiências táteis. O computador vestível, em contato direto com o corpo do usuário, transforma-se em uma interface que poderia ser entendida como segunda pele, pois assim como a cútis, a roupa também é capaz de ler os dados biofisiológico do meio externo de forma semelhante aos lidos pela epiderme orgânica.

Outro projeto que integra ação física e redes computacionais é *Ping - a social networking garment* (2010). A vestimenta tecnológica, desenvolvida pela designer inglesa Jennifer Darmour, é dotada de dispositivo wireless capaz de se comunicar com a conta das redes sociais, *Facebook* e *Twitter*, de seu usuário. Por estes sites, seus colegas poderão tocar-lhe o ombro apenas mandando a mensagem *PING* para seu perfil. Ao receber o texto, automaticamente a roupa vibrará na região do ombro, trazendo a mão que no momento toca algumas teclas, e que talvez esteja digitando a milhares de quilômetros, para bem próximo de seu corpo. Sem rosto, sem voz, sem cheiro, apenas tocante o corpo distante se manifesta presente, logo ali, ao seu lado e de forma companheira afaga-lhe o ombro. Ser tocado por esta entidade desprovida de rusticidade é abrir-se para as trocas simbólicas com vultos fantasmagóricos, corpos virtuais em constante expansão. Pelas qualidades remotas, essas tecnologias estão inaugurando uma outra forma de sentir, de perceber e se relacionar com o mundo, o que começa a (re)configurar a nossa concepção do próprio corpo, do corpo próprio, de realidade e de presença.

Nesse contexto, o artista Roy Ascott (2002) nos lembra que o sentido de indivíduo está gradativamente sendo substituído pelo sentido de interface, pois todos estaríamos nos transformando nelas. Essa mudança tem impactos profundos em nossa dimensão sensorial, já que estaríamos também construindo sistemas para ampliar e perceber este indivíduo-tela. Ascott chamou esta nova sensibilidade de cibercepção; uma forma de percepção alinhada com as transformações no modo de conceituar e apreender a realidade no ciberespaço, as quais são desencadeadas, sobretudo, pelas novas faculdades e pelo novo entendimento por nós adquiridos do sentido da presença humana.

Alguns dos nascidos no século passado sentem dificuldades em perceber e viver essa outra dimensão da realidade. Alguns ainda são orgânicos demais para libertarem-se de antigos padrões e procurarem abrigo em espaços híbridos. Contudo, igualmente insatisfeitos ficarão os corpos ubicientes, que se expandem progressivamente com as tecnologias emergentes e, por isso, não tardarão a se sentirem sufocados morando em casas atrofiadas, cheias de regras, lógicas lineares e barreiras impostas por uma arquitetura material, imóvel e estável, tão contrária à condição de virtualidade, fluidez, velocidade, interatividade e customização necessárias à Geração Z.



Jennifer Darmour,
Ping - a social networking garment
(2010)

E cá estamos, na era da hipercomunicabilidade, em busca de mais conexões e de uma casa para morar, já que as atuais não combinam com o código estético da sociedade da (in)formação; estética informacional e relacional-comunicacional. Hoje, para que a casa não pareça tão sufocante quanto é, contamos com a abertura de algumas falsas janelas. Assim, a enchemos de televisões, telefones e computadores, aparelhos técnicos que funcionam como pequenas fendas que nos conectam a outros mundos. Mas, precisamos ser mais ambiciosos e abriremos janelas nas próprias estruturas imóveis da arquitetura. Não basta um computador dentro da casa para nos abrir um mundo. A casa, ela mesma, precisa se abrir para ele; ser o mundo. Precisamos começar a pensar em propostas poéticas de unir o residencial com o urbano; propor um residurbano e substituir seus habitantes por *há_bit(antes)* ubicientes que possam ver, ouvir, falar, cheirar, provar e tocar remotamente todo o mundo.

todo corpo deseja outro corpo

DEMONSTRAÇÃO | O corpo ao levantar-se e abandonar a posição de quadrúpede foi redirecionado para um novo arranjo social, que o fez ver outros corpos de uma outra e surpreendente maneira; face a face (SERRES, 2004). Tendo agora que encarar outros de frente, fomos levados a olhar na cara, trocar feições e palavras. Aprendendo a interagir, experimentamos estender a mão. Tocamos. Somos tocados. Enxergamos um olhar que nos olha. Ouvimos uma voz que nos fala. Sentimos o aroma dos hormônios. Aprendemos a ler fisionomias. Reconhecemos que diante de nós há um outro. Um outro que como eu, fala, vê, toca, ouve e cheira. Um corpo que, assim como o meu, produz e lê significados. Ao se levantar nos transformamos em um ente que está sempre disposto a se comunicar.

Eis aí a segunda atitude do corpo ao ficar ereto: comunicar-se. Levantar fez de nós seres mais sociáveis, e essa conclusão nos leva a refletir sobre quais outras dimensões sociais-comunicacionais inventaríamos se adotássemos outras posições para nossos corpos. Como vimos no capítulo anterior, além da socialização, da necessidade de contato íntimo e simbólico com o outro, o ato de ergue-se demandou também que construíssemos casas. Assim concluímos que o corpo ereto exige por princípio duas coisas: casa e comunicação. Estes são os dois vetores fundamentais ao corpóreo. Porém, a sociedade capitalista instaurou uma crise no corpo ereto, já que transformou a casa, espaço de abrigo e congregação, em um local potencializador da individualização, amputando o corpo de suas potências sociais e comunicativas.

A casa ocidental, nos moldes que a conhecemos hoje, foi sendo construída e cristalizada para reforçar uma ideologia individualista que sustenta o próprio capitalismo. Em geral, as sociedades guiadas pelo consumo continuam a caminhar para o isolamento cada vez maior dos corpos e, por conseguinte, para uma contínua oposição entre os indivíduos, condição contrária ao do corpo ereto que clama pelo desejo de comunicação. Por isso, a arquitetura residencial ocidental é cruel; ela nos isola. É contrária ao próprio corpo. Mas, essa mesma arquitetura repressora e sádica pode transformar-se em uma máquina potencializadora de nossos devires ancestrais, rompendo com a situação atual e propondo outros arranjos espaciais e estruturais que fortalecem as trocas e a amabilidade entre os corpos. A casa pode nos resgatar; tirar-nos do isolamento, redesenhando as duvidosas fronteiras entre o individual e o social, entre o público e o privado, questionando firmemente seus limites¹. Limites que nos separam de nossos vizinhos.

Ao analisar as estruturas sociais nos prédios residenciais da atualidade percebemos o fortalecimento de uma proximidade aparente entre os vizinhos². É aceitável dividir uma parede, como no exemplo das casas conjugadas e dos apartamentos, mas não uma vida. Uma porta fechada pode constituir uma barreira quase intransponível. Para um inglês, segundo Coelho Netto (2007:42-51), a simples visão da entrada de uma casa fechada é o estabelecimento de uma zona limite, que só é transposta caso haja convite expresso para fazê-lo. Porém, uma porta fechada, mas não trancada à chave, parece não constituir um obstáculo para um italiano. Quando este deseja isolar-se, geralmente, o faz girando a chave e trancando a porta, evitando que o outro a abra sem aviso prévio. Para um francês, e especialmente para o parisiense, a porta da casa do outro também é um território praticamente intransponível. De modo geral, o parisiense conduz sua vida social nos cafés e não em suas casas. São nos cafés que recebem suas visitas, enquanto o espaço privado da casa é compartilhado quase que exclusivamente com os familiares mais íntimos.

Diferentemente do hábito europeu, no interior do nordeste brasileiro, em muitas cidades a porta da entrada de uma casa é muito mais um convite que uma ruptura. As portas não são inteiriças como as das casas das grandes cidades. No interior, as

1 A cada momento o corpo ao se resignificar acaba por borrar as fronteiras da interioridade e exterioridade, do eu e do outro, da presença e ausência, da atualidade e virtualidade, do passado e futuro (SANTAELLA, 2004).

2 “Frequentemente nada aparente, pois o vizinho penetra no espaço do outro com o som de seu aparelho de TV, sua vitrola ou mesmo sua voz, através de paredes excessivamente finas sem isolamento acústico, por indesculpáveis razões e rendimento econômico - e o canal sonoro é justamente aquele pelo qual mais se sente a invasão de um estranho, pois o homem não pode controlá-lo à sua volta e como faz com a visão, por exemplo.” (NETTO, 2007:42).

portas são divididas ao meio a uma altura de pouco mais de um metro a partir do chão, e cada uma das partes pode ser fechada ou aberta independentemente da outra. Este tipo de porta permite muito mais que dois simples estados. Além do aberto e do fechado, temos um estado intermediário quando se opta por trancar a parte de baixo impedindo a entrada de animais errantes e abre-se a parte de cima permitindo que a brisa fresca e os olhares curiosos da rua cheguem até o interior da casa. Essa solução arquitetônica simples acaba por criar um ambiente favorável ao trânsito e às trocas. A casa nordestina, com sua porta semi-aberta, está sempre à disposição dos vizinhos, dos olhares e especulações dos transeuntes e da curiosidade alheia. Mas, de forma inversa, quem está dentro também pode sempre distrair-se e vigiar os acontecimentos da rua³. Quem abre sua porta para o mundo permite sempre a dupla troca. Ver e ser visto eis a sua regra. Porém, nas grandes cidades inventou-se um meio de trapacear esse intercâmbio colocando-se películas nos vidros das janelas das casas e apartamentos, transformando-as em escudos protetores, já que com a película quem está dentro vê o mundo, mas o mundo não vê quem está por detrás delas.

Analisando os diferentes usos do aparelho arquitetônico em diversas culturas, podemos perceber a grande responsabilidade em conceber e implantar projetos residenciais. A arquitetura ao mesmo tempo em que é reflexo de uma dada sociedade, também trabalha no sentido de cristalizá-la ou questioná-la. Propor organizações espaciais que funcionam como educadoras (*edukadoras?*) dos seus habitantes na direção de uma mudança de comportamento que favorece as relações humanas e o pleno desenvolvimento dos corpos é urgente. É uma falha da imaginação arquitetural a reprodução indiscriminada dos paradigmas de padrões espaciais que, ao invés de libertar, submetem os seus moradores a experiências desnecessárias e nocivas, como o isolamento e a individualização, qualidades tão ambicionadas para a manutenção do sistema capital.

Mesmo diante das atuais regras arquiteturais, o corpo continua resistindo e procurando sempre por outros. Está continuamente em busca de uma rede, de uma comunidade para engajar-se. Ainda que vivendo em casas atrofiadas, o corpo permanece mostrando sua urgência de comunicação e revelando sua necessidade do outro, pois, coletivamente somos mais. A comunidade, *communitas*, é um lugar confortável

3 A porta é tão importante para a vida desses nordestinos que alguns ofícios são executados neste local. Em muitas cidades, a exemplo de Monteiro, Camalaú e Zabelé, na Paraíba, as rendeiras trabalham sentadas nos batentes das portas de suas casas. Escolheram esse local tanto por ser bem iluminado e ventilado, como por ser estratégico, pois lhes permite dividir a atenção tanto com o ofício artesanal como com os acontecimentos da rua e com os cuidados com a casa. Na porta são capazes de vigiar as panelas no fogo e as brincadeiras dos filhos na rua e a vida dos vizinhos (NÓBREGA, 2005).

e aconchegante, nela vivenciamos o sentido de pertencimento e desenvolvemos o compromisso, a lealdade e podemos relaxar, pois estamos assegurados pela vizinhança que conhecemos bem. Na comunidade não há qualquer vestígio de perigo oculto em cantos escuros, pelo simples fato de não haver qualquer espaço desconhecido e amedrontador.

Nela tudo é sabido, previsível, controlável. Em comunidade, raramente somos surpreendidos. Não há estranhezas entre nós. Tudo é revelado, acessível, visível e todos os membros que a compõe se entendem, pois possuem muito em comum. Há mútua confiança. Podemos ouvir e falar com qualquer um. O entendimento em uma comunidade não é uma linha de chegada, mas um ponto de partida de toda união. É um sentimento recíproco e vinculante, afirma Bauman (2003). Comunidade significa entendimento compartilhado. Nela, qualquer diálogo é amigável, pois interessa a todos que a convivência continue sempre afável. Vivendo em *communitas* temos a certeza de que os que nos cercam nos querem bem. Podemos contar com a benevolência do outro. E mesmo quando este outro erra, desvia-se, há dentro de uma comunidade a oportunidade de arrependimento e oferta de indulto.

Vivendo em comunidade nunca vencemos por nossas próprias e individuais qualidades. Vencemos em grupo e pelo grupo. Procuramos a resolução de problemas supostamente individuais de forma coletiva. Conectados temos o dever de ajudar o outro e, por isso, temos o direito e a certeza que também é nosso direito sermos ajudados quando necessário. Não há espaço para neoliberais. Estamos descobrindo que no mundo globalizado somos interdependentes. Atualmente, experienciamos um estado de ligadura sem precedentes. Embora verificamos esse fenômeno na dimensão econômica e cultural, na dimensão da arquitetura residencial ainda é inexistente.

Cotidianamente, somos confrontados com as mais diferentes tarefas que, individualmente, dificilmente conseguiremos administrá-las. Tudo o que nos separa, tudo o que nos impede de encontrar o outro e formar arranjos sociais torna essas atividades cotidianas ainda mais difíceis e dolorosas. Preocupamo-nos em desenvolver mecanismos que nos ajudem no controle administrativo dessas tarefas, mas, o que realmente descobrimos é que esse controle só é alcançado de forma coletiva, em comunidade, defende Bauman (2003). Precisamos tecer uma rede de cuidado mútuo e construir arranjos de grupo onde haja interesses e responsabilidades em comum. Saber que não estamos sozinhos, que nossas aspirações, sonhos, desejos, medos são compartilhados por outros nos confere segurança. É este o sentido de viver em comunidade; viver em matilha.



Porém, viver em grupo impõe fortes dilemas. Se viver em matilha nos é confortável pela segurança, também é amedrontador pela perda progressiva da liberdade e autonomia. Se desejarmos ser sempre compreendidos, bem como entender o próximo, nunca deveríamos nos colocar à disposição para entrar em contato com forasteiros, que se comunicam com idiomas e todo um conjunto de signos estranhos à nossa matilha. Assim, para nos proteger e evitar conflitos e desentendimento de todas as formas, deveremos assegurar que as barreiras sejam firmes. As fronteiras devem ser eternamente vigiadas. Nada pode perturbar a ordem de entendimento recíproco de uma comunidade. Por isso, para proteção de nosso lar, de nosso território comum, colocaremos alarmes, câmeras, cercas, travas e todo um arsenal técnico para o fechamento.

Não fale com estranhos! Não acolha estrangeiros, se quer proteção! Quer continuar usufruindo da matilha? Então, não se desvirtue. Não tenha pensamentos questionadores. Não crie nem se expresse por meio de novos códigos. Não se singularize. Não se torne o estranho. Também não chegue muito perto de nenhuma fronteira. Não se exponha. Feche as janelas. Feche as cortinas. E, nunca, em hipótese alguma, as abra. Porém, aqueles que viverem em um território hermético, logo sentirão que este se tornará insuportável. O ar irá acabar. A temperatura subirá. Seus habitantes não suportarão. Asfixia, morte ou desvio é o que sempre precisamos equacionar.

Vivendo em grupo, tendemos a perder a liberdade e a autonomia, assim, a procura pela auto-afirmação e a identidade são sempre conflituosas, já que viver à procura de uma identidade⁴ é viver buscando a fuga da comunidade. Identidade implica em diferenciação. É destacar-se do comum. Assim, a procura da singularização conduz o aventureiro a um deslocamento segregante do grupo. Como também o faz as trocas simbólicas com estrangeiros.

Se as identidades atrapalham a vida em matilha, começamos a substituir a identidade de raiz, única, profunda e forte, por identidades (in)flexíveis, (in)esquecíveis, (in)contidas, (in)congruentes. A facilidade de desfazer-se de uma identidade no exato momento em que ela deixa de ser atraente ou funcional, e a possibilidade de trocá-la por outras mais adequadas ou sedutoras é mais viável atualmente que apegar-se a uma identidade estável. Com as redes computacionais, vivemos em múltiplas comunidades, inúmeras matilhas, conseqüentemente, precisamos de (in)finitas identidades, para nos adaptarmos mais facilmente a todo tipo de estrangeirismo.



Jake and Dinos Chapman,
Forehead (1997)

Jake and Dinos Chapman,
*Zygotic acceleration, biogenetic,
de-sublimated libidinal model*
(1995).

⁴ Se as identidades atrapalham a vida em comunidade, começamos a substituir a identidade de raiz, única e forte por identidades flexíveis. A facilidade de desfazer-se de uma identidade no exato momento em que ela deixa de ser atraente, funcional, e a possibilidade de trocá-la por outras mais adequadas, mais sedutoras é mais usual hoje que uma identidade estável. Pois, com as redes computacionais, vivemos em múltiplas comunidades e precisamos de múltiplas identidades. Contemporaneamente, os vínculos nas comunidades tendem a serem vínculos flexíveis.

Como desejamos vivenciar as delícias das descobertas que o contato com o estrangeiro possibilita, criamos constantemente linhas de fuga em nossas comunidades. E é por isso que a internet vem crescendo em um ritmo tão exponencial, justamente por que é capaz de nos libertar e por em movimento não só um volume avassalador de informações, como também de corpos que se cruzam e compartilham suas novidades de forma tão (in)cansável. Nesse sentido, dentro do amplo universo da rede, podemos localizar um *site* em particular como um instigante exemplo de linha de fuga; o *Chatroulette*⁵. Este espaço virtual se destaca justamente por ter sido criado com o único e exclusivo propósito de fomentar o encontro entre desconhecidos. Seu inventor é o russo Andrey Ternovsky, que tinha apenas 17 anos e ainda estava no ensino médio quando concebeu e implementou o *site* na rede. Ao entrar no ambiente virtual, automaticamente se é solicitado para ativar a transmissão de sua webcâmera. Após o aceite, aparecerá a opção *scan*, ao clicá-la o *site* fará uma busca em todos os outros usuários *on-line* no momento e de forma aleatória um será escolhido e a imagem de sua webcâmera ser-lhe-á apresentada e vice-versa. Simultaneamente, os dois usuários até então desconhecidos, são colocados em um abrupto face a face (interface a interface?).

A única certeza que temos ao entrar no *site* é que a pessoa que surgirá para nós será um total estrangeiro. Esta (in)certeza e (e/in)stabilidade é justamente o que torna este ambiente virtual tão instigante e popular, e o que nos leva também a compará-lo com uma roleta russa, porém, difere-se desta, pois ao invés de balas há pessoas. Sujeitos que até podem ser tão pervasivos, agressivos e inquietantes, e por que não dizer mortais, quanto balas. O prazer em *Chatroulette* reside justamente neste risco do encontro desregrado e imprevisível com pessoas desconhecidas e tão diferentes, que por vezes podem ser engraçadas, por vezes entediantes, por vezes assépticas, por vezes extremamente sexuais. Assim como na roleta russa, o único requisito para participar do jogo é a coragem de apontar o gatilho (câmera) para si mesmo, puxar o gatilho (clicar em *New game*) e deixar-se ser atingido por um viajante desconhecido e suas novidades do mundo de lá, que por vezes são inofensivas, por outras letais. Em *Chatroulette* o imprevisível quer chegar e deixamo-lo.

Porém, caso o estranho que lhe bateu a porta não lhe desperte nenhum interesse, seja por quaisquer motivos, já que o *site* não nos cobra uma justificativa para nosso juízo de valor, é só clicar em *New game* que uma outra câmera será novamente sorteada, e um outro estranho se revelará para você. O parceiro que foi abandonado será avisado

5 Após a popularidade de *Chatroulette*, outros sítios com funcionalidade semelhantes surgiram em diversas regiões. No Brasil, para aqueles que não têm afinidade com outros idiomas, as opções são *ChatRolé* e o *CataPapo*.

que foi “nextado” e um novo companheiro automaticamente aparecerá para ele também. Pode-se conectar e desconectar com absoluta liberdade e facilidade, por isso, a relação está constantemente por um fio. Assim, caso tenha havido algum tipo de afinidade entre as partes é fundamental estabelecer algum tipo de vínculo fora do *site* rapidamente, pois depois de desconectados será impossível restabelecer a conexão entre parceiros que por vontade ou ocasionalmente a tenha perdido.

Chatroulette representa muito bem os conceitos emergentes da Geração Z, e de todos aqueles que estão se abrindo às afetações das tecnologias. Ele representa a fluidez relacional e a mudança do paradigma de intimidade pela qual atravessamos. Se em novembro de 2009, pouco após o *site* ter sido lançado, já se computava a presença de 500 visitantes por dia, apenas um mês depois este número subira para 50000. Em fevereiro do ano seguinte já eram um milhão de pessoas que o acessavam diariamente, e apenas um mês depois esse volume cresceu para próximo de um milhão e meio de usuários, segundo afirma o próprio desenvolvedor em entrevista para a revista *Spiegel onLine*⁶. O *site* ganhou notoriedade popular e chegou a ser também utilizado como palco para experimentações artísticas, como a performance ao vivo da banda estadunidense *Faith no more*.

Embora cada vez mais usuários estejam se conectando ao *site*, *Chatroulette* produz um efeito de antítese de uma *communitas*, pois impede a formação de grupos em detrimento de um aceleração do fluxo relacional, que torna o estrangeiro sempre bem-vindo. Porém, apesar da experiência de liberdade que o *site* permite vivenciar, continuamos a experienciar certa insatisfação ao sermos “nextados”, ou seja, ser rejeitado por alguém, mesmo que este alguém seja um total desconhecido, pois ainda queremos ser queridos, amados, nos sentir pertencentes a um outro; a uma matilha. Paradoxalmente, somos (in)tangíveis.

Assim, *Chatroulette* nos lembra de um de nossos grandes dilemas da atualidade: pertencer a uma comunidade e usufruir de sua proteção, ou viver fora dela e existir na mais absoluta liberdade. E sabemos que a segurança e a liberdade são dois valores igualmente desejados e necessários. Porém, são vetores de forças contrárias. O exercício da liberdade requer o sacrifício da segurança. Segurança sem liberdade equivale à prisão. Já liberdade sem segurança é o mesmo que perdição e abandono. Logo, desejar segurança e liberdade é viver em constante conflito, em uma eterna negociação. A tensão entre segurança e liberdade, ou seja, entre os privilégios de uma vida em matilha ou uma vida singular, provavelmente, nunca será resolvido. Porém, mesmo sabendo que

⁶ Disponível em <<http://www.spiegel.de/international/zeitgeist/0,1518,681817,00.html>>. Acessado em 18 de Dezembro de 2010.



> Connected, feel free to now

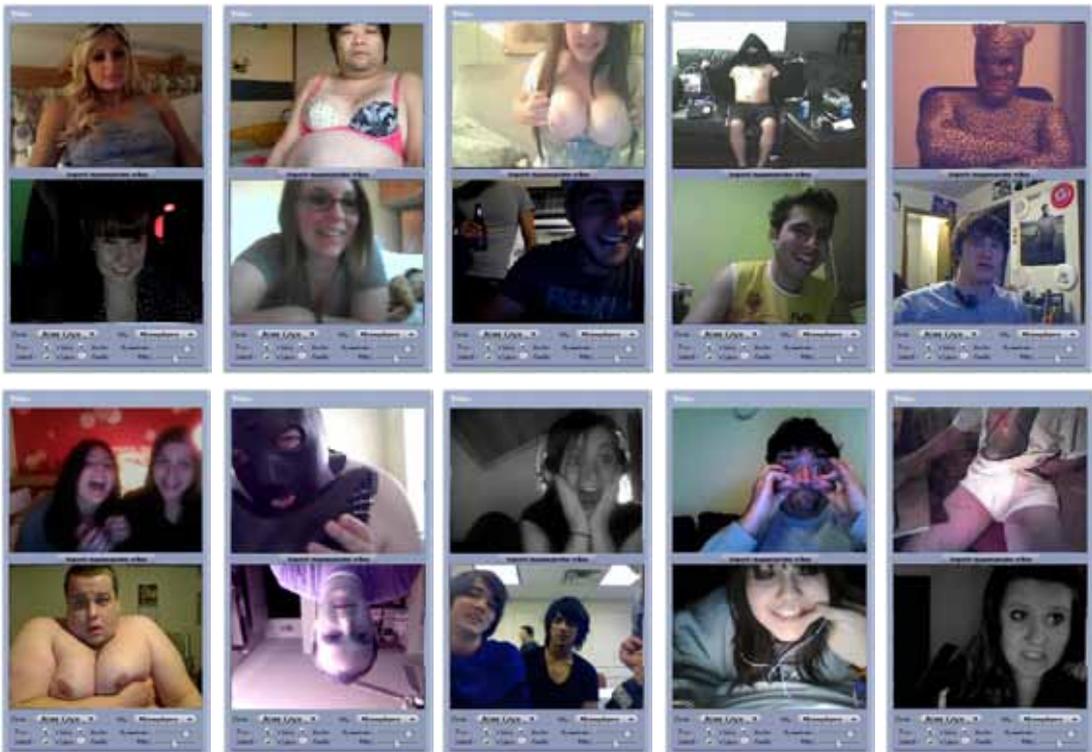
Stranger: omfg
Stranger: is he ok?
Stranger: please tell me it is a joke
Stranger: i will show you something if it is a joke...
Stranger: it is not funny anymore



Capturas de telas de conversas mediadas pelo site Chatroulette

Chat window size: 14

>



difícilmente encontraremos um ponto de equilíbrio, que não há solução estável para esse conflito, e que nossas escolhas nos trarão frustrações, não seremos impedidos de continuar buscando uma negociação entre a coletividade e o isolamento.

Por isso, o modelo ideal de comunidade é uma realidade em constante construção. Uma realidade que não experienciaremos por completo, apenas idealizamos e constantemente reconfiguramo-la. Assim, vivemos em busca de um modelo que nos sirva. Vivemos na pesquisa de um modelo mais adequado aos nossos interesses, desejos e valores. Para isso, inventamos a família, o primeiro espaço comunitário no qual podemos investigar e experimentar nossas idealizações sobre possíveis e originais padrões de *communitas*, para só depois pô-lo em prática em uma maior esfera social.

A família, essa micro unidade comunitária, pelo seu caráter laboral está em constante mutação, transformando-se ao sabor das gerações. Cada cultura, em cada época, decide o que de fato configura uma família. Porém, de forma geral, pensar em família é pensar em dinâmicas de convívio. Conviver é compartilhar um espaço e nele experimentar emoções, concordar, discordar e construir valores em conjunto. Viver em família é viver com o outro um estado dinâmico de harmonia e desarmonia. Conviver é compor. Conjuguar. E refletir sobre conjugalidade hoje é uma tarefa complexa, haja vista que estamos experimentando um intenso processo de transformação cultural, social e econômico, com perspectivas diferentes para cada indivíduo. Estes refletem a noção ampliada do conceito de casamento e, conseqüentemente, de família.

O desenho de família inscrito no imaginário coletivo tem sua gênese no arquétipo da família burguesa, marco da sociedade capitalista. Segundo Mark Poster (1979), a família burguesa mantinha uma estrutura de papéis bem definidos; enquanto cabia ao pai o sustento da casa e o suprimento das necessidades materiais, cabia à mãe cuidar do lar e suprir emocionalmente seus componentes. Ao pai competia o contato com o mundo externo. À mãe organizar as relações do mundo interno. Quanto aos filhos, estes deveriam ser obedientes, estudiosos, mas também ávidos caçadores. Às filhas, cabia a servidão, a doçura e o puritanismo. Nesse modelo familiar, tudo deve ocorrer na mais perfeita harmonia e, assim, a casa é entendida como um refúgio. Lar, doce lar, avisa a placa presa a porta.

Com o enunciado à mostra não restará dúvida a nenhum de seus integrantes que ao passar por ele estará saindo de um reduto de incertezas, a rua, para entrar num espaço da felicidade, a casa. E é nesse doce-espaço-fantasiado que devemos lavar a



"IT'S LIKE HAVING A PARTY EVERY DAY when you live in a Gold Medallion Home," say Kenneth and Marilyn White as they celebrate Mrs. White's birthday with daughters Patty, 8, Christie, 12, and Cheryl, 9.

"We're having more fun now that we've moved into a modern total electric home"

Throughout America, families like the Kenneth Whites of Oklahoma City report on the comfort, cleanliness and convenience of a modern Gold Medallion Home, where flameless electricity heats and cools the whole house, cooks the food, provides the hot water and dries the family clothes.

According to Kenneth and Marilyn White, the two years they've lived in their new total electric home have been "the happiest of our lives."

"Everything is so much more convenient," Mrs. White tells you. "And our house stays so clean! I've been able to cut way down on my routine housecleaning, and even my white curtains stay fresh and new-looking all year round."

Mr. White adds, "Things are a lot more comfortable now that we have flameless electric heating. Our electric bill is reasonable, too. And

we get our air conditioning in the summer right from the same electric heat pump that keeps us warm in the winter."

From coast to coast, families like the Whites are just as enthusiastic about life in their modern total electric Gold Medallion Homes. Wherever you live, you too can enjoy this modern comfort and convenience. Whether you're planning to build, buy or modernize, your local electric utility company will help you get all the information you need to start on your way to the joy of total electric living.

DAY BY DAY, THIS GOLD MEDALLION appears on more and more homes throughout America. It identifies a total electric home fully equipped with flameless electric home heating and appliances. Full Housepower Wiring and Light for Living. These homes will be as modern tomorrow as they are today.



YOU LIVE BETTER ELECTRICALLY · Edison Electric Institute, 750 Third Avenue, New York 17, New York
FOLLOW THE TOWER OF LIGHT TO THE NEW YORK WORLD'S FAIR



Dress by Jack Kloss • Refrigerator LPDA-1427K2 in Biscayne Blue

Autumn Haze

Two-Tone Tahitian Green

COLOR... COLOR... COLOR...

Start your color scheme bright with

NEW FRIGIDAIRE SPACE AGE REFRIGERATION

The smash of red! The bazaar of blue! Begin your decorating with the oompy space age look of Frigidaire Fashion Colors. Your kitchen—the "livingest" room in the house—should be the liveliest! Make it look the part with the most dashing refrigerators and ranges you ever saw. Bold, beautiful colors to blend, match, contrast with walls, curtains, cabinets. Imagine Matador Red or Biscayne Blue against bone white or pale lavender! Tahitian Green with sunny yellow. Autumn Haze with dark wood cabinets. What these buoyant colors can do for your kitchen, for your spirits is just short of unbelievable!

Meet the Family!



Yours and ours are two families that should get together! They have so much in common. The people in your family are eager for better, happier living. And the products in the Crosley "family" are made for that very purpose. Below, you'll see what we mean. (Sorry we couldn't get our whole "family" in the picture!) Visit your near-by Crosley dealer—and take the family along. See all the wonderful products that we and ours have in store for you and yours! All are engineered to Crosley's high standards of precision and value. All are better products for happier living!



Twice as much food where you want it—in front, in sight, in reach! That's what the *ampravox* gives you in each of 8 beautiful models. And only a Crosley Refrigerator gives you the *ampravox*! Do you see why we say "the '49 Crosley's got the woman's angle"?

Such wonderful convenience, such thrilling beauty! And—front the *ampravox*—efficiency and economy with the hermetically sealed Electro-Seal Unit, precisely engineered and built in Crosley's own plants. Backed by a 5-year warranty.

Model No. CR-1000, CR-1001, CR-1002, CR-1003, CR-1004, CR-1005, CR-1006, CR-1007, CR-1008, CR-1009, CR-1010, CR-1011, CR-1012, CR-1013, CR-1014, CR-1015, CR-1016, CR-1017, CR-1018, CR-1019, CR-1020, CR-1021, CR-1022, CR-1023, CR-1024, CR-1025, CR-1026, CR-1027, CR-1028, CR-1029, CR-1030, CR-1031, CR-1032, CR-1033, CR-1034, CR-1035, CR-1036, CR-1037, CR-1038, CR-1039, CR-1040, CR-1041, CR-1042, CR-1043, CR-1044, CR-1045, CR-1046, CR-1047, CR-1048, CR-1049, CR-1050, CR-1051, CR-1052, CR-1053, CR-1054, CR-1055, CR-1056, CR-1057, CR-1058, CR-1059, CR-1060, CR-1061, CR-1062, CR-1063, CR-1064, CR-1065, CR-1066, CR-1067, CR-1068, CR-1069, CR-1070, CR-1071, CR-1072, CR-1073, CR-1074, CR-1075, CR-1076, CR-1077, CR-1078, CR-1079, CR-1080, CR-1081, CR-1082, CR-1083, CR-1084, CR-1085, CR-1086, CR-1087, CR-1088, CR-1089, CR-1090, CR-1091, CR-1092, CR-1093, CR-1094, CR-1095, CR-1096, CR-1097, CR-1098, CR-1099, CR-1100, CR-1101, CR-1102, CR-1103, CR-1104, CR-1105, CR-1106, CR-1107, CR-1108, CR-1109, CR-1110, CR-1111, CR-1112, CR-1113, CR-1114, CR-1115, CR-1116, CR-1117, CR-1118, CR-1119, CR-1120, CR-1121, CR-1122, CR-1123, CR-1124, CR-1125, CR-1126, CR-1127, CR-1128, CR-1129, CR-1130, CR-1131, CR-1132, CR-1133, CR-1134, CR-1135, CR-1136, CR-1137, CR-1138, CR-1139, CR-1140, CR-1141, CR-1142, CR-1143, CR-1144, CR-1145, CR-1146, CR-1147, CR-1148, CR-1149, CR-1150, CR-1151, CR-1152, CR-1153, CR-1154, CR-1155, CR-1156, CR-1157, CR-1158, CR-1159, CR-1160, CR-1161, CR-1162, CR-1163, CR-1164, CR-1165, CR-1166, CR-1167, CR-1168, CR-1169, CR-1170, CR-1171, CR-1172, CR-1173, CR-1174, CR-1175, CR-1176, CR-1177, CR-1178, CR-1179, CR-1180, CR-1181, CR-1182, CR-1183, CR-1184, CR-1185, CR-1186, CR-1187, CR-1188, CR-1189, CR-1190, CR-1191, CR-1192, CR-1193, CR-1194, CR-1195, CR-1196, CR-1197, CR-1198, CR-1199, CR-1200, CR-1201, CR-1202, CR-1203, CR-1204, CR-1205, CR-1206, CR-1207, CR-1208, CR-1209, CR-1210, CR-1211, CR-1212, CR-1213, CR-1214, CR-1215, CR-1216, CR-1217, CR-1218, CR-1219, CR-1220, CR-1221, CR-1222, CR-1223, CR-1224, CR-1225, CR-1226, CR-1227, CR-1228, CR-1229, CR-1230, CR-1231, CR-1232, CR-1233, CR-1234, CR-1235, CR-1236, CR-1237, CR-1238, CR-1239, CR-1240, CR-1241, CR-1242, CR-1243, CR-1244, CR-1245, CR-1246, CR-1247, CR-1248, CR-1249, CR-1250, CR-1251, CR-1252, CR-1253, CR-1254, CR-1255, CR-1256, CR-1257, CR-1258, CR-1259, CR-1260, CR-1261, CR-1262, CR-1263, CR-1264, CR-1265, CR-1266, CR-1267, CR-1268, CR-1269, CR-1270, CR-1271, CR-1272, CR-1273, CR-1274, CR-1275, CR-1276, CR-1277, CR-1278, CR-1279, CR-1280, CR-1281, CR-1282, CR-1283, CR-1284, CR-1285, CR-1286, CR-1287, CR-1288, CR-1289, CR-1290, CR-1291, CR-1292, CR-1293, CR-1294, CR-1295, CR-1296, CR-1297, CR-1298, CR-1299, CR-1300, CR-1301, CR-1302, CR-1303, CR-1304, CR-1305, CR-1306, CR-1307, CR-1308, CR-1309, CR-1310, CR-1311, CR-1312, CR-1313, CR-1314, CR-1315, CR-1316, CR-1317, CR-1318, CR-1319, CR-1320, CR-1321, CR-1322, CR-1323, CR-1324, CR-1325, CR-1326, CR-1327, CR-1328, CR-1329, CR-1330, CR-1331, CR-1332, CR-1333, CR-1334, CR-1335, CR-1336, CR-1337, CR-1338, CR-1339, CR-1340, CR-1341, CR-1342, CR-1343, CR-1344, CR-1345, CR-1346, CR-1347, CR-1348, CR-1349, CR-1350, CR-1351, CR-1352, CR-1353, CR-1354, CR-1355, CR-1356, CR-1357, CR-1358, CR-1359, CR-1360, CR-1361, CR-1362, CR-1363, CR-1364, CR-1365, CR-1366, CR-1367, CR-1368, CR-1369, CR-1370, CR-1371, CR-1372, CR-1373, CR-1374, CR-1375, CR-1376, CR-1377, CR-1378, CR-1379, CR-1380, CR-1381, CR-1382, CR-1383, CR-1384, CR-1385, CR-1386, CR-1387, CR-1388, CR-1389, CR-1390, CR-1391, CR-1392, CR-1393, CR-1394, CR-1395, CR-1396, CR-1397, CR-1398, CR-1399, CR-1400, CR-1401, CR-1402, CR-1403, CR-1404, CR-1405, CR-1406, CR-1407, CR-1408, CR-1409, CR-1410, CR-1411, CR-1412, CR-1413, CR-1414, CR-1415, CR-1416, CR-1417, CR-1418, CR-1419, CR-1420, CR-1421, CR-1422, CR-1423, CR-1424, CR-1425, CR-1426, CR-1427, CR-1428, CR-1429, CR-1430, CR-1431, CR-1432, CR-1433, CR-1434, CR-1435, CR-1436, CR-1437, CR-1438, CR-1439, CR-1440, CR-1441, CR-1442, CR-1443, CR-1444, CR-1445, CR-1446, CR-1447, CR-1448, CR-1449, CR-1450, CR-1451, CR-1452, CR-1453, CR-1454, CR-1455, CR-1456, CR-1457, CR-1458, CR-1459, CR-1460, CR-1461, CR-1462, CR-1463, CR-1464, CR-1465, CR-1466, CR-1467, CR-1468, CR-1469, CR-1470, CR-1471, CR-1472, CR-1473, CR-1474, CR-1475, CR-1476, CR-1477, CR-1478, CR-1479, CR-1480, CR-1481, CR-1482, CR-1483, CR-1484, CR-1485, CR-1486, CR-1487, CR-1488, CR-1489, CR-1490, CR-1491, CR-1492, CR-1493, CR-1494, CR-1495, CR-1496, CR-1497, CR-1498, CR-1499, CR-1500, CR-1501, CR-1502, CR-1503, CR-1504, CR-1505, CR-1506, CR-1507, CR-1508, CR-1509, CR-1510, CR-1511, CR-1512, CR-1513, CR-1514, CR-1515, CR-1516, CR-1517, CR-1518, CR-1519, CR-1520, CR-1521, CR-1522, CR-1523, CR-1524, CR-1525, CR-1526, CR-1527, CR-1528, CR-1529, CR-1530, CR-1531, CR-1532, CR-1533, CR-1534, CR-1535, CR-1536, CR-1537, CR-1538, CR-1539, CR-1540, CR-1541, CR-1542, CR-1543, CR-1544, CR-1545, CR-1546, CR-1547, CR-1548, CR-1549, CR-1550, CR-1551, CR-1552, CR-1553, CR-1554, CR-1555, CR-1556, CR-1557, CR-1558, CR-1559, CR-1560, CR-1561, CR-1562, CR-1563, CR-1564, CR-1565, CR-1566, CR-1567, CR-1568, CR-1569, CR-1570, CR-1571, CR-1572, CR-1573, CR-1574, CR-1575, CR-1576, CR-1577, CR-1578, CR-1579, CR-1580, CR-1581, CR-1582, CR-1583, CR-1584, CR-1585, CR-1586, CR-1587, CR-1588, CR-1589, CR-1590, CR-1591, CR-1592, CR-1593, CR-1594, CR-1595, CR-1596, CR-1597, CR-1598, CR-1599, CR-1600, CR-1601, CR-1602, CR-1603, CR-1604, CR-1605, CR-1606, CR-1607, CR-1608, CR-1609, CR-1610, CR-1611, CR-1612, CR-1613, CR-1614, CR-1615, CR-1616, CR-1617, CR-1618, CR-1619, CR-1620, CR-1621, CR-1622, CR-1623, CR-1624, CR-1625, CR-1626, CR-1627, CR-1628, CR-1629, CR-1630, CR-1631, CR-1632, CR-1633, CR-1634, CR-1635, CR-1636, CR-1637, CR-1638, CR-1639, CR-1640, CR-1641, CR-1642, CR-1643, CR-1644, CR-1645, CR-1646, CR-1647, CR-1648, CR-1649, CR-1650, CR-1651, CR-1652, CR-1653, CR-1654, CR-1655, CR-1656, CR-1657, CR-1658, CR-1659, CR-1660, CR-1661, CR-1662, CR-1663, CR-1664, CR-1665, CR-1666, CR-1667, CR-1668, CR-1669, CR-1670, CR-1671, CR-1672, CR-1673, CR-1674, CR-1675, CR-1676, CR-1677, CR-1678, CR-1679, CR-1680, CR-1681, CR-1682, CR-1683, CR-1684, CR-1685, CR-1686, CR-1687, CR-1688, CR-1689, CR-1690, CR-1691, CR-1692, CR-1693, CR-1694, CR-1695, CR-1696, CR-1697, CR-1698, CR-1699, CR-1700, CR-1701, CR-1702, CR-1703, CR-1704, CR-1705, CR-1706, CR-1707, CR-1708, CR-1709, CR-1710, CR-1711, CR-1712, CR-1713, CR-1714, CR-1715, CR-1716, CR-1717, CR-1718, CR-1719, CR-1720, CR-1721, CR-1722, CR-1723, CR-1724, CR-1725, CR-1726, CR-1727, CR-1728, CR-1729, CR-1730, CR-1731, CR-1732, CR-1733, CR-1734, CR-1735, CR-1736, CR-1737, CR-1738, CR-1739, CR-1740, CR-1741, CR-1742, CR-1743, CR-1744, CR-1745, CR-1746, CR-1747, CR-1748, CR-1749, CR-1750, CR-1751, CR-1752, CR-1753, CR-1754, CR-1755, CR-1756, CR-1757, CR-1758, CR-1759, CR-1760, CR-1761, CR-1762, CR-1763, CR-1764, CR-1765, CR-1766, CR-1767, CR-1768, CR-1769, CR-1770, CR-1771, CR-1772, CR-1773, CR-1774, CR-1775, CR-1776, CR-1777, CR-1778, CR-1779, CR-1780, CR-1781, CR-1782, CR-1783, CR-1784, CR-1785, CR-1786, CR-1787, CR-1788, CR-1789, CR-1790, CR-1791, CR-1792, CR-1793, CR-1794, CR-1795, CR-1796, CR-1797, CR-1798, CR-1799, CR-1800, CR-1801, CR-1802, CR-1803, CR-1804, CR-1805, CR-1806, CR-1807, CR-1808, CR-1809, CR-1810, CR-1811, CR-1812, CR-1813, CR-1814, CR-1815, CR-1816, CR-1817, CR-1818, CR-1819, CR-1820, CR-1821, CR-1822, CR-1823, CR-1824, CR-1825, CR-1826, CR-1827, CR-1828, CR-1829, CR-1830, CR-1831, CR-1832, CR-1833, CR-1834, CR-1835, CR-1836, CR-1837, CR-1838, CR-1839, CR-1840, CR-1841, CR-1842, CR-1843, CR-1844, CR-1845, CR-1846, CR-1847, CR-1848, CR-1849, CR-1850, CR-1851, CR-1852, CR-1853, CR-1854, CR-1855, CR-1856, CR-1857, CR-1858, CR-1859, CR-1860, CR-1861, CR-1862, CR-1863, CR-1864, CR-1865, CR-1866, CR-1867, CR-1868, CR-1869, CR-1870, CR-1871, CR-1872, CR-1873, CR-1874, CR-1875, CR-1876, CR-1877, CR-1878, CR-1879, CR-1880, CR-1881, CR-1882, CR-1883, CR-1884, CR-1885, CR-1886, CR-1887, CR-1888, CR-1889, CR-1890, CR-1891, CR-1892, CR-1893, CR-1894, CR-1895, CR-1896, CR-1897, CR-1898, CR-1899, CR-1900, CR-1901, CR-1902, CR-1903, CR-1904, CR-1905, CR-1906, CR-1907, CR-1908, CR-1909, CR-1910, CR-1911, CR-1912, CR-1913, CR-1914, CR-1915, CR-1916, CR-1917, CR-1918, CR-1919, CR-1920, CR-1921, CR-1922, CR-1923, CR-1924, CR-1925, CR-1926, CR-1927, CR-1928, CR-1929, CR-1930, CR-1931, CR-1932, CR-1933, CR-1934, CR-1935, CR-1936, CR-1937, CR-1938, CR-1939, CR-1940, CR-1941, CR-1942, CR-1943, CR-1944, CR-1945, CR-1946, CR-1947, CR-1948, CR-1949, CR-1950, CR-1951, CR-1952, CR-1953, CR-1954, CR-1955, CR-1956, CR-1957, CR-1958, CR-1959, CR-1960, CR-1961, CR-1962, CR-1963, CR-1964, CR-1965, CR-1966, CR-1967, CR-1968, CR-1969, CR-1970, CR-1971, CR-1972, CR-1973, CR-1974, CR-1975, CR-1976, CR-1977, CR-1978, CR-1979, CR-1980, CR-1981, CR-1982, CR-1983, CR-1984, CR-1985, CR-1986, CR-1987, CR-1988, CR-1989, CR-1990, CR-1991, CR-1992, CR-1993, CR-1994, CR-1995, CR-1996, CR-1997, CR-1998, CR-1999, CR-2000, CR-2001, CR-2002, CR-2003, CR-2004, CR-2005, CR-2006, CR-2007, CR-2008, CR-2009, CR-2010, CR-2011, CR-2012, CR-2013, CR-2014, CR-2015, CR-2016, CR-2017, CR-2018, CR-2019, CR-2020, CR-2021, CR-2022, CR-2023, CR-2024, CR-2025, CR-2026, CR-2027, CR-2028, CR-2029, CR-2030, CR-2031, CR-2032, CR-2033, CR-2034, CR-2035, CR-2036, CR-2037, CR-2038, CR-2039, CR-2040, CR-2041, CR-2042, CR-2043, CR-2044, CR-2045, CR-2046, CR-2047, CR-2048, CR-2049, CR-2050, CR-2051, CR-2052, CR-2053, CR-2054, CR-2055, CR-2056, CR-2057, CR-2058, CR-2059, CR-2060, CR-2061, CR-2062, CR-2063, CR-2064, CR-2065, CR-2066, CR-2067, CR-2068, CR-2069, CR-2070, CR-2071, CR-2072, CR-2073, CR-2074, CR-2075, CR-2076, CR-2077, CR-2078, CR-2079, CR-2080, CR-2081, CR-2082, CR-2083, CR-2084, CR-2085, CR-2086, CR-2087, CR-2088, CR-2089, CR-2090, CR-2091, CR-2092, CR-2093, CR-2094, CR-2095, CR-2096, CR-2097, CR-2098, CR-2099, CR-2100, CR-2101, CR-2102, CR-2103, CR-2104, CR-2105, CR-2106, CR-2107, CR-2108, CR-2109, CR-2110, CR-2111, CR-2112, CR-2113, CR-2114, CR-2115, CR-2116, CR-2117, CR-2118, CR-2119, CR-2120, CR-2121, CR-2122, CR-2123, CR-2124, CR-2125, CR-2126, CR-2127, CR-2128, CR-2129, CR-2130, CR-2131, CR-2132, CR-2133, CR-2134, CR-2135, CR-2136, CR-2137, CR-2138, CR-2139, CR-2140, CR-2141, CR-2142, CR-2143, CR-2144, CR-2145, CR-2146, CR-2147, CR-2148, CR-2149, CR-2150, CR-2151, CR-2152, CR-2153, CR-2154, CR-2155, CR-2156, CR-2157, CR-2158, CR-2159, CR-2160, CR-2161, CR-2162, CR-2163, CR-2164, CR-2165, CR-2166, CR-2167, CR-2168, CR-2169, CR-2170, CR-2171, CR-2172, CR-2173, CR-2174, CR-2175, CR-2176, CR-2177, CR-2178, CR-2179, CR-2180, CR-2181, CR-2182, CR-2183, CR-2184, CR-2185, CR-2186, CR-2187, CR-2188, CR-2189, CR-2190, CR-2191, CR-2192, CR-2193, CR-2194, CR-2195, CR-2196, CR-2197, CR-2198, CR-2199, CR-2200, CR-2201, CR-2202, CR-2203, CR-2204, CR-2205, CR-2206, CR-2207, CR-2208, CR-2209, CR-2210, CR-2211, CR-2212, CR-2213, CR-2214, CR-2215, CR-2216, CR-2217, CR-2218, CR-2219, CR-2220, CR-2221, CR-2222, CR-2223, CR-2224, CR-2225, CR-2226, CR-2227, CR-2228, CR-2229, CR-2230, CR-2231, CR-2232, CR-2233, CR-2234, CR-2235, CR-2236, CR-2237, CR-2238, CR-2239, CR-2240, CR-2241, CR-2242, CR-2243, CR-2244, CR-2245, CR-2246, CR-2247, CR-2248, CR-2249, CR-2250, CR-2251, CR-2252, CR-2253, CR-2254, CR-2255, CR-2256, CR-2257, CR-2258, CR-2259, CR-2260, CR-2261, CR-2262, CR-2263, CR-2264, CR-2265, CR-2266, CR-2267, CR-2268, CR-2269, CR-2270, CR-2271, CR-2272, CR-2273, CR-2274, CR-2275, CR-2276, CR-2277, CR-2278, CR-2279, CR-2280, CR-2281, CR-2282, CR-2283, CR-2284, CR-2285, CR-2286, CR-2287, CR-2288, CR-2289, CR-2290, CR-2291, CR-2292, CR-2293, CR-2294, CR-2295, CR-2296, CR-2297, CR-2298, CR-2299, CR-2300, CR-2301, CR-2302, CR-2303, CR-2304, CR-2305, CR-2306, CR-2307, CR-2308, CR-2309, CR-2310, CR-2311, CR-2312, CR-2313, CR-2314, CR-2315, CR-2316, CR-2317, CR-2318, CR-2319, CR-2320, CR-2321, CR-2322, CR-2323, CR-2324, CR-2325, CR-2326, CR-2327, CR-2328, CR-2329, CR-2330, CR-2331, CR-2332, CR-2333, CR-2334, CR-2335, CR-2336, CR-2337, CR-2338, CR-2339, CR-2340, CR-2341, CR-2342, CR-2343, CR-2344, CR-2345, CR-2346, CR-2347, CR-2348, CR-2349, CR-2350, CR-2351, CR-2352, CR-2353, CR-2354, CR-2355, CR-2356, CR-2357, CR-2358, CR-2359, CR-2360, CR-2361, CR-2362, CR-2363, CR-2364, CR-2365, CR-2366, CR-2367, CR-2368, CR-2369, CR-2370, CR-2371, CR-2372, CR-2373, CR-2374, CR-2375, CR-2376, CR-2377, CR-2378, CR-2379, CR-2380, CR-2381, CR-2382, CR-2383, CR-2384, CR-2385, CR-2386, CR-2387, CR-2388, CR-2389, CR-2390, CR-2391, CR-2392, CR-2393, CR-2394, CR-2395, CR-2396, CR-2397, CR-2398, CR-2399, CR-2400, CR-2401, CR-2402, CR-2403, CR-2404, CR-2405, CR-2406, CR-2407, CR-2408, CR-2409, CR-2410, CR-2411, CR-2412, CR-2413, CR-2414, CR-2415, CR-2416, CR-2417, CR-2418, CR-2419, CR-2420, CR-2421, CR-2422, CR-2423, CR-2424, CR-2425, CR-2426, CR-2427, CR-2428, CR-2429, CR-2430, CR-2431, CR-2432, CR-2433, CR-2434, CR-2435, CR-2436, CR-2437, CR-2438, CR-2439, CR-2440, CR-2441, CR-2442, CR-2443, CR-2444, CR-2445, CR-2446, CR-2447, CR-2448, CR-2449, CR-2450, CR-2451, CR-2452, CR-2453, CR-2454, CR-2455, CR-2456, CR-2457, CR-2458, CR-2459, CR-2460, CR-2461, CR-2462, CR-2463, CR-2464, CR-2465, CR-2466, CR-2467, CR-2468, CR-2469, CR-2470, CR-2471, CR-2472, CR-2473, CR-2474, CR-2475, CR-2476, CR-2477, CR-2478, CR-2479, CR-2480, CR-2481, CR-2482, CR-2483, CR-2484, CR-2485, CR-2486, CR-2487, CR-2488, CR-2489, CR-2490, CR-2491, CR-2492, CR-2493, CR-2494, CR-2495, CR-2496, CR-2497, CR-2498, CR-2499, CR-2500, CR-2501, CR-2502, CR-2503, CR-2504, CR-2505, CR-2506, CR-2507, CR-2508, CR-2509, CR-2510, CR-2511, CR-2512, CR-2513, CR-2514, CR-2515, CR-2516, CR-2517, CR-2518, CR-2519, CR-2520, CR-2521, CR-2522, CR-2523, CR-2524, CR-2525, CR-2526, CR-2527, CR-2528, CR-2529, CR-2530, CR-2531, CR-2532, CR-2533, CR-2534, CR-2535, CR-2536, CR-2537, CR-2538, CR-2539, CR-2540, CR-2541, CR-2542, CR-2543, CR-2544, CR-2545, CR-2546, CR-2547, CR-2548, CR-2549, CR-2550, CR-2551, CR-2552, CR-2553, CR-2554, CR-2555, CR-2556, CR-2557, CR-2558, CR-2559, CR-2560, CR-2561, CR-2562, CR-2563, CR-2564, CR-2565, CR-2566, CR-2567, CR-2568, CR-2569, CR-2570, CR-2571, CR-2572, CR-2573, CR-2574, CR-2575, CR-2576, CR-2577, CR-2578, CR-2579, CR-2580, CR-2581, CR-2582, CR-2583, CR-2584, CR-2585, CR-2586, CR-2587, CR-2588, CR-2589, CR-2590, CR-2591, CR-2592, CR-2593, CR-2594, CR-2595, CR-2596, CR-2597, CR-2598, CR-2599, CR-2600, CR-2601, CR-2602, CR-2603, CR-2604, CR-2605, CR-2606, CR-2607, CR-2608, CR-2609, CR-2610, CR-2611, CR-2612, CR-2613, CR-2614, CR-2615, CR-2616, CR-2617, CR-2618, CR-2619, CR-2620, CR-2621, CR-2622, CR-2623, CR-2624, CR-2625, CR-2626, CR-2627, CR-2628, CR-2629, CR-2630, CR-2631, CR-2632, CR-2633, CR-2634, CR-2635, CR-2636, CR-2637, CR-2638, CR-2639, CR-2640, CR-2641, CR-2642, CR-2643, CR-2644, CR-2645, CR-2646, CR-2647, CR-2648, CR-2649, CR-2650, CR-2651, CR-2652, CR-2653, CR-2654, CR-2655, CR-2656, CR-2657, CR-2658, CR-2659, CR-2660, CR-2661, CR-2662, CR-2663, CR-2664, CR-2665, CR-2666, CR-2667, CR-2668, CR-2669, CR-2670, CR-2671, CR-2672, CR-2673, CR-2674, CR-2675, CR-2676, CR-2677, CR-2678, CR-2679, CR-2680, CR-2681, CR-2682, CR-2

roupa suja, pois o espaço interior e privado existe para facilitar a manutenção das aparências. O que acontece entre quatro paredes deve ficar entre quatro paredes. Salvaguardados por um modelo arquitetônico de ocultamento, podemos ser felizes e fiéis mantenedores da ideologia burguesa. Ah! Mas se as paredes tivessem ouvidos...

Porém, após anos de confinamento em casa, as mulheres se lançaram no mundo. Sua inclusão no mercado de trabalho, dividindo com o homem o papel de provedora de bens de consumo dá início à crise do modelo da família nuclear, formada por pais monogâmicos e heterossexuais com filhos. E o colapso aumenta na medida em que a ciência avança e propõe a separação entre sexualidade e reprodução. Pílula anticoncepcional, inseminação artificial, banco de sêmen, barriga de aluguel; multiplicam-se as formas de dar origem a uma família. Além disso, as políticas de visibilidade da diversidade sexual, o aumento da longevidade e outras transformações socioculturais e econômicas, estão favorecendo para que o modelo de família burguesa sofra alterações significativas no seu modo de ser hegemônico. E o modelo vivido distancia-se cada vez mais do modelo imaginado; que tristeza! Esta crise, inscrita num contexto amplo de transformações sociais, vem abalando além da forma, também a estrutura hierárquica e prossegue desenhando um modelo familiar de relações igualitárias e personagens plurais, além da trindade pai+mãe+filho.

Nesse trânsito mutacional entre o modelo familiar burguês e um outro paradigma ainda não solidificado, há muita tensão causada, sobretudo, pela falta de referencial identitário. A sensação é de que se não estivermos vivendo o modelo fantasioso burguês, aquele vendido juntamente com a margarina e o leite longa-vida, estamos por demais transviados (GOMES e SZYMANSKI, 1992). Não é de se estranhar, já que somos confrontados com essa imagem ideológica diária e maciçamente pelos meios de comunicação, que penetram nas casas, reduto do privado, a qual só abrimos normalmente para os conhecidos, aqueles no qual depositamos confiança e credibilidade.

Ao sermos constantemente apresentados a imagens de uma família-modelo, reforçamos internamente que certos padrões de conjugalidade devem ser evitados. Os padrões consumidos de felicidade, harmonia, perfeição e, conseqüentemente, de beleza (todo belo é bom?) são transformados em ação, que (in)conscientemente adotamos como prática com os membros de nossa família. Beleza, perfeição, felicidade plena; como podemos nos desvencilhar da nostalgia profética prometida nesse modelo fantasioso de realidade? Como evitar que a frustração de não vivenciar esse modelo atue de forma negativa em nossas vidas? Como abrir-se para as aventuras e os desafios do real modelo vivido, sem deixar que o modelo idealizado nos cutuque



Rick Martin e seus dois filhos gêmeos são capa de inúmeras revistas internacionais em 2010. A repercussão deve-se ao fato do artista ter contratado os serviços de uma agência para produzir sua família. O sêmen do cantor foi utilizado para fecundar o óvulo de uma doadora, que teve sua gestação no ventre de outra mulher. A dona da barriga de aluguel faz da hospedagem de crianças um negócio. De acordo com o site TMZ (www.tMZ.com), os filhos de Ricky Martin seriam o terceiro trabalho da mulher, que já teria negociado sua barriga para mais duas outras famílias.



Capa de revista US Weekly, com Elton John ao lado de seu marido David Furnish segurando o filho do casal, é censurada pela rede de supermercados americana Harps. A rede cobriu a capa da publicação com um papel cinza que trazia a mensagem: "escudo familiar para proteger os jovens compradores da Harps". Depois de uma grande manifestação no Twitter e várias reclamações, a loja resolveu voltar atrás e não censurar a capa. Zachary nasceu no dia de Natal e foi gerado por barriga de aluguel.

diariamente? Há no modelo arquitetônico de nossas residências alguma implicação sobre o modelo de família?

Quando uma família se distancia do modelo idealizado, esta passa a ser considerada pela sociedade como desestruturada. Há então uma fratura em seu seio emocional e ético que precisa de “cura”. Famílias que não são desenhadas com todos os representantes do modelo idealizado estão incompletas, e estão amputando de seus membros a possibilidade de serem indivíduos completos e moralmente aceitáveis. Assim, passam a ser responsabilizadas por todos os tipos de problemas emocionais, fracassos e desvios de comportamento de seus membros.

Como nos alerta Symansky (1995), ainda há na sociedade a ideia de que a qualidade de vida está vinculada à manutenção desse modelo imaginário e não no exercício sadio das interrelações, independente de que modelo esteja baseada. Contudo, podemos e já estamos começando a desenhar um novo caminho, que é diferente daquele proposto midiaticamente pela ideologia burguesa. Alicerçados pelo ritmo de nossas necessidades cotidianas, novas siluetas de conjugalidade surgem. Com isso, outros modelos relacionais, outras formas de afeto e de experienciar o mundo são postos em funcionamento.

A legislação, ao permitir o divórcio, mostrou um dos primeiros indícios destas transformações. Em decorrência dos divórcios, muitos casais têm se organizado recompondo a família. Como em uma reprodução por cissiparidade, nascem duas, ou mais, de um único núcleo. Surgem outros irmãos, outras mães e pais, e com isso outras casas, outros quartos, outros espaços, outras regras relacionais. Em cada casa uma sentença. E os integrantes dessas novas famílias expandidas, famílias-rizomas, precisam aprender a se traduzir. Transitando de casa em casa, como na cultura Boboro⁷, acabam por pertencer a uma única família, formada por vários galhos com regras próprias de conjugalidade.

Os modelos de famílias encontrados hoje já são tantos que Christine Collange, no livro *Defina uma família!* (1994:65), chegou a elencar pelo menos dezessete deles. Família “casulo”, família “disneilândia”, família “clube”, família “moderna”, família “tradição”, família “cepa”, família “monoparental”, família “em Kit”, família “reconstituída”, família “aberta”, família “invisível”, família “new look”, família “nuclear”, família “comunitária”, família “fragmentada”, família “parceira”, família “de fusão”, são alguns exemplos.

Como não há ainda modelos socioculturais para essas famílias, ou seria melhor chamá-

7 Ver capítulo 3.

las de conjugalidades já que a palavra família passa por uma crise conceitual, a maioria dos rituais e normas disponíveis precisa ser repensada, ajustada ou simplesmente criada. Esses novos agrupamentos de indivíduos são convidados a (re)inventar seus próprios protocolos de pertencimento e dinâmicas internas, que serão fundamentais para viabilizar, fortalecer e validar a sensação de ser um membro de uma matilha. Claro, com isso, também precisarão de um outro ambiente que os acolha, livre dos estereótipos arquiteturais da tripartição planejados especialmente para uma típica família nuclear.

Se antes o modelo de amor romântico era a única regra possível, hoje, com as dinâmicas emocionais líquidas, como constata Baumam (2006), o enamoramento também se modifica. Enquanto o amor romântico evita a pluralidade sexual, fixando a afetividade em parceiros únicos e duradouros, e com isso os conduz para a adequação aos papéis conjugais estáveis de macho-fêmea, marido-mulher, pai-mãe, as dinâmicas emocionais líquidas, tais como o ficar e o juntar⁸, possibilitam a criação de outros atores conjugais, com outros roteiros de pertencimento. Roteiros construídos mais pelo contato e improvisação do que pela convenção social normativa vigente. Assim, por exemplo, a sexualidade, antes uma condição restrita ao papel social do indivíduo casado, é considerada hoje como algo imperativo para a experiência de descoberta do outro.

Pesquisando, na França, os comportamentos sexuais dos sujeitos, o sociólogo Michel Bozon (2004) observa que a sexualidade, hoje, configurou-se em alicerces movediços. O autor ressalta ainda que a experiência sexual passou a fazer parte do contexto de casais cada vez mais jovens, bem como de indivíduos solteiros que podem exercer sua sexualidade independentemente de um vínculo conjugal duradouro e estável. Impulsionados por uma sexualidade líquida, gasosa, (in)constante, o ato ficar torna-se cada vez mais rotineiro e aceitável. Ficar é então vivido como um estado experimental

8 Além do ficar, podemos nos juntar. Se juntar significa o desejo de coabitar desprendendo-se dos rituais e da carga simbólica e legislativa do casamento. Apesar de haver semelhanças entre a coabitação e o casamento, estas modalidades relacionais diferenciam-se quanto as suas constituições estruturais, inexistindo vínculos legais e religiosos. Apesar de diferentes, muitas vezes a coabitação é adotada como fase preparatória para o casamento. Neste sentido, coabitar é uma espécie de casamento experimental. Este modelo conjugal popularizou-se a partir da década de 70, tendo sido incorporada ao estilo de vida de adultos jovens, de classe média, residentes em grandes centros urbanos, que possuem maior identificação com valores sociais não tradicionais, sendo adotada por aqueles que não estão inseridos em nenhuma religião (Béjin, 1985; Dias, 1995). Segundo os autores, nas últimas quatro décadas, houve um aumento significativo de casais que coabitam. O crescente desse fenômeno é justificado tanto pela maior aceitação social do modelo como pelo aumento da liberdade sexual entre os jovens.

laboratorial conjugal, que pode vir a ser, ou não, um nível preparatório para uma conjugalidade estável futura. Ficando verificamos se há afinidades suficientes para desenvolvermos um sentimento maior. Ficando, mantém-se ativa a descoberta da intimidade, mas, ao mesmo tempo, um relativo afastamento.

Ficar significa conservar-se em um estado de permanência fugaz a mercê das disposições do íntimo. Ficar é estar disposto a criar múltiplas conexões afetivas, vivenciar uma deriva relacional, experimentar um estado de nomadismo afetivo. Ficando, temos a chance de viver uma diversidade de experiências, e com elas vamos construindo e reconstruindo nossa sexualidade e descobrindo melhor também as multiplicidades de nossos parceiros. Porém, ao ficar estamos à mercê da tensão gerada por prováveis conflitos entre o desejo de vivenciar um modelo romântico de amor, baseado em um suposto *modus operandi* e o modelo gerado pelas forças psicossociais da atualidade: líquidas, rizomáticas, vertiginosas, derivantes, (i)numeráveis.

Se por um lado nos sentimos seduzidos pela fantasia do amor romântico, pela promessa de segurança, confiabilidade, fidelidade, durabilidade e outras utopias, por outro, também é muito atraente a promessa de uma total independência, autonomia, multiplicidade e outros atributos próprios ao amor líquido apresentados por Bauman (2006). Mesmo diante desta tensão percebemos que vicejam os amores voláteis, o que vem tornando menos hegemônicos os modelos tradicionais de relação amorosa, tais como namoro e noivado, em prol da experimentação de arranjos amorosos abertos. Por isso, ficar não pode ser encarado apenas como um progresso das formas de enamoramento, mas sim um modelo que tende a gerar uma outra proposta relacional para a atualidade, que reflete, fundamentalmente, no entendimento que temos hoje do espaço e do tempo.

Ficando, descobrimos que somos múltiplos. Assumimos que somos vespas e orquídeas e que a regra da polinização também é importante em nossas vidas. Incorporando o devir-vespa ou devir-orquídea em nossos relacionamentos, como propõe Deleuze e Guattari (2007a), estamos acolhendo as possibilidades do amor multidirecional, múltiplo, poli. Poliamor; eis a regra do inseto em conjunto com a flor. Em termos históricos, o poliamor, como política social, começou a ser delineado na década de 90 como a proposta de um modelo de relacionamento amoroso, paradigmático da complexidade da atualidade (Barker, 2005). Desvinculado de uma identidade sexual particular o poliamor rompe as barreiras da monogamia, se estabelecendo como uma orientação relacional na qual se crê ser admissível e viável amar muitos indivíduos e construir um rizoma de relacionamentos íntimos onde cada conexão teria suas

diferentes regras conjugais, que podem se reorganizar constantemente na medida em que as relações são vivenciadas.

Existem diferentes modos de configurar uma relação poliamorosa, consoante às ambições e aos limites de seus parceiros, mas essencialmente estes modelos devem envolver o consentimento e a confiança mútua de todos os envolvidos. Um dos modos é a da (1) polifidelidade, que se caracteriza pelo envolvimento com múltiplas relações afetivas, com contato sexual restrito entre os indivíduos parceiros do grupo. Outra possibilidade é viver em casamento com um único parceiro, mas manter um contrato de abertura para que um ou dois de seus membros possam viver, com consentimento mútuo, outras relações secundárias. Esta categoria poliamorosa é também conhecida como (2) casamento aberto. Em um casamento aberto, quando se estabelece que apenas um dos parceiros seja monogâmico e o outro possa vivenciar experiências sexuais e afetivas com outros, diz-se que este é uma relação mono/poli. A (3) poligamia é outra forma de vivenciar o poliamor. Nela, um indivíduo casa-se com diversos outros. Estes, por sua vez, podem ou não estar casados ou ter relações afetivas e sexuais entre si, ou com outros fora de seu círculo primário. Além da poligamia, pode-se optar pela construção de uma relação em grupo, ou seja, (4) casamentos coletivos, onde vários indivíduos se consideram associados conjugalmente com todos de alguma forma igualitária. (5) Outra forma de vivenciar o poliamor é quando um indivíduo em particular constrói uma rede de relacionamentos, podendo ter relações de diferentes naturezas com diversas pessoas.

Embora múltiplas, as relações poliamorosas podem ser construídas sob diferentes tipos de consentimentos, chamados de acordos geométricos, que são descritos em função do número de indivíduos envolvidos, bem como pela forma como estes se conectam entre si. Geralmente uma relação poliamorosa pode ser do tipo triangular, no formato V e T ou quadrilátera, no formato N e variações.

Em uma relação tipo V, há um indivíduo que funciona como pivô, um vértice central que se conecta a duas outras pessoas. A essa conexão dá-se o nome de braço. Na tipologia V, os parceiros-braço estão ligados de forma mais íntima com o parceiro pivô do que entre si. Exemplos dessa organização estão presentes no cartum *Aline*, de Adão Iturrugarai (1965), publicadas diariamente, desde 1993, no caderno *Ilustrada*, do jornal *Folha de São Paulo*. A tira retrata a vida de uma personagem que vive um relacionamento amoroso com dois homens, Otto e Pedro, que convivem em uma única casa, dividem a mesma cama e também o sentimento de submissão pela mulher amada: Aline.



Outra representação de relação V foi criada pelo diretor francês François Truffaut (1932-1984) em *Jules et Jim* (1962). O filme retrata uma Paris, antes da Primeira Guerra Mundial, onde dois amigos, Jules e Jim, se apaixonam pela mesma mulher: Catherine. Mas Catherine, apaixonada por Jules, casa-se com ele e a amizade com Jim desarticula-se. Após a guerra, quando os três voltam a se encontrar novamente na Alemanha, Catherine apaixonou-se também por Jim. A partir daí, os três começam a viver uma história de intenso amor e fraternidade. Outro filme que também representa o poliamor é *Três formas de amar* (1994), dirigido pelo americano Andrew Fleming (1965).

Na relação em T, o casal estabelece uma relação estreita entre si, e ambos têm uma relação mais tênue com um terceiro. O cinema representou essa estrutura no filme *Os sonhadores* (2003) de Bernardo Bertolucci (1941). Na trama, Matthew é um jovem estadunidense que, em 1968, vai estudar em Paris. Na capital, em uma crise política, ele conhece os irmãos gêmeos Isabelle e Theo, que vivem uma relação amorosa íntima *sui generis*. Matthew inicialmente fica confuso e impactado com a (in)congruente relação, mas aos poucos começa a ser atraído para o forte mundo íntimo dos gêmeos. Os três logo se tornam amigos dividindo experiências e relacionamentos enquanto Paris vive a efervescência da revolução estudantil e sexual.

Nas relações quadriláteras, também denominadas de quadras, há ainda uma variação maior de formações. O padrão básico, do tipo N, é vivenciado quando existem pelo menos quatro sujeitos, homens e/ou mulheres se relacionando, porém não todos entre si. Um exemplo tipo N pode ser ilustrado com a existência de dois homens e duas mulheres, onde apenas elas são bissexuais e se relacionam entre si, cabendo aos homens se relacionarem apenas com as mulheres. Em quadras é comum representar as mulheres pela letra F (feminino) e os homens pela letra M (masculino). Assim, teríamos, por exemplo, relações do tipo FMMF, onde dois homens se relacionam, mas as duas mulheres se relacionam cada qual apenas com um homem. Outras combinações possíveis poderiam ser FMFM, MMFF e MFFM. Porém, além desses modelos, há quadras onde todos os integrantes se relacionam entre si, independente de gênero.

Nos relacionamentos poliamorosos há explícitos acordos sobre não exclusividade. Nele não são valorizadas as posses, mas sim estados de devir. Conectar, desconectar, reconectar, acessar, acessível, *on-line*, *off-line*; eis suas condições. Abrindo para as possibilidades de se realizar todas as diferentes potencialidades de um relacionamento, os poliamorosos negociam constantemente as formas que a relação pode assumir; estão sempre em (in)formação. As fronteiras entre sentimentos de amizade, sociedade, amor e sexualidade são ambíguas e constantemente borradas. Na era dos Djs e Vjs, do



Frames do filme
Os Sonhadores (2003)
dirigido por Bernardo Bertolucci



culto-hedonista a remixagem, não seria (in)oportuno que se remixassem também as dinâmicas dos corpos em contato.

O padrão poliamoroso surge assim com potencial para problematizar os padrões das regras conjugais vigentes, principalmente ao que tange a ética, a naturalidade e a legalidade exclusiva à monogamia, revelando a falsa construção de uma heterossexualidade compulsória, na qual o relacionamento sexual deveria ser pautado sob os pilares dominantes da exclusividade relacional monogâmica entre um homem e uma mulher, sendo este ativo-dominante e, por consequência, ela passiva-dominada. Sem raízes verticais estabilizantes, o poliamor provoca a supremacia do modelo de casal heterocêntrico como único sistema relacional válido. Com o poliamor, ampliamos a concepção da vida estruturada, até então, em matrizes binárias e antagônicas; homem/mulher, provedor/recebedor, bem/mal para (i)numeráveis outras formas de conjugalidade. Além de uma genealogia baseada em um simples passado-presente-futuro, podemos viver também o pretérito perfeito, imperfeito, o mais que perfeito o gerúndio...

Refletindo sobre o momento histórico em que o poliamor começa a ser construído como possibilidade de modelo relacional, percebemos que esse se sincroniza com a era da popularização das tecnologias de informação e comunicação. A rede mundial de computadores com todos seus aparelhos facilitadores do encontro e das trocas simbólicas e afetivas vêm funcionando como um elemento agenciador de relações múltiplas. Com a popularização dos aparelhos celulares dotados de câmeras fotográficas e de vídeo e outras tecnologias de rede, como o acesso à internet e à transferência de arquivos por *bluetooth*, a procura e o encontro por novos parceiros sexuais e/ou afetivos tornou-se mais dinâmica.

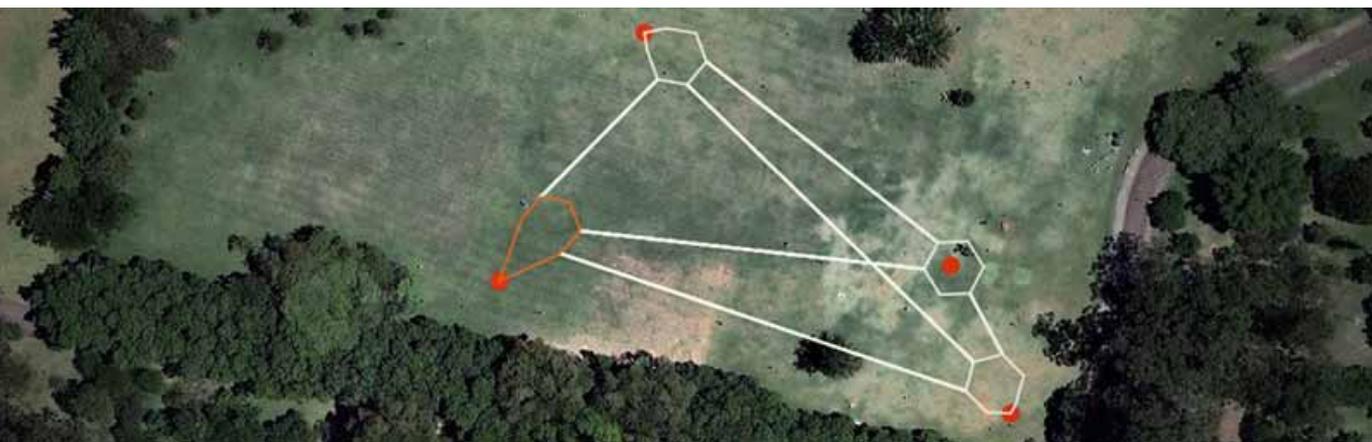
Hoje, em lugares públicos de grande circulação, principalmente nas estações de metrô, nos aeroportos e parques é comum utilizar o *bluetooth* para mapear os aparelho-sujeitos existentes no espaço. Através da identificação dos *nicknames* dados ao aparelho, que funcionam como indicador dos interesses do usuário (ex. HxH_Agora, CasadoAfim, SafadinhaGata, NinfetaLOURA, 21Ativo, etc.), é possível achar e ser achado por outros com anseios complementares. Após encontrar o(s) *nickname(s)* desejável(is), segue-se um convite para compartilhamento de arquivos. Assim, com a troca de imagens e vídeos é possível conhecer previamente o pretendente e havendo interesse mútuo parte-se da ficção para fricção.

Conectados, os computadores, celulares, *palm*s, *tablets* mudaram não só a forma pela qual trabalhamos, consumimos, estudamos, mas também a maneira como nos

relacionamos afetiva e sexualmente. A rede computacional favoreceu o encontro. Beneficiou a descoberta do outro, bem como a aproximação dos corpos, colocando em contato, mesmo que remotamente, pessoas geolocalizadas em pontos distintos do planeta. Com a internet, deu-se início a uma nova dimensão da experiência emocional e sexual humana, que agora se amplia do previsível P2P (person-to-person), bilateral e estável relação telemática inicialmente promovida pelo telefone, para uma rede sensorio-afetiva poliamorosa bem mais complexa.

Uma das dimensões relacionais da internet pode ser poeticamente visualizada no trabalho *Redes vestíveis* (2010), do artista multimídia Claudio Bueno. A obra, premiada pelo *Festival Arte.Mov*, em São Paulo, consiste em uma performance coletiva e aberta baseada numa rede virtual elástica, geolocalizada, que graficamente pode ser visualizada na tela de um telefone móvel. Na performance, duas ou mais pessoas portando um celular dotado de geoprocessamento e do programa do artista instalado, conectam-se, tornando-se vértices de uma trama elástica e dinâmica.

Ao se movimentarem com seus celulares, a trama tenciona-se, deforma-se, expande-se, porém, pode romper-se, desconectando um de seus integrantes caso este se distancie demasiadamente de seus pares ou fique simplesmente imóvel por um longo período. A visualização do desenho da trama em tempo real pelo celular dá a seus usuários a percepção do todo, vendo para onde os outros integrantes da rede se movimentam induzindo-os a manterem-se também em um movimento coeso, como o de uma matilha, para evitar rompimentos e perdas. O projeto, *Redes vestíveis*, faz



Claudio Bueno,
Redes Vestíveis (2010)

alusão às dinâmicas da *web* onde se prima pelo movimento contínuo, onde o silêncio significa imobilidade e, por conseguinte, morte. Com o trabalho problematiza-se também sobre os modos de afetação entre corpos que apesar de não se verem pelo tradicional face a face, se percebem e se afetam de maneira interfaceada. Em *Redes vestíveis*, há a criação de uma teia poliafetiva que expressa de forma dinâmica às tensões das multiplicidades relacionais da atualidade.

Outro trabalho que tem como base a estética relacional computacional é a instalação multimídia *Web of life*⁹ (2002), de Jeffrey Shaw (1944) e equipe¹⁰. Neste projeto o artista discute poeticamente a potência da internet como sistema de conexão de vidas. A instalação foi configurada como uma rede distribuída por cinco espaços distintos. Na Alemanha, no *Center for art and media Karlsruhe – ZKM* foi implantada a maior das instalações em regime permanente. As quatro outras se deslocavam por cidades diferentes de maneira sempre itinerante. Como todas as cinco instalações estão conectadas entre si, a interação do visitante em qualquer uma delas acaba por afetar o comportamento visual e sonoro de todas as outras. A natureza distribuída do projeto permitiu que este se manifestasse em numerosas localidades interligando as pessoas de forma poética.

No ZKM, a instalação é formada por um largo ambiente tortuoso e escuro que recebe uma projeção multimídia estereoscópica 3D, que pode ser vista com óculos polarizadores. Um dispositivo colocado no centro da sala tem como função escanear a palma da mão dos visitantes. O escaner lê as linhas das mãos de quem o toca e projeta



9 Formulado pelo escritor Michael Gleich e artista Jeffrey Shaw, o projeto é patrocinado pela Fundação Aventis e está sendo criado e produzido no ZKM Center for Art and Media, em Karlsruhe por uma equipe de destaque de artistas, designers, arquitetos, cientistas e técnicos.

10 Michael Gleich, Lawrence Wallen, Bernd Lintermann e Torsten Belschner.

a imagem resultante no telão das cinco instalações. As instalações itinerantes também possuem os mesmos terminais de escaneamento, que digitalizam e repassam para as outras instalações as imagens das palmas das mãos dos visitantes. Na medida em que mais pessoas digitalizam suas mãos uma nova imagem é gerada a partir da fusão caleidoscópica de todas as mãos já escaneadas, criando assim um gráfico de uma rede mundial de corpos.

O resultado é uma textura de linhas, um rizoma gráfico-corporal que se transforma progressivamente na forma de uma orgia-poliafectiva-quiromante. De acordo com a quiromancia, os destinos estão escritos nas linhas das mãos, e nesse sentido, a rede proposta por Jeffrey Shaw simboliza um cruzamento de destinos, uma emergência de relações. A instalação é um discurso sobre as possibilidades de interconexões entre sujeitos, interrelação de destinos que acabam por gerar e retroalimentar o todo, como defende a teoria do caos.

Este emaranhado de linhas nos remete simbolicamente a uma série de outras estruturas presentes no cotidiano humano: os circuitos neuronais do cérebro, as malhas urbanas,



Jeffrey Shaw,
Web of Life (2002)

os desenhos dos circuitos elétricos, as hidrovias dos rios, as filigranas das artérias do corpo... Há sempre um emaranhado de linhas para sustentar e conectar a vida. Linhas que são sempre individuais, mais que se misturam e se confundem quando encontram seus pares, trios, quádruplos, etc. Refletindo sobre o grafismo que é construído à medida que cada pessoa digitaliza sua mão, podemos perceber o quanto o outro é importante para a construção do todo. Em *Web of life*, a mão digitalizada viaja pelo ciberespaço indo sempre ao encontro de outras. Virtualizada pode sempre tocar outras remotamente. Pode acariciá-las. Agarrá-las. Híbridizá-las. Assim, a rede pode ser percebida poeticamente como um aperto de mão coletivo. Uma vontade de estar com o outro; de coexistir.

Ao se observar a sociedade em rede investigada pelos artistas Claudio Bueno e Jeffrey Shaw, sociedade concreta, mais também virtual, ou seja, cíbrida, torna-se evidente que desde a última década do século 20 os modos operantes dos relacionamentos interpessoais passam por transformações profundas. Hoje, com a inserção das tecnologias de informação e comunicação no cotidiano, estamos aprendendo que além de face somos também interfaces¹¹ e podemos utilizá-las para troca de experiências, desejos, afagabilidades e carícias.

Prova-se tal afirmação analisando os dados publicados no último relatório do *Ibope Nielsen Online* (2009), que constata que são justamente nas redes sociais que os internautas dedicam o maior tempo de navegação na internet. Segundo o relatório, o tempo destinado à navegação em redes sociais, tais como o *FaceBook*, *Orkut* e *MySpace* tem crescido a uma taxa três vezes maior que a média geral da internet. Estima-se que, em quatro anos, 90% do consumo do volume de tráfego da banda larga da internet será direcionado para as redes sociais. Enquanto o tempo na *web* em geral aumentou 18%, entre 2007 e 2008, o tempo dedicado a redes sociais cresceu 63%, chegando a 45 bilhões de minutos.

Hoje, o Brasil é um dos países que mais utiliza as redes sociais em todo o mundo, seja para fins profissionais, educativos, lazer ou para a vivência do amor e da sexualidade. Os brasileiros publicam uma grande quantidade de fotos e vídeos e em regular frequência, comprovando sua disposição para se expor e se conectar com o outro. Gostamos dos encontros, de estar com o outro e, por isso, inventamos a cada dia outros usos para redes sociais, explorando as suas diferentes dinâmicas relacionais.

11 Interface, segundo Pierre Lévy (1993:181) é uma “superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano (...) aquilo que é tradução, transformação, passagem...”

Uma rede social organiza-se sobre uma base de afinidades eletivas, assim, seus membros vinculam-se por núcleos de interesses comuns. Apesar de não haver a presença física, as redes sociais estão repletas de paixões, conflitos, projetos, amizades, amores, sonhos e desejos. Por isso, já podemos falar de um *ethos*¹² próprio às relações virtuais. Nesse amplo universo social cibernético as relações de amizade e enamoramento se sobressaem às demais. Não por acaso a palavra sexo e suas derivações são as mais pesquisadas nos sistemas de busca até hoje. Com a internet e as trocas de afeto interfaceadas nasce também o sexo *on-line*¹³, uma nova forma de explorar o outro. A rede, com suas múltiplas formas de arranjos, torna-se assim um terreno democrático já que é capaz de agenciar diferentes formas de amizade e conjugalidades¹⁴; mono, poli, hetero, homo, bi, etc. Porém, desde os primeiros anos de seu surgimento, até os tempos de hoje, mudou-se muito a forma como essas relações virtuais se desenvolvem, pois se “no princípio era o Verbo (...) e o Verbo se fez carne, e habitou entre nós (...)” (João 1:1,14), hoje temos além da palavra, a imagem e o som para incrementar nossos relacionamentos.

No início da *web*, o ponto de partida das relações virtuais foi apenas a palavra, pois as bandas das infovias eram bastante limitadas. Com ela se expressava a identidade, sentimentos, desejos. A palavra era o próprio corpo; era a carne. Por meio dela se anunciava a ação, e com ela se desenhava o roteiro de uma ficção a ser vivida a dois, três, quatro... Era, basicamente, por meio de trocas de textos, em *chats* e por *e-mails*, que nos comunicávamos com nossos parceiros e amigos. Pelas salas de bate-papo era possível entrar em contato com todos os quatro cantos do mundo, a exigência básica era possuir o domínio da língua¹⁵.

12 Ethos é empregado na Sociologia como um termo que expressa a síntese dos costumes de um determinado grupo social. O termo indica, de maneira geral, os traços característicos de um grupo, do ponto de vista social e cultural, que o diferencia de outros. Seria assim, um valor de identidade social.

13 Por sua relativa novidade, sabemos ainda muito pouco sobre as relações afetivas e sexuais online, e, por isso, podemos correr o risco de analisá-las com ferramentas teóricas ultrapassadas. Especula-se que não há exposição no modo online. Porém, na internet nos desnudamos, pois somos, fundamentalmente, nossas fantasias íntimas. Em rede estamos inteiros, pois ao navegar levamos também nossos desejos e temores. Cabe aos interessados na vida digital, cientistas da computação, engenheiros e artistas multimídia investigarem e proporem novas formas de vivenciar o ciberespaço, criando mecanismos cada vez mais complexos/completos de favorecer os encontros e os relacionamentos rizomáticos, poli, múltiplos.

14 A comunidade gay pode ser dividida em dois momentos históricos; antes e depois da internet. Com a ideia de uma heterossexualidade compulsória e a forte discriminação social contra homossexuais, os gays acabaram vivendo no mundo concreto um personagem falso, ao ponto que na internet, puderam transitar mais livremente, encontrar seus pares e fortalecer sua condição sexual.

15 Com a criação de ferramentas de tradução *on-line*, juntamente com pesquisas no desenvolvimento de aplicativos para a consolidação da web semântica, cientistas da computação acreditam que não será necessário conhecer outra língua além da sua natal, já que os próprios computadores poderão traduzir em tempo real toda a comunicação mediada por eles.

Em salas de bate-papo, o corpo e o rosto não se revelavam pela visualidade, mas sim pelo verbo. Escolhemos um *nickname*, uma pequena palavra que funciona como um apelido que serve para nos apresentarmos ao grupo *on-line*. Com o apelido criamos uma imagem social para nossa *persona*. Imagem esta representativa das nossas aspirações momentâneas, que comumente está muito mais atrelada à nossa subjetivação que à nossa condição biológica, aparência física ou gênero, por exemplo. Um *nickname* funciona como uma chave que pode vincular de imediato simbolicamente dois ou mais usuários. Assim, ele funciona como um corpo que é observado e desejado, e caso haja interesse poderá ser cutucado para começar uma conversa, realizando uma intensa troca de estímulos-(in)formações.

Com isso, dá-se início a uma ruptura no *modus operandi* da visualidade, que com os *chats* de texto passa a ser substituída pelo simbolismo da palavra. Agora, acolhidos pela libertadora falta da aparência física, torna-se mais confortável a criação de eloquentes narrativas pessoais no diálogo com o outro. Dessa forma, a relação virtual mediada pela escrita pode ser percebida como um agente facilitador na construção eletrof(r)iccional do eu para o outro. Relacionando-se sem os entraves do corpo biológico, sem revelar o tremor das mãos nem da voz e sem o medo de ser julgado pela aparência em uma sociedade que hiper valoriza a imagem, a internet, com seu pseudo anonimato, funciona como máquina desinibidora, favorecendo a expressão das qualidades de subjetivação; seus valores, ética, modos de pensar, gostos, sonhos, fetiches, desejos. Relacionando-nos por meio de texto, tendemos a ficar mais a vontade para expressar o que sentimos e pensamos.

Porém, mesmo sem as imagens, em conversas de cunho sexual, é comum que as primeiras questões do diálogo continuem presas em torno da descrição de uma identidade física dos sujeitos envolvidos, pois ainda é fundamental, para nossa cultura em trânsito corporal, conhecer as qualidades de tamanho, peso, cor, etc., para encaixá-las em nossas fantasias. Mas, sem a prova da imagem, o texto pode criar qualquer identidade para qualquer um. Identidade esta que pode estar muito mais vinculada com o que desejamos ser no momento, do que com o que somos pela determinação biológica. Contudo, com a maturação tecnológica da internet, as velocidades e os protocolos de comunicação *on-line* viabilizaram a troca de informações mais robustas. Fotos e *stream* audiovisuais já são possíveis e largamente utilizados. O que antes se realizava apenas por texto, exigindo basicamente uma predisposição à imaginação, atualmente, pode contar com o auxílio de fotos, sons e vídeos para auxiliar nos processos interacionais.

Neste sentido podemos destacar o *site* de relacionamento *Cam4*. O portal que está atualmente disponível em mais de 76 países, estimula seus usuários a interagirem,

conversarem e se exibirem publicamente por meio de webcâmeras e *chats*. O objetivo maior desta rede é a promoção de experiências eróticas interfaceadas por computadores, por isso, o portal permite a criação de contas gratuitas para transmissão de imagens pessoais ao vivo para a comunidade. Com a tecnologia disponível atualmente é possível que uma única conta possa ser vista, simultaneamente, por mais de mil outros usuários *on-line* distribuídos por vários lugares do mundo. Inclusive, o portal tem como conduta a premiação das contas que forem mais bem visitadas a cada mês, estimulando com isso a prática criativa das qualidades e habilidades do exibicionismo.

Porém, além de se mostrar ao mundo, pode-se utilizar o *site* apenas com uma atitude *voyeur*, pesquisando e visualizando as contas *on-line* sem a necessidade de se expor. As contas são organizadas em cinco categorias distintas; feminino, masculino, casal, transexual e festa, esta última destinada à transmissão de eventos orgiásticos. Ao selecionar uma das categorias o usuário é direcionado para uma página que apresenta a listagem de todas as câmeras ao vivo no momento, as quais podem ser escolhidas e assistidas sem maiores restrições.

Com a popularização do *site*, este acabou por se tornar um espaço promissor para o encontro do outro. Exibicionistas se deparam *voyeur*. Heterossexuais se acham. Homossexuais se descobrem. Bissexuais se conectam. Homens, mulheres, travestis, transexuais, jovens, velhos, ocidentais, asiáticos, brancos, negros, mulatos, altos, anões, bis, tris ou pans; todos se encontram e compelem por se associar a seus múltiplos pares. A diversidade é estimulada e aceita. Dessa forma, o *site* concretiza-se como uma *Torre de Babel* onde todos procuram se comunicar, e apesar de se expressarem com seus particulares códigos de intimidade, acabam por utilizar uma única linguagem; a do sexo. Assim, em *Cam4* todos parecem unificados pelo desejo de estar com, pertencendo assim a uma rede polissêmica e multisensorial de (des) encontros, múltiplos, fluidos, vaporosos.

Incorporando além do texto puro as atuais tecnologias de expansão dos corpos, tais como o vídeo e som, o encontro com o outro se tornou mais potente. Pode-se agora ler, ver e ouvir o próximo com relativa facilidade. Porém, telematicamente ainda nos falta o cheiro, o gosto, a pressão, a vibração, a temperatura do outro¹⁶.

Nessa conjuntura de rede, onde os fluxos de aproximação, de encontro e cruzamento se aceleram e se diversificam, novas experiências para construção de outras conjugalidades se fortalecem. Amigos e namoros virtuais e presenciais se misturam.

16 Discutiremos com mais profundidade sobre como interagir telematicamente com o outro utilizando vários sentidos no capítulo 4 onde apresentaremos nossas proposições poéticas.

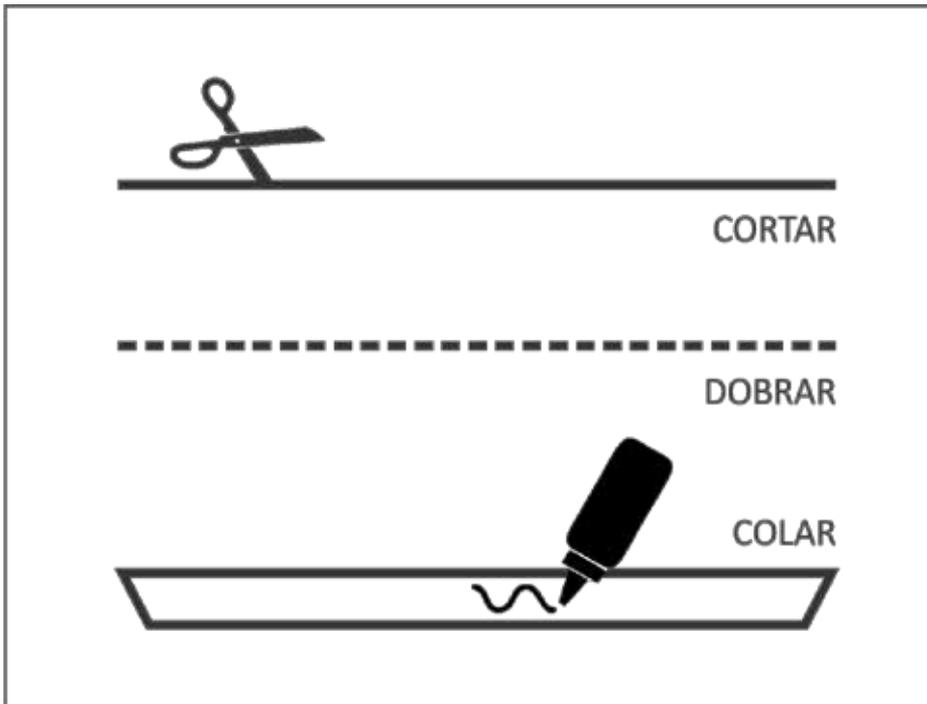
As fronteiras de separação entre os dois universos são borradas. Com a fluidez própria da atualidade, intensificada pelas tecnologias de informação e comunicação em rede, outros arranjos se constroem.

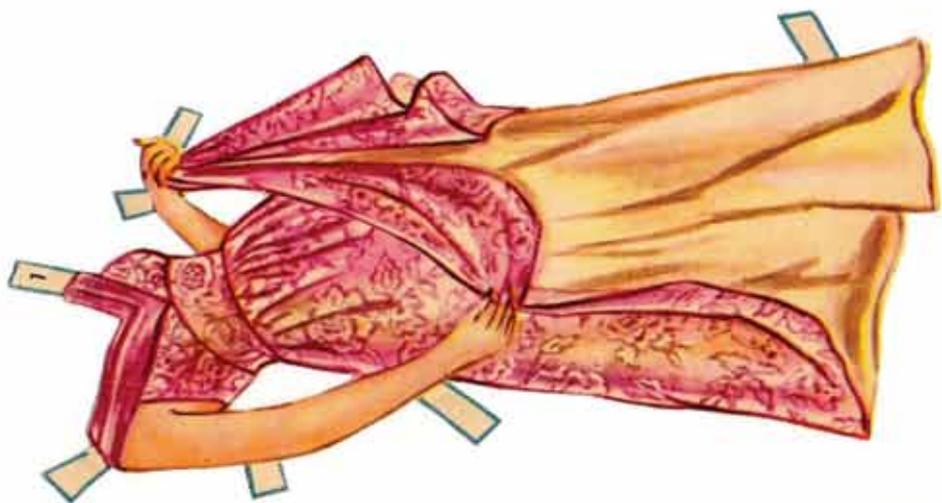
Ficar, se juntar, casais com moradias separadas, conjugalidades poliamorosas e diversas outras formas de viver com o outro são criadas. Diante dessas atuais tendências, que vem revelando novas formas de conjugalidades que se constroem, se desconstroem e se redesenham em um ritmo cada vez mais acelerado, torna-se cada vez mais importante investimentos em pesquisas para que possamos compreendê-las em sua pluralidade de valores e de mecanismos agenciadores de trocas simbólicas e afetivas; tendo a arte como importante agente nesse processo. Só refletindo profundamente sobre as emergentes dinâmicas relacionais da atualidade, mapeando o modo que vivenciam a dimensão da reciprocidade e da responsabilidade entre seus membros é que poderemos identificar os parâmetros projetuais que nortearão a concepção de ambientes residenciais capazes de acolher em sua totalidade as diferentes formas de arranjo conjugal, onde destacamos a sociabilidade virtual tão evidente. Com a emergência de uma realidade híbrida, onde o cotidiano presencial e o virtual se fundem, é urgente o desenvolvimento de projetos espaciais capazes de promover novos agenciamentos das diferentes formas de arranjos das matilhas. Por isso reforçamos, *há_bit(ar) é (im)preciso*.

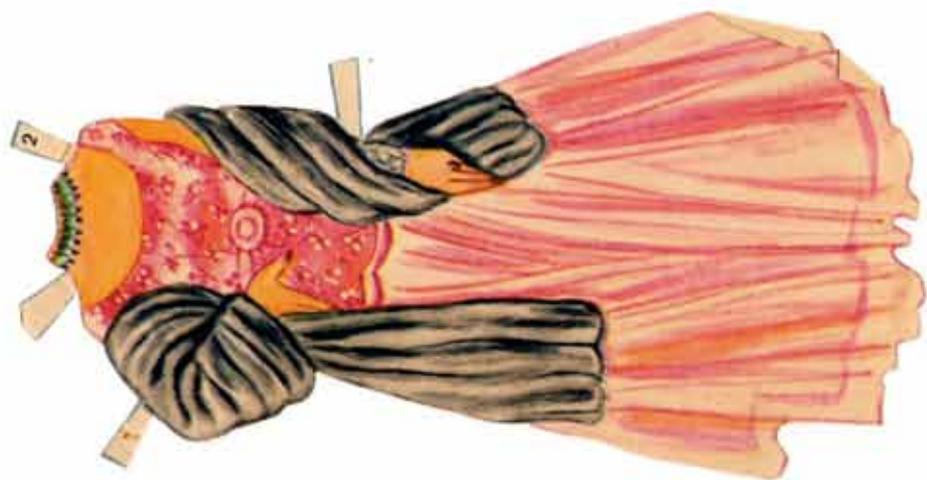
PROPOSIÇÃO 3

COMO [des]montar uma matilha

DEMONSTRAÇÃO | Siga as instruções da legenda. Recorte. Dobre. Cole. Monte.









CAPÍTULO 3

das qualidades do espaço

Nesse capítulo estudaremos um elemento fundamental à construção arquitetônica; o espaço. Iremos pesquisar como este vem sendo explorado no campo da arte, da arquitetura e da ciência a fim de entendermos como seu conceito transforma-se ao longo da história; de um espaço estável de Newton, passando para um espaço relativo em Einstein, até o aparecimento do ciberespaço de William Gibson. Reconhecemos que quando uma determinada espacialidade passa a ser vivida e praticada torna-se lugar, e é nos lugares que construímos, edificamos, habitamos. Logo, se o conceito de lugar sofre modificações, a arte e a arquitetura que lidam diretamente com a espacialidade também passarão por mudanças de paradigma estético-simbólicos. Para tal, pretendemos investigar as transformações conceituais de fronteira, distância, território, local, global, dentro, fora, entre outras, a fim de embasarmos a proposição de intervenções no aparelho arquitetônico residencial da atualidade.

(...) o viajante ao chegar depara-se com duas cidades: uma perpendicular sobre o lago e a outra refletida de cabeça para baixo. Nada existe e nada acontece na primeira Valdrada sem que se repita na segunda, porque a cidade foi construída de tal modo que cada um de seus pontos fosse refletido por seu espelho (...). Os habitantes de Valdrada sabem que todos os seus atos são simultaneamente aquele ato e a sua imagem especular (...). Quando os amantes com os corpos nus rolam pele contra pele à procura da posição mais prazerosa ou quando os assassinos enfiam a faca nas veias escuras do pescoço e quanto mais a lâmina desliza entre os tendões mais o sangue escorre, o que importa não é tanto o acasalamento ou o degolamento mas o acasalamento e o degolamento de suas imagens límpidas e frias no espelho.

Italo Calvino

AXIOMAS

AXIOMA I.

O espaço é (in)decomponível, por isso, (des)ordenado.

AXIOMA II.

O espaço é (in)finito, por isso, nos deixa (des)amparados.

AXIOMA III.

O espaço é (in)formação, por isso, (des)conhecido.

AXIOMA IV.

O espaço vazio é (des)abitado.

AXIOMA V.

O espaço é (des)centralizado, por isso, (des)dobra-se.

AXIOMA VI.

Duas partes (des)iguais são (des)proporcionais entre si.

AXIOMA VII.

A fronteira é (in)exata, por isso, (in)transponível.

AXIOMA VIII

O espaço é (in)finito, por isso, (in)explorável.

PROPOSIÇÕES

proposição 1

O exterior é sempre outro interior.

proposição 2

Uma porta, como uma janela, une e separa dois espaços.

proposição 3

O lugar da casa é o lugar do público.

O EXTERIOR É SEMPRE OUTRO INTERIOR

DEMONSTRAÇÃO | O interior e o exterior são inseparáveis, afirma Merleau-Ponty em sua *Fenomenologia da percepção*. Para o filósofo “o mundo está inteiro dentro de mim e eu estou inteiro fora de mim” (1999: 546). Porém, por uma tendência da tradição cultural, que nasce à medida que os povos se fixam em uma terra, fomos levados a desconsiderar essa ambivalência na medida em que criamos um sistema cartográfico para delimitar os espaços. Desenhamos mapas com fronteiras bem delineadas. Esquematizamos plantas com o objetivo de traçar a posição exata para erguer paredes. Ao fazer isso, criamos limites que estabelecem uma nítida diferença entre interior e exterior. E a casa, com suas paredes, cercas e portões que a separa da rua é um reflexo no microcosmo desta tendência cultural da humanidade.

É de senso comum que a casa e a rua são dois espaços antagônicos. Há uma nítida divisão entre estes dois ambientes sociais: o mundo da casa, do acolhimento e o mundo da rua, da dispersão. Enquanto a casa, o interior, é o lugar da tranquilidade, do recolhimento e do sigilo, a rua, em sua exterioridade, é o espaço dos fluxos, do trabalho e das surpresas. Na rua, estamos no reino do astucioso, do tumulto e da emboscada. Nela nem sempre somos percebidos como pessoa, como ser dotado de humanidade, de rosto, de desejo e paixões. No exterior somos um; *um* qualquer. Andando pela cidade vemos apenas grupos desarticulados de indivíduos, uma massa-humana em trânsito. Diferentemente, em casa, somos alguém; um nome, um caráter, um gênero, uma idade. Em casa, nos reunimos com “nossa gente” diria Roberto DaMatta (1997).

Vivemos a rua como um lugar de luta, de batalha. Um local que dá ritmo ao fluxo de nossas vidas, com suas contradições, durezas e imprevistos. É na rua que a História oficial é construída, onde o tempo é medido e passa de forma acelerada. Na rua, o tempo voa. Em casa, ele está em suspensão.

Atualmente, o homem ocidental, que vive na eferescência do sistema capitalista, tende a valorizar excessivamente seu direito ao isolamento. Por isso, procura cada vez mais enfatizar as fronteiras entre seu espaço interior e exterior, tornando então a casa um de seus bens mais preciosos. Porém, engana-se quem acredita que a casa é apenas um lugar físico ou ingênuo. Ela é uma das mais importantes esferas de construção da moral e da cristalização de crenças e valores. A proteção de suas fronteiras, com o fechamento das portas e janelas, é mais uma tentativa de sacralizar a conduta moral e capitalista que a de segurar seus moradores das intempéries. Quando nos referimos à casa, não falamos simplesmente de um lugar onde nos abrigamos da chuva e vento ou onde fazemos nossas refeições e repousamos. Falamos de um lugar profundamente totalizante de uma moral capital. Por isso, percebe-se, como afirma Coelho Netto (2007), que quanto maior a situação econômica de um grupo social, maior são as barreiras entre esses espaços. Diferentemente, em comunidades onde inexistem desníveis econômicos, como as indígenas, por exemplo, há uma maior tendência para a vivência em espaços mais coletivizados.

Por isso, a necessidade do artista, do arquiteto e de todos aqueles que pensam a espacialidade de edificações, propor novas concepções de construção espacial baseando-se em uma recombinação da dialética entre interior e exterior, entre privado e coletivo para redesenhar este sujeito-morador. Podemos ponderar que nem o privado deve ser o único objeto de estudo da arquitetura, nem que a coletivização dos espaços seja a única (im)posição projetual do arquitetural. É importante pensar em mecanismos de confrontar estes dois extremos na busca de mapeamentos mais fluidos e rizomáticos; pensar em casas que (des)dobram-se e sejam (in)transponíveis. Devemos ter consciência de que grandes modificações na sociedade só serão instauradas quando efetivarem-se novas práticas de relacionamentos espaciais. Para isso, é importante (des)construir a ideia de que o espaço interior pertence ao domínio da arquitetura e o espaço exterior ao do urbanismo¹, já que todos os espaços pertencem ao domínio do homem e, por conseguinte, da arte.

1 “No Gótico, esta é a tese se teria finalmente uma forma de composição onde o exterior deixa transparecer o interior (donde o conceito de “transparência arquitetônica”); onde o interior não é ocultado pelo exterior; onde o indivíduo, contemplando a obra do exterior, não é enganado quanto ao que o espera no interior e vice-versa. Em outras palavras, um estilo onde de certa forma não existe uma fachada algo, que separa uma coisa da outra (interior do exterior), que fecha, que desune. A arquitetura gótica seria antes um conjunto orgânico entre interior e exterior (COELHO, 2007:73). Fato

A ideia de que o espaço interior é o lugar mais nobre e, por isso, deve ser privatizado, deve-se, sobretudo, à crença de que é lá que reside a real substância das coisas; no interior mora a alma, é ela a real beleza do ser. Esta concepção é antes um pensamento místico que filosófico. Gaston Bachelard, em *A poética do espaço* (1978), faz uma análise minuciosa dessa valorização mítica do interior, atribuindo sua origem ao pensamento pré-científico, para o qual é no interior que está a essência da vida. É nele que supostamente residiria a mágica natureza dos objetos: sua verdade². Assim, desde os primórdios, o interior parece ser a origem de todos os mistérios, por isso é um espaço quase impenetrável e assombroso. Bachelard fala das maneiras sob as quais esse temor e, consecutivamente, sua valorização, se manifesta nos objetos de nosso cotidiano. É pelo desejo fascinante da mitologia do interior que desenvolvemos uma atração cautelosa pelas gavetas, pelos cofres, pelos armários e, no âmbito da arquitetura, pelos porões e sótãos e também pelos cantos.

Hoje, em termos arquiteturais, há uma supervalorização do espaço interior e privado. Porém, nem sempre as edificações residenciais possuíram essa mesma configuração hermética. Na França, até o século 18, os cômodos não tinham funções absolutamente estáveis³ e isto apresentava implicações no que se entendia como interior e intimidade. Práticas como a de comer ou dormir não eram cumpridas necessariamente no mesmo lugar continuamente. Outro dado relevante é que moradores ou pessoas estranhas à casa atravessavam normalmente os locais onde se comia ou dormia, mesmo com ocupantes, sem se inibir nem constranger seus moradores (COELHO, 2007). Na época, a ideia de intimidade não estava diretamente associada aos espaços praticados.

Este princípio arquitetural francês tem seu exemplo máximo no *Palácio de Versalhes* onde os vários aposentos se sucedem em sequência, sem a existência de um corredor que os interliguem. A própria porta de um cômodo é a passagem para o próximo. Assim, para passar do aposento um para o três, por exemplo, o único caminho possível é através do aposento dois. Esta lógica de morar em espaços coletivizados tinha grandes consequências sociais, já que os membros de uma família não se isolavam em aposentos, como hoje é comum com a lógica da tripartição arquitetural. Só depois do século 18 os quartos passaram a ser dispostos ao longo de um corredor e a experiência

que começa a se manifestar na arquitetura a partir do Gótico, quando o exterior de uma catedral é um reflexo fiel de seu interior". (COELHO NETTO, 2007:32)

2 Porém, com o pensamento contemporâneo desconstrói-se a ideia de essência, e com isso de interior. Com Deleuze rumamos para um pensamento rizomático, onde não há centro apenas conexões. O interior é progressivamente destituído de seu poder e a concepção de um mundo em rede assume seu papel.

3 Este princípio arquitetural, obviamente, só era aplicado nas casas ricas onde a existência de muitos aposentos era possível.

do isolamento pode ser vivenciada. Anteriormente a essa época a ideia de solidão e de recolhimento eram essencialmente diferentes.

Esse aspecto da ampla visualização do interior de uma casa pode ser constatado em diversos outros casos da história da arquitetura. As casas da antiga Pompéia, por exemplo, têm aposentos sem portas, e embora não se tenha de atravessá-los para passar de um quarto a outro, seus ocupantes ficavam igualmente expostos aos outros membros da família e aos visitantes (COELHO, 2007).

Igualmente como na antiga Europa, encontramos em outras culturas sistemas de habitações não isolantes. No planejamento e construção dos espaços residenciais de algumas tribos indigenistas brasileiras, por exemplo, há soluções que favorecem a socialização e a igualdade entre os indivíduos que moram na aldeia. Apesar das sociedades indígenas serem muito diferentes entre si e, portanto, difíceis de serem estudadas sob a ótica de um conceito homogeneizador, comparando pesquisas feitas sobre elas, podemos afirmar que, em uma parcela significativa destas sociedades, a forma como são organizadas espacialmente reflete a base igualitária em que fundam suas concepções sociais. Analisando a configuração formal da casa nas aldeias Bororo, Tukano, Kaiapó e Xavante poderemos identificar este fenômeno (NOVAES, 1983).

A casa Bororo é constituída por um único grande cômodo, sem divisões internas⁴, tudo está sempre ao alcance dos olhos e das mãos. Em uma única casa vivem juntas diversas famílias. Cada uma, porém, pode preservar seu limite demarcando-o com esteiras e redes. Estes espaços, núcleos familiares, são sempre construídos nas extremidades das casas. Neles guardam todos os seus pertences, comem, dormem e recebem suas visitas cotidianas. Diferentemente, o espaço do centro da casa não é de ninguém em particular, pertence a todos. No centro cabe o vazio, que só é preenchido com a visita de alguém importante, com a execução de algum ritual ou com o fogo, aceso para cozinhar, espantar insetos ou, simplesmente, para aquecer seus moradores em dias frios.

Além de amplas e sem divisões, as casas Bororo não são construídas tendo como base princípios de uma arquitetura estável, como as demais residências ocidentais. Assim como as casas tradicionais japonesas, a moradia Bororo é mutante, se transforma a

4 No início do século 20, os missionários salesianos introduziram na aldeia Bororo as casas de alvenaria com divisões internas. A intervenção não foi bem sucedida, pois os índios preferiram construir puxadinho de palha atrás da casa, onde passavam a maior parte do dia. O principal problema das novas residências de alvenaria, segundo os próprios Bororós, era justamente a existência de divisões internas. O que era compreendido pelos salesianos como um fortalecimento da moral e dos bons costumes, para os indígenas era um inconveniente, já que estavam acostumados com casas onde tudo estava sempre à vista. A casa sem divisões permitia aos seus moradores acompanhar simultaneamente o alimento no fogo, o sono do bebê, vigiar para que nenhum animal indesejado entrasse na casa e se os velhos precisam de alguma coisa (NOVAES, 1983).

partir dos fluxos sociais de seus membros. Novos espaços são criados sempre que uma mulher solteira se casa ou quando famílias de outras aldeias se mudam para a tribo⁵.

A aldeia Bororo tem o formato de um círculo de aproximadamente cem metros de diâmetro, com várias casas espalhadas ao redor da circunferência. As casas, que são todas construídas com os mesmos materiais, forma e dimensões, mantêm, não apenas a mesma distância entre si, mas também a mesma distância do centro da aldeia. Este equilíbrio equidistante é de grande valor simbólico, tendo em vista que é no centro da aldeia que estão os símbolos da esfera política e jurídica da tribo. Estando equilibrados uns dos outros e do centro, todos os que vivem na aldeia terminam por desfrutar da igualdade, mantendo entre si uma relação de complementaridade, e não uma relação baseada na dominação e subordinação, próprias às sociedades capitalistas. O que o povo Bororo nos demonstra é que um espaço circular tende a produzir uma sociedade equidistante, equilibrada, colaborativa. Pois posso chegar a qualquer um com o mesmo esforço, o que, de forma semelhante, nos faz pensar em como estão organizadas as redes sociais virtuais, nas quais todos estão distantes apenas um *click* um dos outros.

A ideia de conexão e grupo é tão arraigada na identidade indígena que as crianças quando representam suas moradias, sempre o fazem com imagens da coletividade de residências da tribo. Em pesquisa antropológica, a pesquisadora Sylvania Caiuby Novaes (1983) encorajava sempre que crianças indigenistas da tribo Bororo desenhassem. Além de representações de animais da fauna local, outro desenho recorrente era o espaço habitado. Ao contrário dos desenhos das crianças que vivem em sociedades capitalistas industriais, que desenham em sua maioria uma única casa isolada, as indigenistas comumente representam suas casas em conjunto, formando uma aldeia. A casa indígena só se justifica pela coletividade; pela aldeia⁶. O dentro e fora parecem limites borrados. Este exemplo não é um caso isolado dos Bororo, mas serve para os diversos grupos indígenas brasileiros (os Xavante, os Wayana, os Xinguanos, os Xikrin, os Parakanã e os Waiampil). Não é a casa o elemento de referência na construção identitária, mas sim o espaço amplo; o da aldeia (NOVAES, 1983). A construção da

5 Se há multiplicação da vida, dada através da formação de uma nova família, isso resulta na criação de novos espaços dentro da casa Bororo; opositamente, a morte de um dos habitantes esvazia por completo o seu interior. Todos os objetos que pertenciam ao morto, que foram por ele doados, ou com os quais ele tinha algum tipo de ligação simbólica ou pragmática são destruídos ou queimados. Isto inclui a casa em que morava. Os indígenas acreditam que se a morte põe fim a um homem concreto, também a sua casa deverá ser extinta, para que uma nova seja então construída naquele mesmo espaço.

6 Os índios Bororo contemporâneos, por exemplo, afirmam que já não são como seus antepassados, "índios de verdade", pois a configuração de suas aldeias não obedece ao padrão circular tradicional. A concepção que os Bororo têm de si mesmos está intimamente relacionada à estrutura da aldeia e ao que ela significa.



Aldeias Bororo,
são tradicionalmente
circulares

subjetivação se dá no coletivo, na conexão, nas possibilidades de troca, no embate, no tocar, no ver, no ouvir e ser ouvido. A aldeia é o espaço para construir essa experiência de conectividade. Para o povo indígena é preciso estar com o outro. Fazer rizomas.

Através da análise do modelo de habitação Bororo, podemos perceber um interesse pela aglutinação das famílias. Viver sobre o mesmo teto e em condições de semelhança é um reflexo da organização social, que tem como base uma concepção de sociedade que é fortemente igualitária. Reconhecer essas qualidades nas residências indigenistas pode auxiliar projetos de residências de outras culturas, pois defendemos a tese de que mudar a forma de morar, incorporando conceitos de agrupamentos coletivos, resignificando a ideia dual entre interior e exterior, poderia provocar novas percepções do mundo em seus habitantes. Estudar as moradias dos índios, encontrando seus conceitos estruturais que favorecem a agregação, nos incentiva a refletir sobre como nossa sociedade lida com o seu próprio espaço habitacional privado.

A partir desta reflexão podemos pensar nas possibilidades da introdução de valores arquiteturais indigenistas no projeto de ambientes residenciais para nossa sociedade. Queremos conceber uma nova casa: uma *há_bit(at)*. Uma nova espacialidade para distribuição das moradias: um *residurbano* que, semelhantemente àquele das tribos, seja capaz de fomentar a socialização, inclusão e conexões entre indivíduos: seus *há_bit(antes)*. Para isso, precisamos identificar quais os parâmetros que nos fazem perceber um dado espaço como pertencente à esfera do privado e, por conseguinte do interior, e outros que nos levam a identificar certas dimensões como pertencentes ao campo do coletivo e, por isso, do exterior e hibridizá-los.

A distinção entre espaço interior e exterior no âmbito da arquitetura é reforçada também pelo emprego dos materiais. O concreto, o barro, o aço, todos opacos, impedem a passagem da matéria e da luz. Estes firmam as fronteiras entre dentro e fora. Em oposição, os materiais transparentes ou translúcidos diluem essas fronteiras (in)transponíveis. Nesse sentido o vidro é um material mais maleável. Filtra, mas aproxima. Une interior e exterior, como afirma Jean Baudrillard (2006), que já constatara a ambivalência deste material.

O vidro é uma membrana. E em uma dimensão biológica, segundo a citologia, a membrana pode ser entendida como uma estrutura fina e plana, que tem uma dupla função, de separar e pôr em interação dois ambientes: o exterior e o interior. Pela membrana, a água, o oxigênio e outras substâncias nutritivas são capazes de entrar

com facilidade no espaço intracelular. Da mesma forma, ela também regula a saída de gás carbônico e de outros resíduos. Assim, a membrana é capaz de atrair substâncias úteis e de dificultar a entrada de conteúdos indesejáveis, exercendo dessa forma um rigoroso controle no trânsito através de suas fronteiras. A essa propriedade dá-se o nome de permeabilidade seletiva. E, assim como em uma membrana celular, no vidro também há um controle seletivo da passagem de elementos entre dois espaços. Filtra a luz, mas não deixa passar a matéria sólida (a imagem não é sólida?). A membrana representa o primeiro elo entre os meios intra e extracelular, traduzindo informações para o interior da célula e permitindo que ela responda a estímulos externos. Assim, ao mesmo tempo em que a membrana precisa formar um limite estável, ela precisa também ser dinâmica e flexível.

Porém, mais que reguladora de trocas, a membrana também é fronteira identitária, já que é por meio dela que o limite corporal celular é definido. É pela membrana que a célula consegue estabelecer sua forma e, conseqüentemente, sua individualidade. Porém, ironicamente, é justamente por meio dos componentes que compõem sua membrana, que células semelhantes podem se reconhecer para agrupar-se e formar tecidos.

Se fazendo valer das propriedades da membrana do vidro, o arquiteto modernista Mies van der Rohe (1886-1969) desenvolveu seu provocativo projeto a *Casa Farnsworth*⁷ (1951), conhecida também como a *Casa de vidro*, uma de suas mais importantes obras. A casa é constituída por duas lajes de concreto armado (teto e chão), sustentadas por oito pilares de aço que são interligados por uma única parede de vidro que rodeia toda a casa. Recorrendo ao uso do vidro, Mies van der Rohe propôs uma transparência sem precedentes na história da arquitetura residencial. Conectando visualmente interior e exterior, a casa tem um significado duplo, de abrigo e exposição. Cercada por vidro a casa propõe uma nova relação entre o individual, a guarida e a natureza. A transparência redefine o caráter da fronteira e a ideia de proteção e privacidade. O limite entre o que está fora e o que está dentro é borrado intensamente.

O vidro conduz seus moradores a uma experiência de contato direto com os elementos da natureza, mas ao mesmo tempo, os levam a sentir uma grande exposição, uma instabilidade (in)cômoda incomum ao aparelho arquitetônico residencial. Para potencializar a ideia de conexão entre espaços e aumentar a experiência de instabilidade, toda a estrutura presente no projeto de residências tradicionais tais

7 Este casa foi desenhada para a médica Edith Farnsworth, de onde se origina o nome do projeto. A residência tinha como objetivo servir de acomodação de fim de semana, um retiro nos arredores de Chicago, EUA.



Enquanto as crianças indígenas representam seu espaço habitacional incluindo as casas vizinhas, as crianças ocidentais desenham tradicionalmente sua casa isolada.



como quartos, paredes internas e portas foram praticamente abolidos nesta casa. O que restou foi um único núcleo central de madeira que contém as instalações sanitárias e cria a separação entre a cozinha, os dormitórios e a sala de estar. Na *Casa de vidro* há uma forte fluidez dos espaços e uma aparentemente (in)existência entre público-privado. As paredes totalmente transparentes permitem que a natureza e a luz penetrem na casa. Porém, uma longa cortina que rodeia todo o perímetro da residência, permite que se tenha privacidade quando se deseja.

A *Casa de Vidro* concretiza o discurso modernista; fortemente minimalista e recorrendo a materiais que representassem o novo tempo industrial. A influência desta obra pode verificar-se pela quantidade de outras casas de vidro que surgiram em todo o mundo. Philip Johnson⁸ (1906-2005) e Lina Bo Bardi⁹ (1914-1992) são dois grandes exemplos de arquitetos que recorreram a este tipo de projeto.

O uso das qualidades do vidro em sua dimensão de visibilidade e vigilância também estão presentes nos trabalhos do artista americano Dan Graham (1942), que desde a



Mies van der Roche,
Casa de Vidro
(1945)

década de 80 vem realizando uma série de trabalhos tridimensionais que transitam entre a escultura e arquitetura. Seus volumes escultóricos são pensados para serem instalados em espaços exteriores públicos, como praças e parques. E é o próprio espaço de instalação que induz o artista a pensar a configuração de suas obras.

8 *Glass House* (Casa de vidro) foi projetada em 1949 por Philip Johnson para sua própria residência, em parceria com Richard Foster. A Casa de vidro, localizada em New Canaan (Connecticut), foi a obra mais marcante da vida de Johnson, tendo como características principais o uso intenso de vidro e aço e o aproveitamento do espaço natural. A casa é considerada um exemplo da arquitetura moderna, a qual Johnson dedicou toda a sua vida. O arquiteto viveu lá durante 58 anos.

9 O novo Oficina, tombado pelo Condephaat em 1982, foi projetado pela arquiteta Lina Bo Bardi, italiana radicada brasileira, transformando-o em um teatro-pista, com parede de vidro, teto retrátil móvel, sendo sua arquitetura vencedora da Bienal de Praga em 1999. A mesma arquiteta desenhou dois edifícios emblemáticos na cidade de São Paulo. O famoso prédio do MASP - Museu de Arte de São Paulo, um edifício que parece flutuar no ar, devido a seu imenso vão livre e o SESC Fábrica da Pompéia, onde buracos nas paredes nos andares superiores, e passarelas interligando andares, tentam amenizar qualquer sensação de claustrofobia que um edifício numa cidade como São Paulo pode causar.

Seus volumes são uma espécie de território demarcador do vazio. Um vazio para entrar, sair, estar, transitar. As suas esculturas penetráveis são confeccionadas com paredes de vidro espelhado, uma clara referência simbólica à arquitetura de grandes prédios empresariais. Ao escolher esse material, que ora possibilita a visão de quem está de fora, ora de quem está de dentro, seus trabalhos estabelecem um jogo entre interior e exterior. Através de suas paredes translúcidas e reflexivas, é possível ver o que há atrás delas, mas também se ver refletido em sua superfície. Parado diante de suas esculturas, fitando-a, vemos a paisagem e nossos corpos se unirem em uma única imagem. Olhando-se de fora, podemos ver quem está dentro, em um estágio de eterna vigilância e conexão entre espaços. As propostas espaciais de Dan Graham desestabilizam as fronteiras entre interior e exterior, pois nunca sabemos ao certo se estamos dentro ou fora. É assim em *Fun house for münster* (1997). Neste trabalho o artista criou um paralelogramo de paredes de vidro espelhado com três lados retos e um quarto côncavo. A geometria da estrutura permite que a imagem de uma parede seja refletida na outra, causando distorções sucessivas, resultando em visões anamórficas, e uma osmose e permeabilidade entre os espaços internos e externos.



Dan Graham,
Fun House for Münster
(1997)

Outro artista que investiga a relação dentro-fora, meu-seu-nosso, é o estadunidense Gordon Matta-Clark (1943-1978). Ainda na década de 60 o artista deu início a uma série de intervenções em edifícios, alguns abandonados, outros a espera para serem demolidos. Mas, mesmo trabalhando com aparelhos arquitetônicos negligenciados, algumas de suas ações artísticas foram realizadas sem qualquer tipo de autorização, o que acabou implicando em alguns processos jurídicos para o artista. Apesar de ser formado em arquitetura, Matta-Clark nunca a exerceu da forma convencional; construindo e erguendo no espaço. Pelo contrário, trabalhou na demolição e desarticulação do arquitetural, o que o fez titular seus feitos de *anarquitectura*.

Equipado de poucas ferramentas, tais como marretas, pés-de-cabra e serras elétricas, Matta-Clark destruiu partes das estruturas das edificações abrindo buracos, criando rachaduras e/ou retirando pedaços de paredes, teto ou chão, revelando assim as estranhas dos prédios, bem como fazendo com que o mundo externo penetrasse em seu interior, (des)dobrando-as. Com a provocação de fissuras, os espaços estilhaçados por Matta-Clark problematizam os limites entre dentro e fora, (des)figurando as certezas habituais que os ajudavam a existir configuracionalmente e, assim, causando desorientação na sua apreensão. Sua obra pauta-se por conceitos como (in)decomponível, (des)ordenado, (des)abitado, (in)explorável, articulando questões próprias da arte, da arquitetura e do urbanismo. Seus trabalhos mais emblemáticos neste sentido foram *Bingo* (1974), *Splitting* (1974), *Conical intersect* (1975) e *Day's end* (1975).



Gordon Matta-Clark,
Bingo (1974)

Gordon Matta-Clark
Splitting
(1974)





Gordon Matta-Clark,
Conical Intersect
(1975)

Em *intersect* o artista cortou um túnel em formato cônico de quatro metros de diâmetro que atravessava as paredes até chegar ao teto de duas casas do século 17, que seriam demolidas para a construção do centro cultural. A intervenção realizada em uma das ruas mais movimentadas de Paris permitia aos transeuntes verem através do prédio as próprias estruturas do centro em construção. Como uma espécie de periscópio, o corte de Matta-Clark aticava o olho a penetrar nas entranhas da novidade que se estabelecia.

No mesmo ano, em *Day's end* o artista fissurou uma das paredes de um galpão no Pier 52 em Nova Iorque, com dois cortes circulares, trazendo luz para dentro de um espaço sujo e abandonado. Com a fenda, o prédio se transforma em um monumento ao mesmo tempo perigoso e precioso. Perigoso por ter se tornado vulnerável ao mundo exterior e precioso pela sublime luminosidade penetrante. A falta de interesse comercial pelo prédio e seu consecutivo abandono, oferecia a Matta-Clark a oportunidade de ocupá-lo sem consentimento e interferir neste espaço, transformando-o em um cenário espetacular. Matta-Clark foi processado pelo seu (ab)uso do edifício com uma ação judicial de um milhão de dólares, porém, com a alegação de ter recuperado uma zona degradada, convertendo-a em um espaço de utilidade pública (artística?) a ação foi suspensa.

Todas as suas ações de guerrilha que cumpria contra as estruturas fechadas das edificações foram documentadas pelo próprio artista em uma série de fotos e vídeos, que acabaram por assumir também a condição de objeto artístico. Porém, além de documentação Matta-Clark produziu uma cadeia de vídeos que também trabalham com a discussão do dentro-fora, público-privado, onde destacamos a série de vídeos *in-between*; com *Chinatown voyeur*, *Automation house*, *Substrait (Underground dailies)*, *Sous-sols de Paris*, *City slivers*.

As questões propostas por Dan Graham e Matta-Clark antecipam, de certa forma, a falência da privacidade e o desejo da hiperexposição vivenciada atualmente. Mesmo protegidos pelas casas, os jovens hoje estão se abrindo para o mundo por meio da internet. A Geração Z, dona de corpos ubicientes, está constantemente conectada e depositando na rede uma (in)finidade de (in)formações referentes ao seu cotidiano. Fotos, vídeos e *posts* sobre os últimos eventos vivenciados, suas variações no estado de humor e demais trivialidades rotineiras, sejam elas ingênuas ou por demais reveladoras, não importam, o que importa é alimentar constantemente seus *sites*, *blogs*, *microblogs* com suas próprias vidas. Qualquer fragmento de informação sobre si próprio ou sobre outros devem ser publicado para o mundo. Nem um momento pode escapar de documentação e exposição. Essa rotina publicizável faz com que a geração da internet se exponha tanto, que muitos pais e avôs ficam atônitos com

a (in)controlável exposição. Esta geração está tornando a intimidade um campo democrático e, conseqüentemente, desmantelam todas as regras sociais de interior-exterior e de seu-meu-dele-nosso até então vigentes.

Matt Cohler, ex-chefe de estratégia da rede social *Facebook*, nos alerta que a ideia de privacidade está sendo remodelada pelos viventes da era digital (apud TAPSCOTT, 2010:89). Para o executivo, se “no passado, privacidade significava essencialmente se algo estava visível ou oculto de todas as pessoas (...), segredo, ou algo que não era compartilhado com outras pessoas”, hoje, “para essa geração que está quase sempre conectada à rede, e também para as gerações mais velhas, à medida que elas se conectam cada vez mais à rede - tem menos a ver com totalmente público versus totalmente oculto, e mais a ver com o fato de proporcionar às pessoas a capacidade de controlar quais informações serão compartilhadas e com quem elas serão compartilhadas”.

A ideia de privacidade pode tornar-se uma tradição distante quando a Geração Z estiver no controle, tornar-se hegemônica, e tiver como prática rotineira e condição *sine qua non*, o registro e publicação ininterrupta da vida no planeta. Não só de sua própria vida, mas a de todos os outros que o circulam, pois o eu e o outro, o íntimo e o coletivo, não serão mais duas zonas tão distantes. Gravações onipresentes de áudio e vídeo serão cada vez mais comuns. Todas as conversas serão documentadas. Fotografaremos todos que encontrarmos, e com a ajuda de *softwares* de reconhecimento facial e da *web semântica*¹⁰ a própria rede irá encontrar todos facilmente. Se hoje popularizam-se as máquinas fotográficas em celulares, não tardará para elas se tornarem comuns em nossas roupas, pois já podem ser fabricadas do tamanho de um botão, ou menores ainda para caberem na armação de óculos. Vestiremos essas máquinas, o que tornará nossa documentação mais fácil e rotineira. Porém, mais que vestir poderemos introduzi-las nas estruturas biológicas do corpo.

Um exemplo dessa simbiose-ciborgue é a pesquisa artística de Wafaa Bilal (1966), acadêmico da New York University. O professor de fotografia implantou cirurgicamente uma placa de titânio na parte traseira de sua cabeça, onde uma câmera foi afixada. A máquina tira uma foto a cada segundo, as quais são armazenadas em um disco rígido portátil, e um *software* desenvolvido especificamente para o projeto seleciona uma imagem a cada minuto e a envia para o *site* do artista <<http://www.3rdi.me>>. A ideia

10 A web semântica é um termo criado em 2001 pelos cientistas da computação Tim Berners-Lee, James Hendler e Ora Lassila e publicado em artigo na revista *Scientific American*. A ideia dos cientistas é dotar a web com uma capacidade cognitiva, capaz de entender simbolicamente o significado dos conteúdos nela depositado, facilitando assim a busca destes pelos humanos.

é alimentá-lo durante todo um ano. Além de poder ver as fotografias do cotidiano do artista, o *site* também dá a sua localização imediata através de um sistema de GPS. Assim, além de ver o entorno de Wafaa Bilal, pode-se conhecer precisamente sua geolocalização, diminuindo muito o espaço privativo do artista e dos que com ele se relacionam. O projeto, intitulado de *The 3rd I* (2010-2011), foi encomendado pelo Museu de Arte Moderna Árabe - Mathaf, situado na cidade de Doha, no Catar, onde também são expostas as imagens do *site*.

O artista estimula o público a entrar no *site* e redistribuir as fotos por um sistema de compartilhamento automático conectado a diversas redes sociais. Assim, à medida que os visitantes compartilham as imagens em suas páginas pessoais, há um espalhamento da própria vida e memória e, conseqüentemente, do próprio corpo de Bilal. Pelo *site* também é possível adicionar *tags* às fotos, identificando, por exemplo, o rosto de pessoas que aparecem nas imagens, que até então eram anônimas. Logo, ao se expor, o artista também expõe os que lhe circundam, lembrando que não somos entes isolados, mas pertencentes a um tecido social rizomático, onde a ideia de limite meu-seu-dele-nosso se desmantela.

O trabalho também pode ser percebido como um experimento social para mapear as diferenças de comportamento humano em frente e fora do alcance das câmeras, pois sabendo que estão sendo fotografados os indivíduos tendem a reagir de forma diferente da vivenciada em seu cotidiano. Sem saber que estão sendo fotografadas, as pessoas documentadas por Bilal mostram-se na maioria das vezes despreocupadas com sua auto-imagem. Mesmo se acreditarmos que diante das câmeras perdemos certa “naturalidade” e tendemos a nos apresentarmos de forma mais conscientemente controlada, é fato que com a Geração Z este fenômeno não se manifesta da mesma forma, já que estão demasiadamente “naturalizados” com as tecnologias e, por isso, não conseguem entender nem praticar dois estados distintos; da frente e de fora das câmeras. Para eles só há um único estado, o *on-line*.

Os filósofos Michel Foucault (2008) e Gilles Deleuze (2010) fizeram importantes reflexões sobre o tema, apontando a hiperexposição midiática como um dos maiores sistemas de governo social da atualidade. Após Foucault ter desenvolvido sua teoria sobre os mecanismos disciplinadores da sociedade, os quais encontramos nas escolas, hospitais, instituições manicomiais, penitenciárias e na própria residência seus principais vetores, Deleuze desdobrou sua tese para a percepção de uma sociedade de controle em emergência com as tecnologias da imagem. Enquanto nas sociedades disciplinares o modelo Panóptico, no qual a presença de um observador constantemente alerta em sua função de vigiar e punir é imperativo, nas sociedades

de controle esta vigilância é rarefeita, rizomática e virtualizada. Se nas primeiras sua organização se desenvolve basicamente dentro de estruturas arquiteturais, na casa, no prédio das instituições de ensino, nos galpões das fábricas e dentro das paredes dos quartéis, nas segundas essa regulamentação se dá fundamentalmente por meio de estruturas virtuais. A dematerialização do arquitetural é fruto deste processo social atual, que não precisa mais ir ao banco para realizar transações econômicas, pois pode fazê-las por telefone e pelo computador, que não encontra na escola o único ponto de conhecimento, pois a internet se abre para todo tipo de aprendizagem, etc., etc., etc.

Segundo Foucault, as técnicas disciplinadoras começaram a surgir a partir do século 19, e garantiam que os indivíduos fossem vigiados permanentemente e, assim, domesticados, a partir de uma normalização e fiscalização da conduta e do saber. Com a constância dessas práticas, estas acabavam por ser interiorizadas e auto-reguladas principalmente pelo sentimento de medo e de julgamento. Temo ser punido, por isso, devo ficar sempre alerta e auto julgar minha conduta. Mas, não basta julgar a minha, preciso estar sempre de olho na do outro. Se antes esta vigilância se dava, sobretudo por meio de sistemas arquiteturais, hoje ela se tornou contínua e onipresente por meio das tecnologias computacionais. Disseminam-se câmeras por todo o território terrestre e espacial, tanto privado quanto público. Todos têm o desejo e o poder de espiar a todos. Vivemos hoje dentro de um sistema Panóptico-Planetário.

Porém, acreditamos que o próprio sistema de controle virtualizado é autodestrutivo e, conseqüentemente, libertador daqueles que regula. Com a crescente exposição da vida, uma grande reformulação do senso de moral e do medo do julgamento, pilares primordiais à sociedade disciplinadora, está acontecendo. Se tudo é visto, tudo é sabido, não preciso temer mais nada. Não precisamos mais usar folhas de parreiras para cobrir nenhuma parte imprópria, pois as máquinas de raio-x tornam a força de opacidade desse escudo insuficiente. Logo, abriremos mão dessas camuflagens e nos exporemos por completo. Acabará o medo do julgamento, pois poderei me aventurar sem mais precisar ser regulado pela moral, pois descobrirei que meus desvios sociais são compartilhados por muitos outros. E, quando isto acontecer eles não serão mais desvios, pois sendo praticados por outros se transformam em conduta social. Assim, a liberdade se fortalece. É só observar as páginas pessoais de jovens da Geração Z nas redes sociais, onde há exposição do cotidiano sem maiores temores reguladores. Os diários não são mais pessoais como antigamente, tornaram-se disponíveis na rede.

Enquanto a privacidade era entendida como um campo de catarse, pelas gerações antecessoras e, por isso, fundamental à existência humana (o que é feito entre quatro paredes deve ficar entre quatro paredes), para a Geração Z esta catarse pode

BIG BROTHER



**IS WATCHING
YOU**



Wafaa Bilal,
The 3rd I
(2010-2011)

ser facilmente publicizada e, por isso, a dimensão entre público e privado torna-se menos necessária. Um dos mecanismos tecnológicos que ilustra essa tendência contemporânea é o aplicativo *Loopt*, um *software* para telefone celular com base em tecnologia GPS, que permite aos seus usuários visualizarem precisamente a localização de outros indivíduos que também tenham o *software* instalado em seu aparelho. Segundo dados da empresa desenvolvedora, atualmente *Loopt* já vem instalado em mais de 100 modelos de telefones móveis vendidos em todo os Estados Unidos, além de ser possível baixá-lo para outros aparelhos. Em 2011, computava-se que cerca de quatro milhões de usuários já estavam registrados no aplicativo.

O *software* é classificado como *geosocial networking*, um tipo de rede social que utiliza dados de geolocalização para promover e potencializar algum tipo de dinâmica social. A partir dos dados de tempo e espaço dos usuários, as redes *geosociais* podem conectá-los a outras pessoas, eventos e lugares de seus interesses. No caso específico do *Loopt* é possível subdividir e categorizar sua rede de contato em familiares, amigos, colegas de trabalho etc., e conhecer a localização de cada um de seus contatos em tempo real no planeta. Além disso, é possível saber o que estão fazendo nesses lugares, através da visualização de *posts* de texto, foto ou vídeo realizado pelos usuários em outras redes sociais como *Facebook* e *Twitter*, já que o aplicativo comunica-se com estes e outros *sites*. Também é possível enviar pelo aplicativo um *link* de sua localização geográfica para estes *sites*, atualizando seu status nas redes sociais e assim deixando também seus amigos, que no momento estão conectados por computadores pessoais, conhecedores de sua localização. Pelo *Loopt* também é possível saber se perto de você está acontecendo ou acontecerá algum evento importante, bem como se determinando espaço é significativo para alguém de sua lista de contatos.

Porém, além de revelar onde estão seus amigos, pelo *software* também é possível conhecer e encontrar outras pessoas nas proximidades que tenham algum tipo de interesse em comum e, assim, ampliar sua rede de amigos. Sendo utilizado para se aproximar de desconhecidos, o aplicativo acaba por funcionar como um agenciador do encontro e da descoberta do outro. Se estiver em casa, ou simplesmente em um parque, o usuário pode mapear quem são os outros usuários *Loopt* que estão por perto no momento, e acessando seus perfis pode saber um pouco mais sobre estes desconhecidos, caso haja o interesse de iniciar um contato e ampliar sua rede de amigos. Se hoje a rede conta com um total de quatro milhões de usuários registrados, podemos pensar nesse número como um contingente de pessoas que começam a mostrar um interesse em borrar de alguma forma as fronteiras entre público e privado. Na era onde os da Geração Z publicam grande parte de seu cotidiano em redes sociais, *Loopt* parece ser uma ferramenta mais que apropriada.

Por isso perguntamos: já não é o momento da casa se hibridizar com essas tecnologias de geoprocessamento, para que ela própria se desdobre de um espaço privado para também um espaço público? Será que não podemos dotar a residência das qualidades destes dispositivos para ela mesma se transformar em dispositivo? Será que a casa não pode se abrir para o extramundo e se transformar em uma rede social? São esses os desafios que investigamos no próximo capítulo.



Loop: Geosocial Networking

UMA JANELA QUE SEPARA DOIS ESPAÇOS

DEMONSTRAÇÃO | 1999. A jovem Eun-joo abre sua caixa de correio minutos antes de se mudar. Coloca lá dentro um cartão de natal pedindo que o novo morador encaminhe suas correspondências para seu atual endereço. Fecha a caixa, contempla mais uma vez aquela casa onde passou importantes anos de sua vida e parte.

1997. Sung-hyun, o novo proprietário da residência, encontra o cartão de natal de Eun-joo. Pensando se tratar de uma brincadeira, o jovem escreve um bilhete para a moça lembrando-a que estão em 1997 e não em 1999, como constava na assinatura do cartão. O rapaz tenta entregar seu bilhete no endereço indicado por Eun-joo, mas descobre que não existe prédio algum no local, apenas uma construção em andamento. Coloca então seu bilhete na caixa de correio na esperança que Eun-joo venha pegá-lo. A moça, suspeitando da demora em não receber nenhuma correspondência, retorna a casa e a vê vazia. Procura na caixa de correio e encontra o bilhete e, novamente escreve para o rapaz. Começa então uma troca de correspondências até que os dois percebem que estão realmente separados por dois anos no tempo, mas que podem se comunicar através do mesmo espaço; o da caixa de correio.

Frames do filme *Siwora* (2000)
do diretor Hyun-seung Lee.



Este é o enredo do roteiro criado por Eun-Jeong Kim (1967) e Ji-na Yeo (1963) para o filme *Siwora* (2000), dirigido pelo cineasta coreano Hyun-seung Lee (1961). O filme pode ser visto como uma obra que problematiza as atuais concepções do tempo e do espaço, que se iniciam quando o físico Albert Einstein (1879-1955), com a teoria da relatividade, propõe a atualização da ideia do espaço-tempo plano e absoluto, como havia desenhado Euclides 300 anos a.C., para um espaço-tempo curvo e relativo.

De Euclides a Einstein houve uma grande transformação na concepção do espaço. Para Euclides este era imutável, simétrico e geométrico. Esta forma de compreendê-lo se manteve inalterada por séculos, sendo somente nos tempos modernos que foram propostos modelos de geometrias não-euclidianas. Em uma breve reconstrução histórica do pensamento espacial percebemos que para Aristóteles o espaço era compreendido como uma categoria pouco relevante na construção da realidade. Já Newton desenvolveu um pensamento menos radical, vendo o espaço como a base formal do universo. Mas, apesar de ser elevado a cenário, uma condição *sine qua non* para a atuação, não possuía nenhuma qualidade intrínseca em si. Como cenário, não dialogava com o objeto, era apenas palco para este. O espaço era um vazio que suportava a ação; uma moldura. Em Newton, assim como em Euclides, o espaço continuou a desempenhar um papel secundário e subserviente, sendo simplesmente um pano de fundo para a ação da matéria. Em Einstein, com a teoria da relatividade, o espaço passa a ser entendido como um objeto primário e ativo. Para a teoria da relatividade não há objetos materiais sem a membrana do espaço que o sustente. Esta membrana interage com o objeto, construindo a sua própria realidade. Assim, o objeto necessita fundamentalmente do espaço e do tempo para existir. Existe por eles. É por eles (WERTHEIM, 2001).

Analisando o modelo proposto por Newton, Einstein provou que, ao contrário do que se acreditava, tempo e espaço não seriam absolutos. Abandonando o conceito totalitário, percebeu-se que ao invés de toda a humanidade partilhar de um só espaço e tempo universais, cada sujeito ocuparia seu espaço e tempo individual. O físico expressou através da matemática que espaço e tempo variam segundo a velocidade de cada observador. Logo, quanto maior a velocidade de deslocamento de dois objetos, maior será a diferença entre suas percepções do espaço e do tempo. Ilustrando, podemos afirmar que quanto mais veloz o objeto A se movimenta em relação ao objeto B, mais o seu espaço se mostra em contração e mais o seu tempo se desacelera em relação à percepção dos mesmos elementos para B.

Diferentemente do espaço plano de Euclides, em Einstein, o espaço se tornava curvo devido a vetores de força, como o da gravidade. No espaço euclidiano a soma dos ângulos internos de um triângulo é sempre 180 graus. Nunca superior a isso. No espaço curvo esta mesma soma ultrapassa este limite. No espaço plano duas linhas paralelas nunca se encontram. Diferentemente, em um espaço curvo linhas paralelas irão se cruzar no infinito. E este lugar de cruzamento é exatamente o lugar do *link*; lugar da caixa de correio de Eun-joo e Sung-hyun.

Assim como na obra fílmica do diretor coreano, na história da arte encontram-se diversos outros projetos poéticos que demonstram que vários artistas também foram influenciados pelas atuais teorias da concepção espacial. Antes mesmo da disseminação na sociedade da teoria da relatividade, referências a esta descoberta científica já eram presentes em escritos e obras dos Cubistas, Futuristas, Suprematistas e Dadaístas. Kasimir Malevich (1878-1935), Marcel Duchamp (1887-1968), entre outros, passaram por longas fases de interesse pelo espaço relativizado, o que reverberou em uma série de trabalhos sobre o tema.

Com a teoria da relatividade descobre-se que o espaço do universo seria mais complexo do que se imaginava até então. Descobre-se o buraco negro. Embora sugerido pelo matemático inglês John Mitchell, em 1783, e batizado pelo físico estadunidense John Wheeler, em 1967, o buraco negro só tornou-se popular pela literatura científica de Stephen Hawking (1995). Um buraco negro é para o autor uma depressão na membrana espacial de tão grande profundidade que nada que caia em seu interior consegue sair. De tão profundo, os eventos em seu íntimo não conseguem ser vistos por observadores externos, daí o nome buraco. Esta depressão da membrana possui tanta densidade que seu campo gravitacional chega a ter tamanha intensidade que até mesmo a luz não consegue escapar de sua sucção, por isso o termo negro.

A gravidade, como aponta Einstein, sendo um subproduto do próprio espaço, atua no buraco negro para capturar, distorcer e eviscerar tudo o que cai em seu interior. Porém, caso o objeto capturado consiga continuar ileso depois de cair nele, terá acesso à sua imagem especular, ou seja, um buraco branco. Como Hawking explica (1995), os buracos brancos nascem do fato das leis da física serem simétricas no tempo. Logo, se há objetos chamados buracos negros nos quais coisas podem cair, mas não sair, deve haver de forma oposta, outro tipo de buraco no qual as coisas podem sair, mas não cair, ou seja, se há buracos negros, deve haver buracos brancos. Para Einstein, os buracos negros estão conectados aos buracos brancos por túneis espaciais na forma de tubos, conhecidos por buracos de minhoca. Para o físico Lawrence Krauss (apud WERTHEIM, 2001:132) a existência dos buracos de minhoca seria a chave para a máquina do tempo.



Dan Havel and Dean Ruck,
Inversion (2005)

Analisando a caixa de correio da obra de Hyun-seung Lee, sob o referencial teórico da física, poderíamos compará-la a um buraco de minhoca. Um espaço que subverte o tempo; um nó territorial. Uma coordenada espacial que ao ser ativada nos direciona para uma nova superfície de forma assíncrona. A caixa de correio seria um *link*, como nos diria Vannevar Bush¹, criador do termo hipertexto. Ela é um ponto que nos conduz

¹ Em 1945, Vannevar Bush, no artigo *As we may think* publicado na revista *The Atlantic monthly*, propôs uma máquina-estrutura de arquivamento-acesso-distribuição de informação que anos depois

a outro. Um *link*, como vínculo, é uma maneira de tecer conexões entre objetos, criando relações simbólicas entre estes. Em uma estrutura linkada, cada nó conectivo torna-se um ponto de partida para o brotamento de novos nós, e quanto maior o seu número, maiores as velocidades com que se multiplicam e se expandem.

No filme *Siwora* ocorre um *link* que conecta apenas uma pessoa a outra. O que é categorizado pela ciência da computação como uma conexão P2P (person to person). Mas se pensarmos na capacidade do *link* de se multiplicar, se ampliarmos a percepção P2P e pensarmos em uma conexão de muitos para muitos e voltarmos a analisar o fenômeno do filme de Hyun-seung Lee, poderemos nos indagar sobre como seria o mundo se todas as caixas de correio, se todas as casas, estivessem conectadas. Se cada porta ou janela pudesse se abrir para qualquer outra casa, quais relações



brotariam? Quais descobertas ocorreriam? Qual dinâmica social se desencadearia? Se isso ocorresse, poderíamos estar rumando para um novo paradigma residencial fundamentado no rizoma, ou seja, um *há_bit(at)*.

A caixa de correio entendida como rizoma, buraco de minhoca ou *link*, torna-se

ganhou forma na ideia da *World Wide Web*. O termo hipertexto é atribuído a ele, embora questionam-se se a autoria não seria de seu orientando Theodore Nelson, que desenhou o sistema Xanadu.

uma máquina que desterritorializa o tempo e o espaço. Máquina agenciadora de uma concepção territorial que muito se aproxima, conceitualmente, com o que entendemos hoje por ciberespaço. Segundo Pierre Lévy (2007:92), o ciberespaço é o espaço emergente dos processos de comunicação promovidos pela interconexão mundial dos computadores e das memórias eletrônicas. Para o autor o ciberespaço é, e tende a ser cada vez mais, o principal meio de comunicação planetária, bem como o mais importante suporte artificial para o arquivamento e acesso da memória da humanidade.

Refletindo sobre o impacto do ciberespaço no cotidiano humano, percebemos que artistas, arquitetos, urbanistas, engenheiros, designers e todos os outros profissionais que trabalham no agenciamento das coletividades estão sendo apresentados a um problema original, o de levarem em consideração em suas criações as novas tecnologias de informação e comunicação. Isso nos leva a pensar em como o desenvolvimento da comunicação hipermidiática, ou seja, o ciberespaço, poderia afetar a dimensão do residencial e do urbano.

No filme de Hyun-seung Lee assistimos a uma interpretação poética desta problematização. A história nos mostra, mesmo que no campo da arte-ficcional, que podemos começar a pensar uma arquitetura baseada no devir buraco de minhoca, no rizoma, no *link*. Com sua caixa de correio, que une dois indivíduos em tempos diferentes, Hyun-seung nos faz começar a desejar uma arquitetura pensada a partir das possibilidades de sua conexão com o ciberespaço, que possa ela mesma servir de interface para unir pessoas e lugares físico e temporalmente distantes, em prol de um cotidiano compartilhado, em prol de uma partilha do sensível.

Defendemos a tese de que uma importante tarefa da atualidade é conjugar esta espacialidade emergente, ou seja, o ciberespaço, com práticas tradicionais realizadas em espaços euclidianos. No campo da arquitetura é urgente propor soluções que unam mundos virtuais e materiais, hibridizando casa e ciberespaço, coligando casas e corpos ubicientes fisicamente distantes em todas as suas potências sensoriais, não esquecendo que o corpo deve ver, ouvir, falar, cheirar, provar, tocar, ser tocado, ou seja, relacionar-se em sua extensão sensorial-perceptiva. *Há_bit(ar)* é vital.

Se reconhecermos que uma das principais funções da arquitetura é a promoção e arranjo dos encontros para trocas simbólicas, e se constatarmos que muitos desses encontros estão sendo transferidos para o campo do ciberespaço, então podemos nos questionar sobre o que restará à arquitetura. Esta, gradativamente perde sua função, pois atualmente suas soluções formais ainda desconsideram a existência de uma

estética computacional, fortemente relacional e interativa. Os projetos residenciais atuais, em sua grande maioria, não levam em consideração as tecnologias de informação e comunicação. Por isso, defendemos a tese da obsolescência estética da arquitetura, já que os prédios não combinam com o código estético de seus habitantes, se pensarmos que o sujeito agora, dono de um corpo ubiciente, vive no que Mário Costa (1995) chamou de o sublime tecnológico, ou seja, um novo dimensionamento estético surgido pelo uso das atuais tecnologias de informação e comunicação.

Este sujeito ubiciente, ciborg para Donna Haraway (2000), pode ser entendido também como um Corpo sem Órgãos em Deleuze. Não um corpo que rejeita os órgãos, mas que abdica das organizações pré-estabelecidas, que almeja experimentar outros arranjos e fluxos. Nesse sentido, a arquitetura atual que abriga o 'ciborg sem órgãos' é o seu oposto, ou seja, é pura organização e solidez. O sujeito ubiciente-cibernético precisa de uma casa que atenda as suas necessidades de rizoma, multiplicidade e fluxo; um *há_bit(at)*. Assim, uma possível arquitetura híbrida, que unirá realidade material ao ciberespaço, só será possível na medida em que os materiais tradicionais empregados na construção civil se diluam, liquidifiquem-se, evaporem e se misturem com a mesma energia que movimenta a rede mundial de computadores.

Para tornar-se híbrida, a arquitetura necessita fundamentalmente propor uma simbiose entre espaço material e virtual. Por isso, precisamos compreender esses dois universos e encontrar mecanismos de fusão espacial. Precisamos criar links específicos para o espaço *há_bit(ado)*. E podemos começar a fazê-lo identificando e manipulando seu princípio genealógico na moradia. Onde estão os links em uma casa? Onde estão esses espaços de fluxos? Nas caixas de correio, nas torneiras, nos ralos, nas infiltrações, mas também nas portas, janelas e nas paredes-janelas.

Se formos pensar na janela, percebemos que ela desempenha um papel tão importante para o arquitetural que se observarmos a história dos elementos arquitetônicos apresentada por Paul Virilio, em *O espaço crítico* (2005), descobriremos que esta pode ser escrita através da análise dos desdobramentos da janela. Para o filósofo, a porta é a primeira janela. É ela quem nos dá o primeiro acesso ao espaço construído. A porta mais do que acesso possibilita a própria existência da residência, já que seria improvável concebê-la sem meios de acesso. Nas primeiras soluções de habitat, Virilio nos lembra que todo o acesso era feito pela porta, e outras aberturas para a iluminação e arejamento não existiam. A janela propriamente dita, só surgiria tempos depois nos projetos dos claustros, para então serem popularizadas nos palácios, nas residências burguesas e, por fim, nas casas rurais.

A janela pode ser entendida como fenda, fronteira para o acesso seja da luz ou até mesmo dos olhares dos transeuntes. Como abertura ela se estabelece como seletiva e (in)transponível, já que pode, ao se fechar, interromper o fluxo dos corpos e de outros tipos de informação. A janela é assim o entre, aquela que borra os limites do interior e exterior. É *link*, mas também filtro. Conecta o particular ao público, mas preserva a integridade de ambos. Há uma contaminação controlada entre seus pares. Entre o que há fora e o que há dentro, há sempre a possibilidade de recorrermos à cortina.

Além das janelas físicas, há outras formas de trazer o extramundo para dentro do espaço privado. Podemos abrir a casa através de janelas ilusórias, produzidas com pinturas *trompe-l'oeil*. O termo, que em francês significa enganar o olho, é uma técnica de pintura que se baseia nas regras da perspectiva e nas normas de representação naturalista para criar imagens ilusórias, sendo muito utilizada na decoração de interiores arquitetônicos desde a antiguidade, com a finalidade de, visualmente, aumentar o aposento criando sensação de maior profundidade e uma tridimensionalidade aparente. Suas bases conceituais e técnicas remetem ao entendimento de espaço e geometria proposto por Euclides. Um exemplo clássico de janelas ilusórias são as pinturas murais de Pompéia.

A técnica iniciada pelos gregos foi bastante difundida e pesquisada séculos depois no Renascimento. Na Renascença, a pintura de interiores baseava-se na exploração dos jogos entre fantasia e realidade. Os avanços nas técnicas da perspectiva, que permitiam a representação do espaço tridimensional em uma superfície plana, de modo que a imagem obtida se aproximasse muito daquela vista na natureza, teve um papel fundamental na conquista de efeitos ilusionistas próprios à técnica.

O sistema da perspectiva substituiu o referencial simbólico no qual a base da pintura medieval fundou seu significado e inaugurou novas estratégias para construção de espaços imaginários, pois permitiu aos artistas retratarem os objetos de maneira muito próxima da observada na natureza, simulando assim cenas naturais em espaços artificiais. A perspectiva dotava a arte de mais uma opção de representação objetiva, tal qual poderia parecer ao olho, ao mesmo tempo em que se tornava o modo tipicamente italiano de representação. O domínio da perspectiva pode ser entendido como um dos fatores técnicos que diferenciou os resultados obtidos nas pinturas *trompe-l'oeil* renascentistas das da Antiguidade, pois, com o domínio da geometria, as da Renascença acabaram por produzir ambientes de maior ilusão.

Entre os renascentistas, alguns que se destacaram pela qualidade técnica empregada em seus projetos foram os italianos Baldassare Peruzzi (1481-1537), Benedetto Pagni (1504-1578) e

Rinaldo Mantovano (1527-1539). Um dos maiores exemplos de espaço ilusório italiano está em Roma, na *Villa Farnesina*, na *Sala delle prospettive*, que foi pintada por Peruzzi.

Baldassare Peruzzi,
Sala delle Prospettive (1516-1518)



Nas paredes da sala, a pintura cria a ilusão de que o espaço arquitetônico se amplia, estando aberto para a paisagem extramuros. Como nos diria Leon Battista Alberti (2009), este afresco funciona como uma janela que se abre para uma realidade diferente. A abertura para a paisagem poderia ser entendida também, como nos coloca Giulio Carlo Argan (2005), como a necessidade de se conectar com o espaço não protegido, não organizado, não construído. Espaço este frequentado e dominado por deuses, pelos gênios do bem, como também pelos gênios do mal, ou seja, pelo sobrenatural. Este afresco pode ser visto como um espaço de fronteira, um limite, entre o espaço habitado e o inabitável, entre o artificial e a natural, entre o que é geométrico, mensurável, controlável, o arquitetural, e a dimensão ilimitada e incomensurável e, por conseguinte, incontrolada, a paisagem. Semelhante a uma

janela, que nos direciona para uma paisagem natural, este afresco também funciona como uma abertura, porém, nos leva para uma paisagem diferente, artificial, do domínio do homem.

Diferentemente do que nos proporciona uma janela física, esta pintura não nos conduz para um universo visível concreto. Contrariamente, nos leva para um mundo em particular, um cenário imaginário por um artista. É próprio da arte criar mundos, outras realidades, colocando o homem em confronto com diferentes espaços daqueles vividos na natureza. E é esta uma das mais importantes funções destas janelas ilusórias, nos proporcionar o confronto com um mundo singular, *sui generis*, imaginário.

Outro grande exemplo renascentista de janela ilusória está no *Palazzo del Te*, construído em Mântua, na Itália, entre os anos de 1525 e 1534, por encomenda de Federico II Gonzaga, sendo umas das mais célebres obras do arquiteto Giulio Romano (1492-1546). Depois da edificação, seguiram-se quase uma década de trabalhos dedicados à ornamentação minuciosa de todos os espaços interiores, com o trabalho meticuloso de renomados escultores e pintores de afrescos, onde destacamos Benedetto Pagni e Rinaldo Mantovano. Os temas da ornamentação estendem-se do *Banquete olímpico no salão de Psique*, aos animais no *Salão dos cavalos*, até a mais surpreendente de todas, encontrada no *Salão dos gigantes*, onde as figuras mitológicas dos gigantes atuam na promoção de um grande caos, interagindo de forma destrutiva com os próprios elementos estruturais da arquitetura.

A pintura absorve de tal modo o ambiente que lhe serve de suporte, que deforma visualmente as quinas das paredes. Não se percebe mais as arestas e sim um único e grande espaço profundo de onde emergem os seres mitológicos. O artifício de sugerir que a superfície da parede pintada estenda-se para além de um plano único confere à sala a aparência de um tamanho maior que o da escala física e atrai o olhar do observador para a pintura, diluindo distinções entre espaço concreto e espaço imagético. Com isso, uma parede não é mais uma fronteira (in)tangível de espaço, mas, ao contrario, o meio de construir outras realidades; transforma-se em parede-janela, parede-buraco de minhoca. No exemplo do *Salão dos Gigantes*, percebe-se que a disposição circular em movimento centrípeto e centrífugo dos ladrilhos do chão dota ainda mais o ambiente de uma experiência sensorial impactante, pois dá continuidade a semelhante ilusão do movimento das nuvens pintadas sobre a parede e da agitação provocada pelos gigantes, criando um único espaço.

Mantendo uma coerência visual entre as paredes e o chão, aumentasse o principal objetivo deste afresco, que é o de produzir a ilusão de imersão, ou seja, do ocupante



Giulio Romano, *O Salão dos Gigantes* (1530-1532)

do recinto sentir-se realmente em outro universo. Para fundir no mesmo espaço o observador e a cena, exige-se da forma pictórica que envolva em totalidade o observador. Quanto mais hermético for este envolvimento mais imersivo será o ambiente. Também, quanto mais figurativas forem as pinturas, recorrendo a uma adequada proporção e perspectiva, e quanto mais detalhadas sejam, maior será a garantia de imersão.

Outro exemplo de janela ilusória é a pintura *Oculus* (1471-1474), de Andrea Mantegna (1431-1506), na *Camera degli sposi*, que inaugurou o teto como espaço de ilusão e abertura. Após o Renascimento veremos esta mesma técnica sendo aplicada em inúmeros outros espaços arquitetônicos, sejam eles profanos ou sagrados, como é o caso das pinturas em igrejas barrocas. Neste período, a arte já acumulava um grau técnico tão apurado, que suas pinturas conseguiam um elevado grau de ilusão,

Andrea Pozzo,
Oculus (1685)

hibridizando o mundo material com o mundo imaterial, divino. Um dos exemplos mais célebres é a pintura de Andrea Pozzo (1642-1709) na nave da igreja de *Sant'Ignazio* em Roma. Olhando para as imagens no teto, o observador torna-se leve e é elevado aos céus. A pintura funciona como uma grande janela que se abre para o celeste. A força da pintura nos proporciona uma sensação de êxtase-celestial, que nos faz perder em certo grau a consciência da realidade concreta, arremessando-nos para uma ideia de eternidade.

Séculos depois, nos tempos modernos, continuamos a ver a presença conceitual dos afrescos no cotidiano arquitetônico residencial. Estes agora produzidos industrialmente e relativamente acessíveis começaram a ser comercializados na forma de papel de parede. Os papéis de parede, ou *papiers peints panoramiques*, como foram batizados pelos seus inventores, os franceses, foram criados no século 19 com o objetivo de simularem os afrescos renascentistas, dando continuidade à tradição de incorporação de janelas ilusórias dentro das casas.

As imagens dos papéis eram desenhadas com a mesma técnica de perspectiva já conhecida e possuíam temas variados abrangendo universos exóticos, históricos,

Jean Gabriel Charvet,
Les Sauvages Mer Pacifique (1804)



míticos, topográficos e monumentais. Quem recorria a seu uso almejava cerca-se de outras realidades, trazendo para o interior de sua residência a beleza romantizada da natureza, o status de uma determinada época, evento histórico ou de certa localidade geográfica distante. Com os papéis panorâmicos forrando as paredes de uma casa seus habitantes aproximavam-se de outros universos, ficando imersos, de certa forma, em outras realidades.

Um dos primeiros artistas a projetarem papéis de parede foi Jean Gabriel Charvet (1750-1829), que desenhou o célebre panorama *Les sauvages mer Pacifique* (1804), para a empresa francesa *Joseph Dufour et Cie*.

Na medida em que os processos tecnológicos avançam e novos sistemas de produção de imagem se estabelecem, constatamos que estes começam a ser também incorporados ao aparelho arquitetônico como recurso para construção de janelas. Se primeiramente empregamos as tintas para produção de *trompe-l'oeil* e posteriormente, com a Revolução Industrial, recorreremos ao papel de parede, a partir da década de 40 inauguramos uma nova janela nas residências: a televisão. Uma janela eletrônica portátil que trouxe a luz artificial para dentro de nossas casas. Esta fenda tecnológica

não se abre mais para o espaço geográfico vizinho como a janela tradicional o fazia. Nem também é restrita a veiculação de imagens estáticas como aquelas dos afrescos e papéis de parede. A tevê vai além, além do horizonte perceptivo geofísico, capturando outros territórios distantes e transpondo-os para dentro de nossos lares. Se antes eu podia vigiar a vida dos vizinhos me debruçando no parapeito das janelas da frente da casa, agora eu vigio a vida dos personagens das novelas pelas janelas televisivas. Hoje, é mais fácil conhecer a vida dos atores que se mostram pela tevê que a dos meus vizinhos que não vejo nunca pela fendas físicas da parede de minha casa.

Depois que a janela ganha sua dimensão eletrônica com a inserção da televisão no interior do aparelho arquitetônico, demos início a um processo de desestabilização das estruturas do imóvel. Com a crescente popularização das tecnologias rumamos para a substituição do conjunto de mobiliários da residência por agentes dinâmicos que alterarão progressivamente a sua morfologia. Se antes a televisão ainda podia ser percebida como um móvel, um objeto à parte do arquitetural, atualmente ela está rumando para sua hibridização física com as entranhas da edificação. Primeiramente, transformamos a tevê de um móvel a um objeto. Afinamo-la. Aumentamo-la. E hoje, penduramo-la na parede. E não tardará para que em seguida, elas próprias se transformem em parede.

Hoje, com os projetores digitais de imagem, grandes televisores de plasma, LED, nanotecnologia e as atuais pesquisas para produção dos primeiros plásticos condutores de eletricidade, películas transparentes extremamente finas e flexíveis que são capazes de apresentar imagens tal qual uma tela de televisão, já é possível pensar na incorporação da imagem em movimento em projetos arquiteturais. Gilles Lipovetsky apontou para esse desfecho em *A tela global* (2009). No livro o filósofo afirmou que não tardará para que a tela, que hoje é pendurada na parede, vá em um futuro próximo se fundir com a própria casa.

Porém, antes mesmo do filósofo, em *Blade runner* (1982), o diretor Ridley Scott (1937) já previa este cenário quando concebeu um futuro onde as fachadas se tornariam midiáticas. Hoje, elas já são uma realidade explorada tanto de forma comercial como artística², por diversas cidades em todo o mundo. *Media facade*, ou fachada midiática é a próxima janela do arquitetural. Porém, é importante que também se voltem para

2 A discussão da fachada midiática como elemento artístico já está presente em alguns festivais do mundo. Um destes é o Media Facade Festival Europe <<http://preview.mediafacades.eu/>>. O festival é uma iniciativa do Public Art Lab / Berlim, em cooperação com diversas outras instituições (iMAL / Bruxelas, m-cult / Helsinki, FACT / Liverpool, Ars Electronica Futurelab / Linz, Medialab-Prado / Madri e Kitchen Budapest). O evento procura discutir e apresentar propostas estéticas que exploram a rede de telas e fachadas presentes nos espaços urbanos de grandes capitais do mundo. O festival deseja chamar atenção para essa infra-estrutura cada vez mais presente e importante na paisagem urbana.



GE Command Performance[®]
VHS video cassette recorder optional.

This is GE Performance Television.

Cabinet Solid veneered wood

GENERAL  **ELECTRIC**

YOU HAVE TO SEE IT TO BELIEVE IT!

FLASH-MATIC



**A flash of magic
(no wires, no cords)
channels...and you**

With a beam of magic light



this Zenith "flash tuner"

works TV miracles!

Absolutely harmless to humans!

**YOU CAN ALSO
ANNOYING
WHILE PICTURE**

Here is a truly amazing new television development—and only Zenith has it! Just think! Without budging from your easy chair you can turn your new Zenith Flash-Matic set *on, off, or change channels*. You can even *shut off annoying commercials* while the picture remains

If it's new...

YOU HAVE TO SEE

**Manufacturer's suggested retail price.*

TUNING BY ZENITH

ONLY ZENITH HAS IT!

light from across the room
turns set on, off, or changes
remain in your easy chair!



*The Bismarck (Model X2264EQ), 21" Flash-Matic Tuning Cinébeam®, CinéLens. Blond grained finish cabinet on casters. Also in mahogany color (X2264RQ). As low as \$399.95.**

**SHUT OFF LONG,
COMMERCIALS
REMAINS ON SCREEN!**

on the screen. Just a flash of light does it. There are no wires or cords. This is not an accessory. It is a built-in part of several new 1956 Zenith television receivers.

Stop at your Zenith dealer's soon. Zenith-quality television begins as low as \$149.95.*

it's from Zenith!

IT TO BELIEVE IT

Slightly higher in Far West and South.

ZENITH



The royalty of TELEVISION and radio

Backed by 36 years of leadership
in radionics exclusively

ALSO MAKERS OF FINE HEARING AIDS
Zenith Radio Corporation, Chicago 39, Ill.

OWN A
Motorola
 AND YOU KNOW YOU
 OWN THE BEST

HOW TELEVISION BENEFITS YOUR CHILDREN

Motorola, leader in television, shows how TV can mean better behavior at home and better marks in school!



Home, sweet TV home! Peace! Quiet! No more "rainy day riots" . . . with television keeping small fry out of mischief . . . and out of mother's hair. And that's just one of many TV blessings. "Taking away television from children who 'act up' is a punishment that

really works," writes an authority on child psychology. "The very thought of missing some pet program turns little lions into lambs. And, incidentally, those favorite programs in the late afternoon are the world's finest magnet for getting tardy youngsters home on time."



Gets homework done—promptly! The simple rule "Homework first—television second" has solved the problem in thousands of homes . . . has made children more interested in school work. "Television," says the *New York Times*, "can be enjoyed in healthy moderation in the same way as sports or movie-going, but only the mother and father can make certain this will be the case."



Will television strengthen family ties? Educators, religious and social workers all agree it can be one of the strongest forces in America for bringing the family together to enjoy good, clean entertainment right in the home. Parents can select their children's "TV diet" from a wide variety of wholesome programs.



Motorola's leadership in cabinet design as well as performance is recognized with the 1950 Fashion Academy Gold Medal Award. Typical example of Motorola supremacy is this Table Model 1713. Clear, steady 16" picture, only 2 simple controls, built-in antenna, price only \$219.95. View it at your dealer's along with other beautiful Motorola models from \$189.95 to \$450.00. Then let a Motorola demonstration in your home show you how much TV enjoyment can benefit your own children.

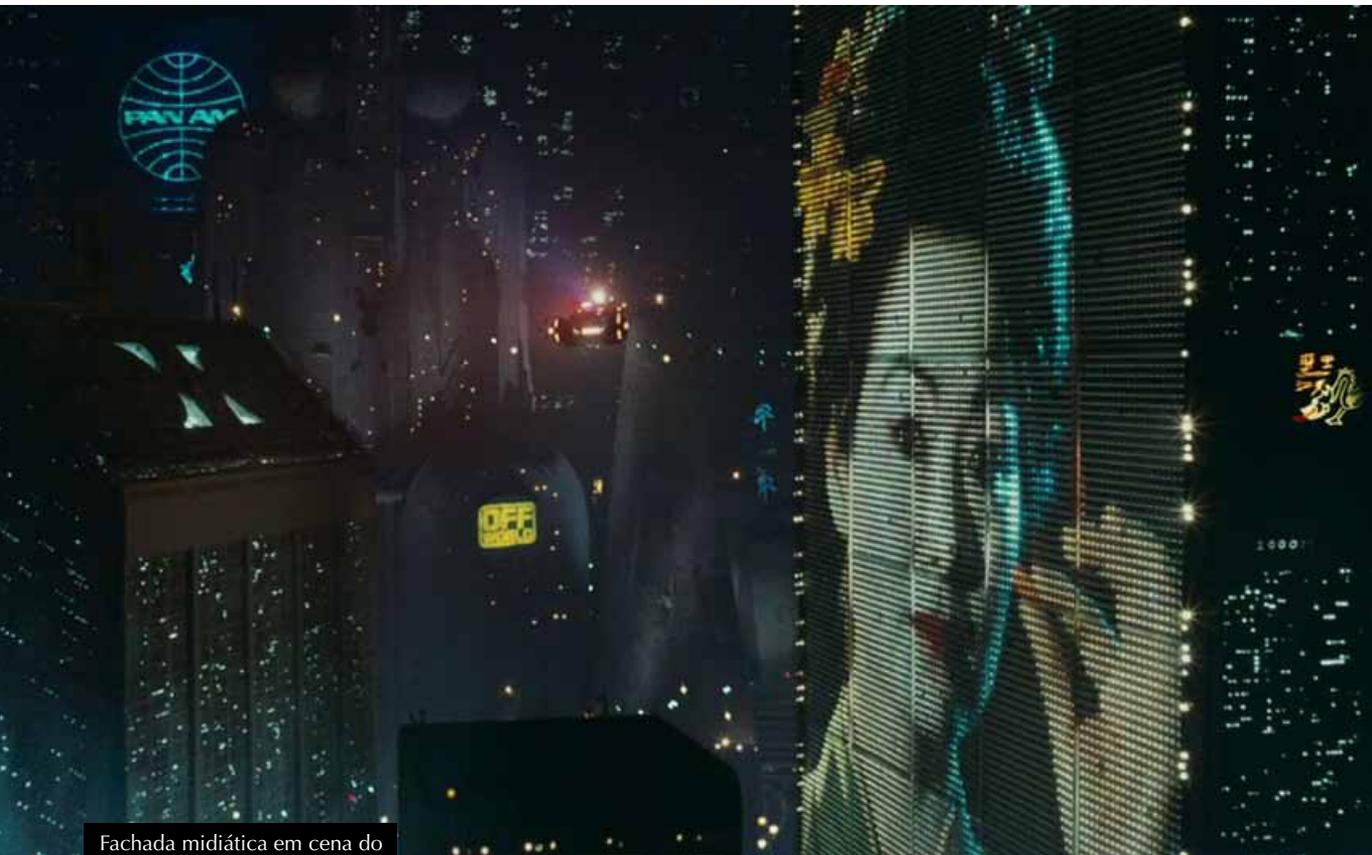


Motorola

TELEVISION



"Next year we'll turn the TV set on first!"



Fachada midiática em cena do filme *Blade Runner* (1982) do diretor Ridley Scott



Fachadas Midiáticas, Times Square, Nova Iorque

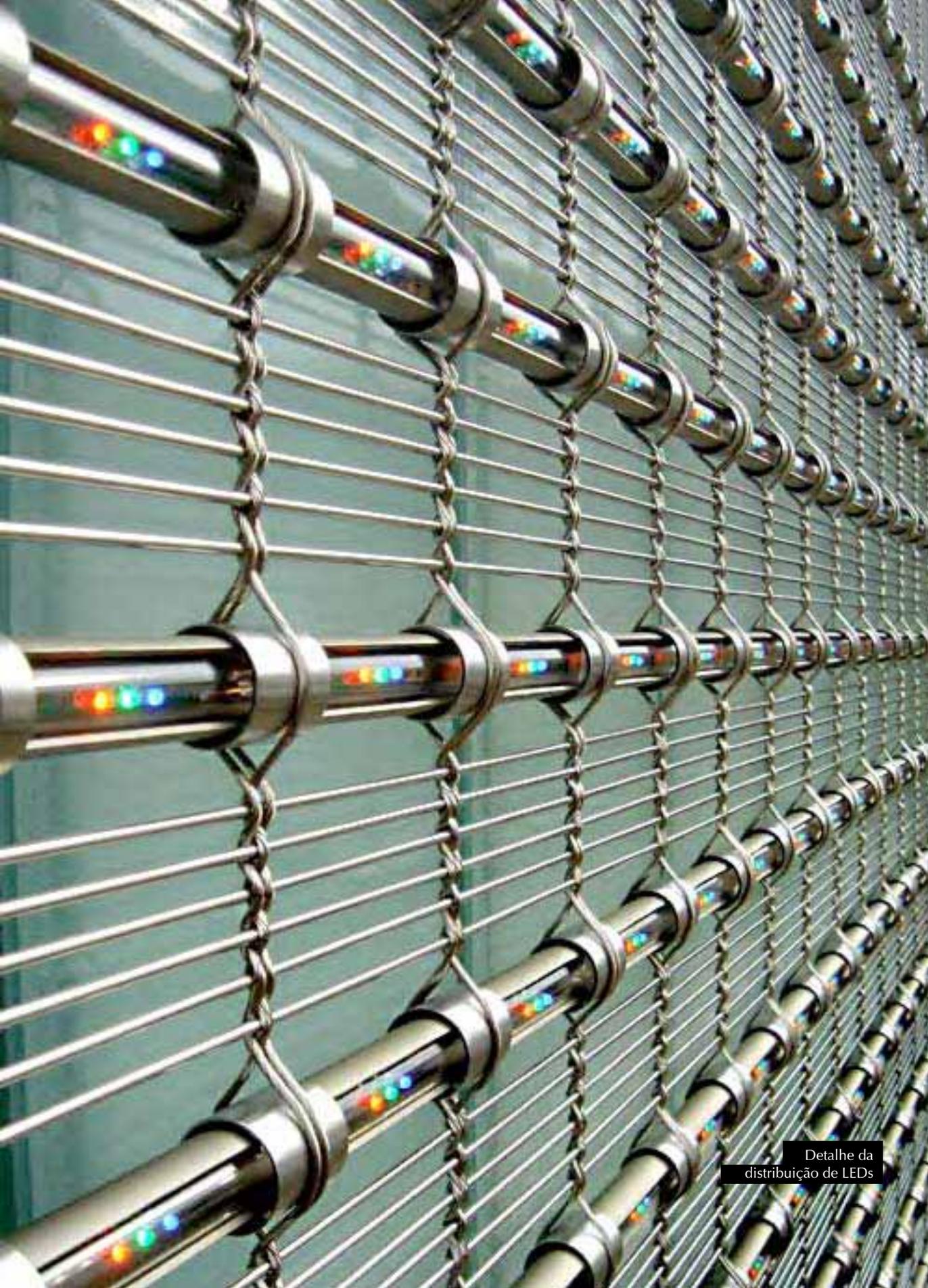
Fachadas Midiáticas,
Tóquio, Japão





o interior dos prédios, trazendo para dentro os universos exteriores, misturando ainda mais as fronteiras (in)existentes entre *in-out*. Como previu Ridley Scott, hoje as fachadas midiáticas, ou *mediatecture*, começam a fazer parte da paisagem urbana de grandes metrópoles, em países como Alemanha, Áustria, Coréia, Estados Unidos e Japão.

Na Alemanha, a fachada midiática do escritório da empresa T-Mobile, em Bonn, projetado pela AG4, recobre parte do exterior do edifício. Uma de suas principais características é a transparência, já que permite que do interior do prédio veja-se a paisagem externa. Porém, inversamente, estando em seu exterior, já não é possível ver o espaço interno da edificação. Vêem-se apenas as imagens luminosas em movimento que são apresentadas pela fachada. Esta fachada, parede-janela, tem aproximadamente trezentos metros quadrados de área e foi construída com uma sequência de trilhas metálicas, formando uma malha horizontal, onde cada trilha é composta por unidades nucleares dotadas de LEDs RGBs. Esses núcleos funcionam como unidades de pixel, que em conjunto são capazes de compor uma imagem de grande formato. Essas trilhas são afixadas sobre o prédio com uma distância de aproximadamente 20 centímetros umas das outras, o que confere transparência



Detalhe da distribuição de LEDs



a seu conjunto. Além disso, as trilhas são maleáveis, por isso, permitem que sejam adaptadas facilmente em diferentes tipos de edificações, sem se limitar a estruturas planas.

Diferentemente da proposta de *mediatecture* comercial da T-Mobile, o coletivo *Realities: United* propôs a instalação artística *Spots* (2006), criada especificamente para a fachada do prédio Potsdamer Platz 10, em Berlim. A instalação esteve ativa por um ano e meio, e nesse período apresentou vídeos e animações criadas por diversos artistas. Parte da fachada do prédio foi recoberta por uma matriz de 1800 pequenas lâmpadas fluorescentes circulares e retas, usadas convencionalmente para iluminação residencial. Juntas, as lâmpadas compuseram um grande painel imagético. Cada lâmpada, ou pixel, é capaz de variar apenas em intensidade luminosa, e não em cor como na solução da fachada da T-Mobile. Por isso, o painel do Potsdamer Platz 10 diferencia-se de outros por restringir-se esteticamente ao uso de imagens em branco e preto.

Realities: United, *BIX*, (2003)



Outro projeto do coletivo *Realities: United*, porém, com um caráter permanente, foi *BIX* (2003) criado para a fachada do museu de arte contemporânea *Kunsthau Graz*, na Áustria. Nesta instalação o coletivo usou 930 lâmpadas fluorescentes circulares, distribuídas sobre toda a parte externa do museu, que é orgânica e fluida. Através da possibilidade de ajustar individualmente o brilho de cada lâmpada, a fachada permite uma enorme variedade de tons obtidos entre os estados totalmente aceso e totalmente apagado. Pela condição elétrica do projeto, é possível apresentar na fachada imagens em movimento a uma velocidade de 20 frames por segundo, o que dá à estrutura a capacidade de difusão de vídeos e animações bastante naturalistas. Como integrante à estrutura de um museu, *BIX* funciona como uma hipertela laboratorial e experimental para que artistas e outros interessados na imagem em movimento possam desenvolver trabalhos de sítio específico para o museu.

Nos Estados Unidos, além dos redundantes luminosos de Las Vegas, podemos destacar

as exuberantes fachadas midiáticas da Time Squares, em Nova Iorque. Historicamente, foi lá que a primeira fachada midiática foi erguida, em 1999, com a construção de uma hipertela para recobrir dez andares do prédio MarketSite NASDAQ. Atualmente, dentre as centenas de luminosos espalhados pela rua, podemos destacar a do prédio Lehman Brothers Building, que reúne em sua fachada diversas telas em composição, cada uma transmitindo um tipo de informação diferente, variando desde vídeo a mensagens de textos. Funcionando de forma bem similar às múltiplas janelas abertas simultaneamente nos computadores pessoais.

Com a eminente emergência das fachadas midiáticas que transformam as paredes das fachadas em janelas, paredes-janelas, cabe pensar os efeitos que essas membranas arquiteturais podem ter sobre o futuro da composição arquitetônica e da própria paisagem das cidades. Com essas fendas virtuais sendo incorporadas as estruturas duras das edificações, presenciamos um crescente interesse por parte de artistas e arquitetos a pensarem as edificações sob o prisma da janela; do que se abre, do que revela, do que traz o extra muro (mundo?) e não mais sob a ótica da parede opaca. Assim, a janela vai ganhando ainda mais importância para a sociedade.

Hoje, a janela é uma metáfora tão significativa e recorrente que a utilizamos como sinônimo de interfaces computacionais amigáveis e de fácil acesso. Assim como aconteceu com as fachadas das edificações, que eram duras e sem a profundidade, antes a tela do computador era do mesmo modo fria, plana e bidimensional, e a manipulação da informação se dava de forma linear, da esquerda para direita e de cima para baixo. No início do desenvolvimento das interfaces a implementação das janelas era justificada pelo fato de possibilitar a visualização e manipulação de dois ou mais documentos simultaneamente. Hoje, é praticamente inviável pensar as interfaces sem a potência da janela. Como afirma Sherry Turkle (1997), as janelas permitem ao computador agenciar seus usuários em diversos contextos simultaneamente. E, por mais que o usuário esteja, em um dado momento, focando suas atenções em uma única janela, se este estiver com outras abertas, sua presença faz-se sentir em todas elas simultaneamente.

O tipo de sensibilidade cognitiva que é acionado pela janela computacional é bastante representativo de nossa atual condição. Se antes contávamos com um sólido campo unificado de pensamento, desdobramento da percepção iluminista do mundo, atualmente rompemos com a unidade e aceitamos a diversidade de pensamentos como igualmente válidos. Comparando com a história do pensamento filosófico ocidental percebe-se que o acesso e manipulação do mundo através da janela é, por exemplo, concomitante ao relativismo proposto por Nietzsche e Deleuze. Dentro da

percepção relativista a janela é um suporte que favorece o exercício do pensar com múltiplos pontos de vista, e do estar em vários espaços simultaneamente; máquina de desterritorialização e reterritorialização seriam elas. Pelas janelas tenho acesso a diversos eus, e dessa forma elas transformaram-se em uma rica metáfora para compreender o sujeito como um sistema de multiplicidades fragmentadas.

A janela computacional é uma superfície totalizante. *Superciall* é ela; expande-se em todas as direções, encobre tudo. Sua profundidade está justamente na quantidade de nós, ou seja, *links*, que povoam sua pele. E, como nos lembra Deleuze (2006) nada há de mais profundo que a pele. A janela computacional deve ser tocada, acariciada, vasculhada. Esconde conexões. É ela mesmo buraco negro, buraco de minhoca e buraco branco. Ou seja, é aquilo que suga, aquilo que media, aquilo que expõe.

Diferentemente de um computador com suas janelas conectadas à rede, a casa hoje, como projeto arquitetônico, parece ser uma máquina fechada em si. Sabemos que a ideia de fronteira mudou com o ciberespaço. Mas ela teria mudado o conceito arquitetural de casa? A oposição intramuros-extramuros dissipa-se progressivamente com as tecnologias de informação e comunicação, mas o que isso implicou no aparelho arquitetônico em si? Com o aparecimento das janelas virtuais podemos perceber que um dos caminhos para alcançar uma arquitetura de fluxos, é a substituição de todo material sólido que a estrutura por materiais mais maleáveis. É urgente a substituição do que separa pelo que conecta, do que resguarda pelo que contamina, do intocável pelo tocável. É bem provável que a arquitetura híbrida seja aquela desprovida da imobilidade e opacidade da parede e opostamente constituída apenas por janelas, ou paredes-janelas, fendas físicas, mas também computacionais.

Para Deleuze e Guattari, “um território está sempre em vias de desterritorialização, ao menos potencial, em vias de passar a outros agenciamentos, mesmo que o outro agenciamento opere uma reterritorialização” (2007d:137). Assim, a casa como conhecemos, território da estratificação, carrega em si a potência de outras concepções arquitetônicas. Possui a predisposição para outra organização. O estável pode se tornar fluido na medida em que acrescentarmos mais janelas linkadas ao ciberespaço.

Pierre Lévy nos lembra da importância do *link*, do viver linkado, com a proposta de construirmos uma nova organização social baseada em uma inteligência coletiva, que para o filósofo é “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. Sua base e objetivo são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas” (1998:28).

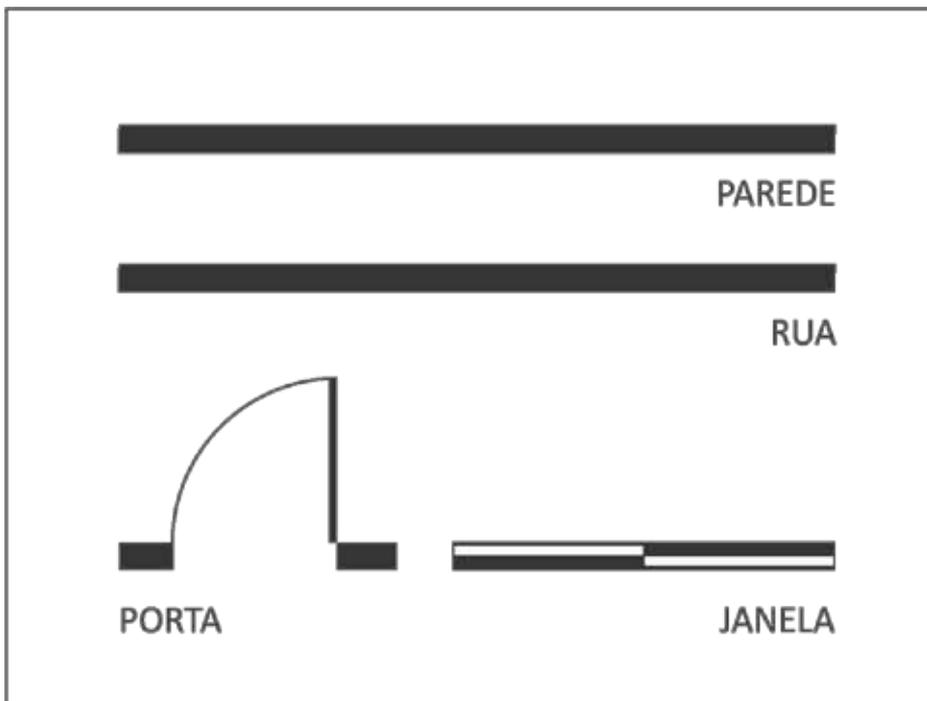
Semelhante ao pensamento da deriva, a inteligência coletiva propõe um novo tipo de pensamento sustentado por conexões sociais. Conexões realizadas através da rede mundial de computadores. Pensar nesses modos é reviver pensamentos ancestrais de comunidade atrelando-os às práticas tecnológicas emergentes. Guattari (1992) defende a ideia que é necessário (re)tomar uma concepção animista do mundo.

O termo animismo, proposto pelo antropólogo Edward Tylor, em 1817, no livro *Primitive culture*, é empregado para conceitualizar uma crença religiosa na qual todos os objetos do universo, sejam do cosmo, como planetas, satélites, estrelas, ou da natureza, como rios, montanhas, pedras, sejam do reino vegetal ou animal e até mesmo fenômenos naturais possuem um princípio vital e individual chamado de anima. Segundo a crença todos esses elementos possuem sentimentos, emoções, vontades e inteligência, ou seja, são vivos. Há um conjunto de três regras que agenciam a dinâmica entre estes elementos. A primeira é de que tudo no cosmo é dotado de anima. A segunda prevê que toda anima é transferível. A terceira afirma que aquilo que transfere sua anima não a perde em totalidade. Mas, aquilo que recebe será tomado em parte pela anima do doador.

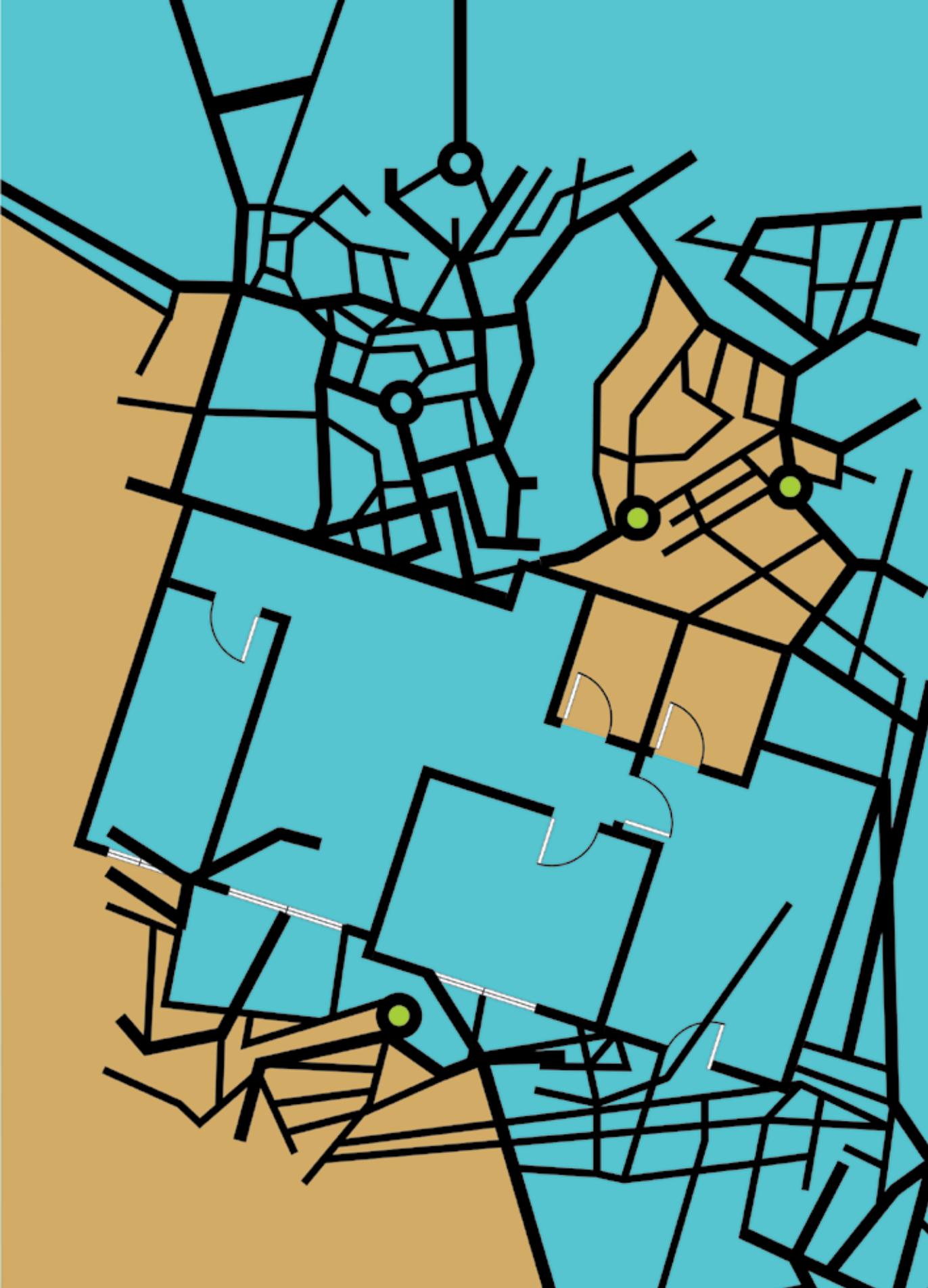
A *anima* é rizoma. Uma casa animista nos parece com aquela idealizada por Michel de Certeau (1996); aquela que se abre para os fluxos de pessoas, objetos, palavras, para as contaminações agenciadas por cada um destes elementos. Uma casa, ou melhor, um *há_bit(at)*, deve ser aberta, conectiva, inteligente, povoada de agentes artificiais. Viva. Capaz de sentir seu *há_bit(ante)* ubiciente, capaz de conectar-se com outras casas, conectar seus moradores com outros corpos e, assim, expandir a ideia de privacidade, desterritorializando-a para a ideia de uma ciberecologia rizomática. É hora de abrir as janelas. Hora de construir com paredes-janelas.

o lugar da casa é o lugar do público

DEMONSTRAÇÃO | Observe a topografia seguindo a legenda.

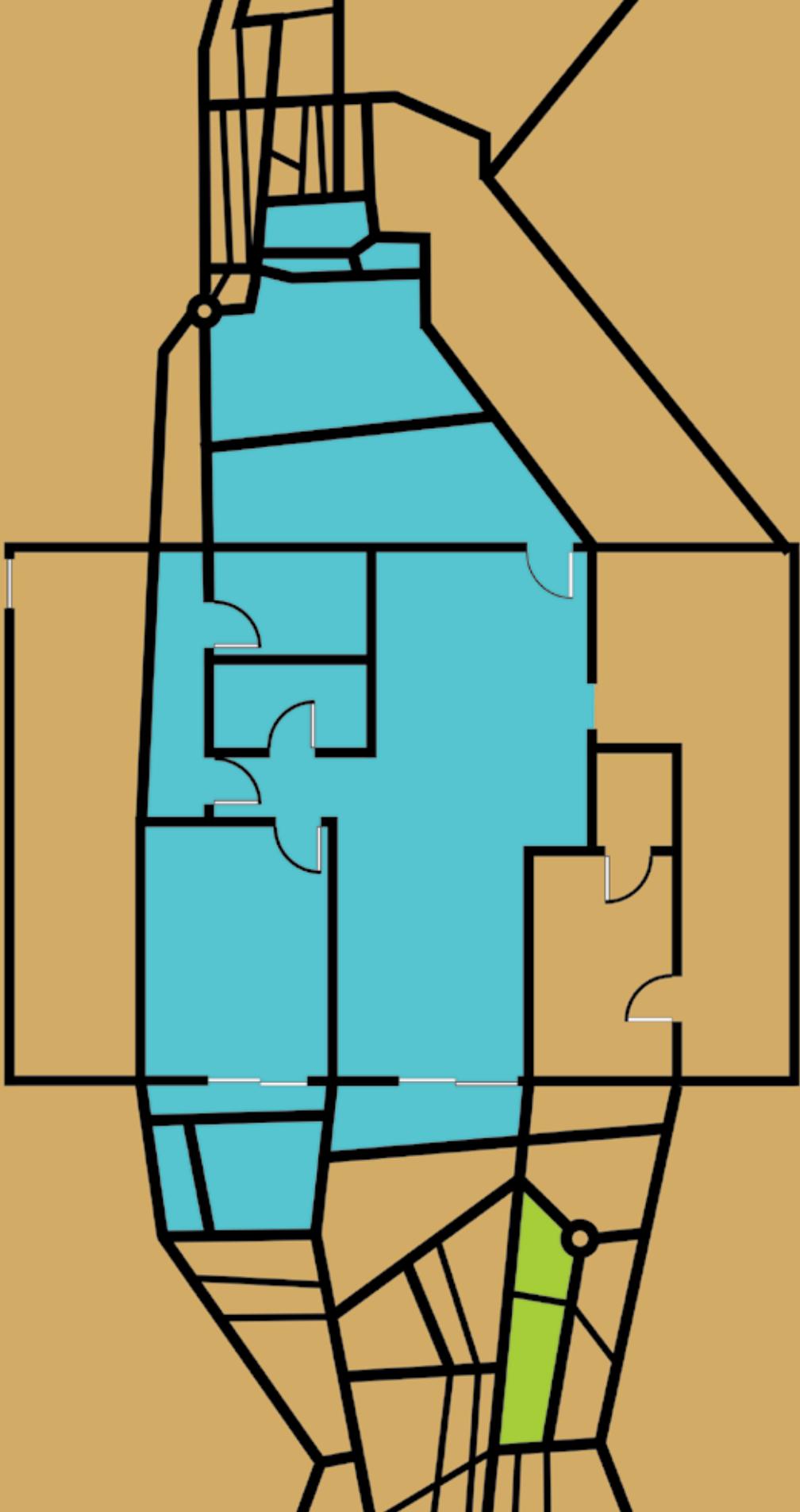












CAPÍTULO 4

das qualidades do há_bit

Neste capítulo são apresentadas as proposições poéticas integrantes desta tese. Conceitualmente, os projetos artísticos têm como fundamentação teórica as discussões realizadas nos capítulos anteriores. A seguir, além dos aspectos conceituais são apresentadas as questões de ordem tecnocientífico das obras, tanto de sua dimensão dura (projeto de hardware) como de sua dimensão leve (projeto de software). Seis obras compõem o coletivo de experimentações artísticas desta tese, série que chamaremos de superficial. Cada uma das obras foi planejada para problematizar um determinado aspecto estético-sensório-relacional da *há_bit(ação)*: *aracati* para soprar os outros a distância; *dedução* para tocar telematicamente; *dizfile* para compartilhar a (não)intimidade; *drywall* para o mapeamento dos estados emocionais dos *há_bit(antes)*; *iguaria* para a socialização da alimentação; *lambisgóia* para lambe e ser lambido.

ha_bit(ar) É [im]preciso

DEMONSTRAÇÃO | Como foram apresentadas nos capítulos anteriores, as tecnologias de informação e comunicação estão transformando os modos de ser e estar no mundo. Por meio delas, as distâncias geofísicas já não são mais um dificultador para a constante troca sensório-estético-simbólica entre os corpos. Proliferam aparelhos, *hardwares* e *softwares*, que multiplicam as potencialidades de contato telemático e estimulam o aparecimento de outros padrões de sociabilidade. Tecnologizados já nos é possível estar em mais de um lugar simultaneamente, interagindo com diferentes graus de realidades; material, virtual, cívica.

Por flexibilizar o conceito de tempo e espaço, as tecnologias emergentes vêm transformando radicalmente a ideia de lugar, o que acreditamos terá um profundo impacto na forma como entendemos e construímos nossas casas, que até então são fundamentalmente imóveis, mas tendem a tornar-se (i)móveis. Trocaremos nossas atuais habitações finitas por promissoras *há_bit(ações)* (in)finitas. Estas transformações tecnocientíficas também reverberarão na própria conceitualização e abrangência das áreas de atuação dos profissionais que lidam, direta ou indiretamente,

com o planejamento das edificações. Gradativamente, artistas, designers, arquitetos e engenheiros incorporarão as demandas da cibercultura em suas práticas laborais.

No campo da construção-artística-civil, verificaremos uma crescente hibridização entre os materiais tradicionalmente ditos duros, com os chamados emergentes e leves. Como vimos, não só o concreto, a pedra e o ferro serão usados na construção das fundações de edificações. Também estarão presentes, por exemplo, o silício, o óxido de índio-estanho, o diodo orgânico emissor de luz e os algoritmos computacionais inteligentes distribuídos em uma complexa rede neural, que juntos darão ao *há_bit(ar)* a condição de agente cibernético. Cibernética, esta será capaz de se relacionar tanto com seus *há_bit(antes)*, quanto com seu meio ambiente, bem como fomentar a relação entre estes.

Para erguer essas obras-residenciais-cibernéticas, *há_bit(ações)*, seus artistas-engenheiros e empreiteiros devem manipular tanto o universo das poéticas duras, do *hardware*, como o das poéticas leves, do *software*. Necessitam estar *há_bi(l)it(ad)s* a criar tanto equipamentos e sistemas maquinais sensíveis, como também planejar sistemas computacionais poéticos que alimentem essas máquinas, que ao ver de Ray Kurzweil (2007), são máquinas espirituais. Por isso, é de fundamental importância atentarmos para a implantação de metodologias transdisciplinares que aliem os conhecimentos técnico-científicos de áreas da engenharia e da ciência da computação, com os da arte, seja em seu estado puro, seja em seu estado aplicado.

Hibridizar a arte e a tecnociência é vital, pois, se já era obrigatório projetar moradias levando em consideração as necessidades e fluxos dos corpos orgânicos, agora, com a crescente incorporação das tecnologias de virtualização no cotidiano humano, devemos também levar em consideração os desejos e os fluxos dos corpos virtuais. Não estamos vivendo apenas em uma realidade material. Nossa realidade é hoje cíbrida. Por isso, a casa já não basta; ela é incompleta. O que precisamos agora é de uma *há_bit(ação)*; esta sim é (in)esgotável e (in)finita.

Para construir uma primeira proposta *há_bit(acionall)*, em termos tecno-científicos, o rumo de nossa pesquisa teve como orientação as questões levantadas nos capítulos dois e três. Na segunda sessão, como vimos, a interação entre os indivíduos mediada por sistemas computacionais vem se consolidando como uma comunicação predominantemente audiovisual. Os desenvolvedores, as empresas e os próprios usuários esquecem-se que somos seres multisensoriais e que podemos afetar e sermos afetados por várias fontes sensíveis. Além dos olhos e dos ouvidos, cabe lembrar que temos uma pele, que nos informa sobre o calor, o frio e a pressão do mundo.

Além de cutâneos, somos também saborosos, temos língua e nariz, órgãos que nos ajudam a aferir que a vida tem sua faceta amarga, ácida, salgada e, por vezes, doce. Assim, por entender que o tato, o paladar e o olfato estão atualmente negligenciados no universo de estimulação sensorial promovido pela cibercultura, nos sentimos motivados a pesquisá-los e desenvolver proposições poéticas específicas para re(a) cordá-los. É preciso reconhecer que queremos mais que ver e ouvir. As artes já não podem ser só visuais.

Temos ciência que conceber sistemas telemáticos capazes de estimular as terminações nervosas da pele, da língua e do nariz é um desafio complexo, seja pela dimensão de ordem tecnocientífica, seja pela multiplicidade de questões de ordem estético-simbólicas a serem consideradas. Por isso, nesse momento, nosso objetivo restringe-se à criação de uma primeira versão de nossas obras, que contarão com algumas funcionalidades de uma série a serem implementadas a *posteriori*. Enxergamos nossos trabalhos não como produtos acabados, mas como obras-versões. Estamos interessados em uma arte-pesquisa; em uma *art in process*, que se faz paulatina e constantemente, através da troca de experiências com o público e com outros artistas e cientistas interessados em discutir e colaborar com projetos de arte e tecnociência nas diversas redes sociais criadas para esse fim. Assim, por adotar uma visão de arte-pesquisa-desdobramento para os objetos aqui propostos, optamos por seguir uma *lógica metodológica* semelhante à utilizada pela ciência da computação para desenvolver e nomear seus *softwares* e a empregá-la em nossos trabalhos poéticos.

Sabemos que um *software* passa por um processo de desenvolvimento até chegar ao público. Este processo, chamado de *gerenciamento de releases*, é quem irá averiguar as transformações sofridas pelo *software* e nomeá-lo cada vez que este apresentar algum tipo de melhoria. Em sua primeira fase de desenvolvimento, é comum que os programas recebam o sobrenome *alfa*. Ganham esta designação quando o conjunto de atributos implementados *já é suficiente para dar uma identidade funcional ao software*. Nesta fase, os programas já podem ser distribuídos, normalmente, apenas entre outros desenvolvedores ou parceiros do projeto, para que possam testá-lo, identificar *bugs* e propor melhorias.

Após a versão *alfa*, quando o software foi avaliado pelo grupo desenvolvedor, passou por significativas correções e sua performance está mais estável, este recebe um novo sobrenome: *beta*. Na fase *beta* *já é considerado aceitável distribuí-lo com os usuários*

finais. Porém, alguns bugs ainda permanecem. O teste com os usuários ajuda aos desenvolvedores a descobrir onde poderão melhorar seu projeto.

Depois da versão *beta*, comumente o *software* passa a ter como sobrenome uma numeração; por exemplo, versão 2.5.8. Nessa sequência numérica, o último número representa a quantidade de correções de erros após o lançamento desta versão, nesse caso 8. O segundo aponta o número de melhorias significativas que o programa recebeu, ou seja, 5. O primeiro mudará sempre que o *software* passar por muitas mudanças significativas. No exemplo estamos na versão 2, ou seja, o número de melhorias que o programa recebeu desde a primeira versão foi tão elevada que é conveniente indicá-las com a mudança de versão.

Esse processo de terminologia, sugerido pelo *gerenciamento de releases*, serviu-nos como modelo norteador para nomeação e desenvolvimento de nossas proposições poéticas. Assim, por se tratar de uma primeira versão para avaliação, os títulos dos trabalhos apresentados nesta tese recebem o sobrenome de *alfa*. Isso indica que as versões já possuem uma delimitação de seus atributos, dando-lhes a identidade necessária para serem reconhecidas como objetos, porém, ainda possuem *bugs* a serem diagnosticados e avaliados pela equipe do projeto (em nosso caso pela banca avaliadora). Os *bugs*, quando “corrigidos”, serão apresentados ao público com a substituição do sobrenome das obras de *alfa* para *beta*. Em seguida, as obras poderão receber *upgrades* e transformar-se-ão na versão 1.0. Essas versões poderão mudar conforme forem implementados outros atributos, seja de ordem tecnológica, seja de ordem poética.

Ainda explanando sobre questões de base tecnológica, para o desenvolvimento das proposições poéticas desta tese, optamos por utilizar a plataforma *open-source Arduino*. Esta plataforma permite a prototipagem de sistemas eletrônicos, pois além de ser capaz de trabalhar de forma robusta com dados eletrônicos tem linguagem de programação de alto nível. Ela possui um microprocessador Atmel que pode ser programado com linguagem própria, derivada das linguagens de baixo nível C/C++. Os projetos desenvolvidos em *Arduino* podem ser embarcados para funcionarem independentemente ou conectados a computadores respondendo a dados produzidos por estas máquinas, ou até mesmo controlá-las.

Com o *Arduino*, podemos criar projetos de microeletrônica interativos que contenham tanto sensores analógicos e digitais, quanto atuadores. Como já dissemos no capítulo dois, os sensores, quando analógicos, percebem o seu ecossistema de forma similar ao de certos organismos vivos, ou seja, conseguem aferir diferenças de intensidade

de um determinado estímulo. Assim, como nosso interesse é produzir sistemas que consigam aferir o seu espaço de forma similar à humana, optaremos por utilizar em nossas obras, predominantemente, sensores analógicos. Em termos de atuadores, implementamos preferencialmente os de base eletromecânica, tais como motores e bombas, que terão sua aplicação detalhada posteriormente.

Definidos os requisitos de ordem técnico-científicos, em termos poéticos, optamos por conduzir nosso projeto no sentido do desenvolvimento de obras que possam ser aplicadas a diferentes lugares da casa. Descartamos ter como ponto de partida a dimensão fenomenológica dos espaços isoladamente, para não termos que eleger um modelo predefinido de configuração de moradia, como por exemplo, o da tripartição. Não nos interessa, em primeira instância, desenvolver proposições para os (in)cômodos quartos, sala, banheiro ou cozinha. Se tivéssemos optado por isso, estaríamos sendo contraditórios, já que reforçaríamos uma estratificação funcional e identitária dos espaços domiciliares.

Por isso, ao invés de pensarmos na elaboração de projetos para locais específicos de uma casa, optamos por trabalhar com seus elementos constituintes; tais como parede, chão e teto. Escolhemo-los porque percebemos nestes uma certa qualidade (i)móvel, já que são recorrentes aos diversos espaços, independentemente de suas identidades funcionais. A parede, o chão e o teto transitam pelos (in)cômodos sem necessariamente se afixar a nenhum deles. Perpassando-os, configuram os espaços, mas não são completamente apreendidos por estes. Estão por toda parte, mas não são necessariamente de parte alguma. Contaminam-se pelos espaços que ajudam a compor, mas neles não sucumbem.

Porém, parede, teto e chão ainda são equívocos quando construídos com o objetivo de dotar a casa com uma funcionalidade dual. Tradicionalmente, compete a estes separar o externo do interno, distinguir o direito do esquerdo, orientar o acima e o embaixo. A esses elementos não basta apenas perpassar toda a casa, é preciso também (des)ordenar, (de)compor, se tornar (in)transponível e (in)transitável. Por isso, em nossa *há_bit(ação)* as paredes, o teto e o chão são dotados dessas qualidades, ou seja, são paredes-janelas. Ao conjunto de nossas proposições poéticas para as paredes-janelas demos o nome de *superficiall*.

Dessa forma, a *série superficiall* abrange, inicialmente, seis trabalhos; *aracati*, *dedução*, *dizfile*, *drywall*, *iguaria* e *lambisgóia*. Optamos por desenvolver uma série, ao invés de apenas um objeto artístico, porque desejamos pesquisar e explorar diferentes aspectos estético-simbólicos do *há_bit(at)*. Ao invés de nos concentrarmos em um

único projeto, que tenha ele mesmo diferentes fontes de estimulações sensoriais, preferimos desmembrá-lo, criando várias proposições poéticas, cada uma trabalhando mais enfaticamente com uma determinada experiência estético-sensório-relacional.

Sabemos que a vivência com o mundo é total e plurisensorial e dificilmente ela será fragmentada, tal qual estamos propondo em nossos trabalhos. Porém, não queremos ser excessivamente naturalistas, reproduzindo *ipsis litteris* as experiências do mundo em nossas obras. Não queremos a natureza. Desejamos o artificial, o artifício, a arte e com ela investigar a potência relacional dos sentidos em fratura-recombinante. Desse modo, damos a cada trabalho a chance de nos despertar para uma experiência única. Acreditamos que com isso, cada proposição funcione como uma lente de aumento, que ajude a focar nossas atenções em um sentido, em uma vivência, conduzindo-nos à (re)descoberta das potências do nosso próprio corpo, do corpo dos outros e de sua *há_bit(ação)*.

O primeiro trabalho da série *superficiall é aracati*, um aparelho que permite a troca de carícias por meio do sopro. Similarmente, em *dedução* estimula-se a troca de contato telemático só que neste através do toque mediado por interface mecânica. Já em *dizfile* podemos, ao encostar um copo na parede-janela, ouvir o que outros com os quais *há_bit(amos)* conversam. O quarto projeto é *drywall*, um sistema interacional corpo-*há_bit(ação)*-corpo, que permite que os sujeitos conectados conheçam o estado emocional de outros através da alteração da umidade de suas paredes-janelas. Em *iguaria*, somos estimulados a realizar refeições com entes queridos ou com pessoas desconhecidas e que estão fisicamente distantes. Por fim, a *lambisgóia* é formada por um conjunto de azulejos, que podem ser lambidos e acariciados para jorrarem chocolate.

Com essas obras, criamos a primeira série de interfaces *há_bit(acionais)* capazes de fomentar intercâmbios sociais telemáticos. Nesta tese, tratamos, em primeira instância, do projeto do agenciamento de coletividades, ou seja, da criação de uma rede social. Por isso, antes de apresentarmos detalhadamente os projetos que compõem a série *superficiall*, iremos discorrer sobre a rede social que os interliga, a qual chamamos de *há_bit*. Desse modo, nosso projeto prático é então apresentado em duas partes: a primeira abrange o desenho da rede *há_bit*, e a segunda os artefatos de interação da série *superficiall*. Logo, enquanto a primeira é responsável pelo cadastro dos usuários e a gerência da conexão entre estes e suas *há_bit(ações)*, as seis proposições poéticas funcionam como as interfaces, ou seja, como os dispositivos de interação desta rede.

há_bit: uma rede social superficial

Conceitualmente, uma rede social pode ser entendida como uma estrutura virtual composta por pessoas, conectadas por um ou vários tipos de relações, que compartilham valores e crenças em comum. Esta se organiza sobre uma base de afinidades eletivas, assim, seus membros vinculam-se uns aos outros por núcleos de interesses semelhantes.

Ao analisar as principais redes sociais vigentes, podemos concluir, de forma resumida, que estas funcionam obedecendo à seguinte sintaxe: (1) O indivíduo que deseja pertencer à rede deverá primeiramente construir um *perfil* com o qual se apresenta à comunidade; (2) Conectado à rede o indivíduo pode encontrar outros sujeitos, seja ativamente por meio de *sistema de busca*, seja passivamente por indicação da própria rede; (3) Ao encontrar outra pessoa é possível estabelecer algum grau de *interação* com esta. A interação pode ser do tipo um-para-um ou de um-para-muitos, ou seja, uma interação com apenas uma pessoa ou com várias simultaneamente; (4) Um indivíduo poderá se *conectar* com outros criando elos de pertencimento permanentes ou temporários, a conexão entre estes elos caracteriza a própria rede; (5) Vários indivíduos podem se conectar criando um *grupo* para interação coletiva. Um grupo funciona como uma entidade com características de interação semelhantes à de um indivíduo.

A partir da identificação do sistema sintático supracitado, concebemos a modelagem computacional de nossa rede, adaptando as características das redes sociais virtuais para as características particulares de sistemas híbridos, em nosso caso, o da *há_bit(ação)*. O projeto da rede social *há_bit* dividiu-se em duas partes: o planejamento da arquitetura de informação e o desenho de sua interface.

Basicamente, em termos de arquitetura de informação, em nossa rede permitimos que o usuário se cadastre utilizando o sistema do *ininterruptor*. O *ininterruptor* é um dispositivo que deve ser acoplado à parede e que controla o sistema informacional da rede. Cadastrado, o usuário poderá buscar por outras pessoas e convidá-las a *há_bit(ar)* consigo. Na condição de *há_bit(ante)*, todos os usuários que estão conectados terão acesso ininterrupto ao cotidiano do outro, podendo interagir sempre com sua rede de contatos através das interfaces propostas na série *superficial*.

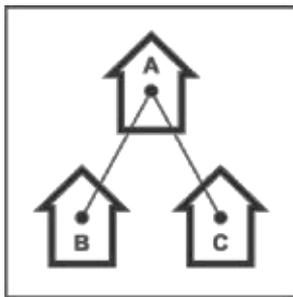
O *ininterruptor* é dotado de um *menu* de navegação composto de quatro áreas: (1) Buraco Negro, (2) Matilhas, (3) Mensagens e (4) Contatos. Em *buraco negro*, arquivam-



Interação com a interface
do (in)interruptor

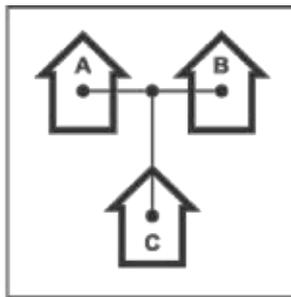
se as informações pessoais do usuário. Em *matilhas* são organizados os grupos sociais, ou seja, os coletivos conectados à *há_bit*(ação), podendo um mesmo *há_bit*(ar) estar conectado a vários coletivos. Em *massagens* é possível enviar um recado para qualquer pessoa de sua rede. Por fim, em *contatos* é possível agendar e/ou convidar alguém para um determinado acontecimento com dia e hora pré-programada, como um jantar a dois/três/quatro, por exemplo.

Chamamos de matilha todos os tipos possíveis de conjugalidades. Como apontamos no capítulo 2, a matilha tradicional, constituída por um pai, uma mãe e filhos já mostra sinais de falência. Outras possibilidades de congregação já são emergentes. Há mães solteiras, filhos vivendo com guarda compartilhada, avós-mães, avós-pais, casais homossexuais, barriga de aluguel, fertilização *in vitro*, grupos poligâmicos experimentando as mais variadas mobilidades relacionais e pessoas dividindo a experiência de viver com, sem necessariamente ter um comprometimento corporal e/ou afetivo com os outros. Em nossa rede as matilhas podem ser duradouras ou efêmeras. Não (im)porta, pois são (in)finitos enquanto duram. Para as múltiplas conjugalidades, nossa *há_bit*(ação) está aberta. A figura a seguir apresenta alguns desses possíveis arranjos corporais-*há_bit*(acionais).



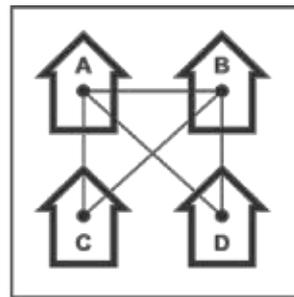
Matilha tipo V

Um *há_bit* pivô (A) conecta-se a duas (ou mais) outras *há_bit*(ações) (B e C), sem que estas estejam conectadas entre si.



Matilha tipo T

Duas (ou mais) *há_bit*(ações) (A e B) conectam-se de forma mais intensa e mantêm uma conexão mais superficial com uma terceira *há_bit*(ação) (C).



Matilha tipo N

Conexão tipo N é a mais flexível e une várias *há_bit*(ações), que podem ou não estarem todas conectadas entre si. No exemplo A conecta-se com B, C e D. B conecta-se com A, C e D. C conecta-se apenas com A e B. D conecta-se apenas com A e B.

Uma vez montadas as matilhas, os corpos podem interagir mutuamente a partir dos sistemas da série *superficial*, que serão apresentados em seguida. Além dos seis projetos aqui propostos, outras interfaces podem ser posteriormente criadas e implementadas à base de dados da rede social *há_bit* em suas futuras versões.

Toc, toc.
Quem bate?
Licença!
Que licença?
A Poética.

Durante os nove meses em que habitei dentro de minha mãe fui mulher.

Hoje, também sou ubiciente.

aracati

DEMONSTRAÇÃO | Eu era inanimada e de barro até que me sopraram as narinas e me deram o fôlego da vida. Deve ser por isso que não *há_bit(o)* em lugar abafado; lembra-me a imobilidade mortal de outrora. Coincidência ou não, deram à palavra *spiritus*, em latim, o significado de sopro, mas também de alma, coragem e vigor. Lembra a minha história, não? Agora entendo porque a concepção materializadora do espírito teve no sopro sua imagem inicial.

Expiro.

Sinto que hoje o vento sopra ao meu favor. Já é noitinha e estou lembrando que nesse momento, em Cajazeiras, no quente sertão paraibano, já está quase na hora do Aracati passar. As famílias devem estar saindo de casa para recepcioná-lo. Sem pressa, costumam levar as cadeiras de balanço, os banquinhos de madeira e os almofadões para a rua. Elas ficarão lá, preguiçosamente, compartilhando a atmosfera com seus vizinhos. Todos calmamente-ansiosos esperam pelo vento norte que chegará do Ceará a qualquer momento. Acho que como eu, eles também sabem que vieram do barro e vivem assim a mesma *memorabilia*. Exaltam o sopro da natureza porque se contentam com o fato de estarem vivos. Em Cajazeiras, o Aracati aproxima os vizinhos, alinhavando a história de todos aqueles que saem à rua para festejá-lo.

Nas calçadas, cada um tem um bom motivo para ir ao seu encontro. Têm aqueles de sangue quente, que confiam à brisa esfriar-lhes a alma. Há os que aguardam

maliciosamente pela oportunidade de jogar palavras ao vento. Sentem-se regozijados em saber que aquilo que praguejam tem grandes chances de se espalhar pelos quatro cantos do mundo. Têm também os delirantes, os loucos, os sonhadores e toda espécie de desviantes; quiçá ubicientes, que o esperam apenas para alastrar seus pensamentos às alturas. Mas, quando o Aracati passa furioso, todos já sabem: ficarão cegos. Envolto em poeira perderão a capacidade de se ver com clareza. É importante distanciar-se da realidade *vezenquando*.

Entre tantas histórias de encontros e desencontros dos cajazeirenses com o vento, conheci a de Lalazinha, uma mocinha que todos os dias costurava um vestido novo exclusivamente para recepcionar o Aracati. Ansiava que a brisa forte passasse-lhe por entre as pernas, cutucasse suas intimidades e lhe fizesse ventilar o útero. *Vezenquando* o Aracati despia-lhe em público para mostrar a vizinhança que ela era moça desavergonhada. É muito curioso, mas descobri que há relatos de jovens que perderam suas donzelices com um sopro forte do vento. Também há um punhado delas que juram ter embuchado com pólen trazido pelos ares. Mocinhas (in)dóceis; que bons ventos lhes criem!

Vento e moça é uma mistura diabólica. Li outro dia que Iracema (lembra dela?), a virgem dos lábios de mel, também conhecia muito bem o Aracati. Foi seu povo que o batizou. Como nos conta José de Alencar (1997), ele “chega do mar, e derrama a deliciosa frescura pelo árido sertão. A planta respira; um doce arrepio eriça a verde coma da floresta”.

O Aracati balança forte a copa das árvores, mas também as rotinas previsíveis de todos que nele se banham. Quando ele sopra, tudo se anima.

- O Aracati chegou! Exclamam todos em coro.

Depois que o vento se vai, pouco a pouco os assentos voltam para dentro de casa e as pessoas se fecham novamente em seus cotidianos.

Inspiro.

Um dia, um físico amigo meu, explicou-me que o Aracati é cego e, por isso, depois que sai do mar, tem sua deriva aconselhada pelo rio Jaguaribe, que o guia por boa parte de seu fluxo aquoso. Pudera, vento e água sempre andaram juntos. É só esquentar a primeira para vê-la transformar-se no segundo. É só condensar o segundo para vê-lo derramar-se como a primeira. Está aí a explicação da irmandade dos dois elementos; água e vento são gêmeos univitelinos.

Expiro.

Voltei. Estava pensando sobre o ar e a água e cheguei à seguinte conclusão: quanto mais *soft* é o alimento mais indispensável ele se torna. Quanto tempo conseguimos sobreviver sem comer? Quanto sem beber? E quanto sem respirar? Do mais duro ao mais mole o mais aerado é o mais urgente. Já me disseram que tudo que é sólido se desmancha no ar. Por isso soprem-me. Soprem-me, que eu também te soprarei. Eu preciso continuar viva.

Não estou bem certa, mas acho que de todos os animais, o homem é o único que consegue soprar. Isso é tão humano. Um ato tão simples, mas tão importante para nos diferenciar de todos os outros animais. Não gosto dessa invenção de que é o polegar opositor que me distancia do animalesco. Podem me tirá-lo, contanto que não me deixem sem suspirar, tenho certeza que continuarei sendo humana.

Agora estou em *dúvida*... Será mesmo que mais nenhum animal é capaz de soprar? Será que inventei isso? Quando tiver tempo vou pesquisar para ter certeza.

Inspiro.

Estava enganada! Acabei de descobrir que o lobo também tem o domínio necessário para articular dinamicamente seus pulmões e sua boca. E ele sempre o faz quando está mal-intencionado. Lembra do que fez com os três porquinhos? Derrubou a casa de dois deles com poucas rajadas de bafo quente e árido. A terceira, feita de tijolo e cimento, ele não conseguiu demolir soprando. Desistiu. Foi embora sem fôlego. A história nos conta que sem o lobo ameaçando-os, os porquinhos viveram felizes para sempre. Bom, é o que dizem! Eu não acredito. Não sou tola. Ninguém pode ser feliz sem receber uma boa e maléfica baforada todos os dias. Como podemos viver sem as provocações desarticuladoras do vento que vem do outro? Eu te digo: uma vida sem sopro não é vida! Clarice me perguntou certa vez se o próximo instante era feito por mim ou se se fazia sozinho? Respondi-lhe que fazemo-lo juntos; com a respiração. É soprando que a gente se entende, se estende. O sopro tem essa força sensório-relacional-comunicante, ao mesmo tempo sutil e furiosa.

Não sou como esses porcos nojentos. Não tenho medo do bafo nem do apetite dos lobos. Interessa-me ser devorada por seus sopros. Por isso em nosso *há_bit(at)* coloquei cinco lobos para cuidar cada qual de uma direção. Ao norte aloquei Bóreas, o mais rude, bravio e grosseiro dentre eles. A Zéfiro coube ficar a oeste, já que sopra com doçura e calma. Ao sul enderecei Nótus, irmão de Zéfiro e Bóreas, para que

cuide do vento quente do verão. Ao leste determinei que ficasse Eurus, criador dos ventos tempestuosos.

Perguntam-se pelo quinto lobo? O quinto não é um, é uma legião. Não guarda nenhum lugar específico dessa cartografia geofísica. Desconhece esse tipo de território material. A legião se espalha em todo lugar que houver uma encruzilhada. A ela coube cuidar de todos os *links*.

Expiro.

Revirando os pertences de família, acabei achando um Grimório escrito por Agripa. É um livro muito secreto, recomendaram-me que o velasse ocultamente. Mas não ligo para isso. Acho que a intimidade deve ser erradicada. Por isso, vou te mostrar uma parte que tem a ver com nossa conversa. É uma prece proferida pelos pagãos para invocar os soberanos do ar. Ei-la:

Espírito de luz, espírito de sabedoria cujo o sopro dá e recolhe a forma de todas as coisas; tu, diante de quem a vida dos seres é uma sombra que muda e um vapor que passa; tu, que sobes às nuvens e que andas levado pelas asas dos ventos; tu, que respiras e assim povoa os espaços sem fim; tu, que aspiras e tudo que vem de ti volta a ti; movimento sem fim, na estabilidade eterna, sê eternamente bendito.

Nós te louvamos e te bendizemos no império mutável da luz criada, das sombras, dos reflexos e das imagens e aspiramos sem cessar a tua imutável e imperecível claridade. Deixa penetrar até nós o raio de tua inteligência e o calor de teu amor; então o que é móvel será fixo, a sombra será um corpo, o espírito do ar será uma alma, o sonho será um pensamento.

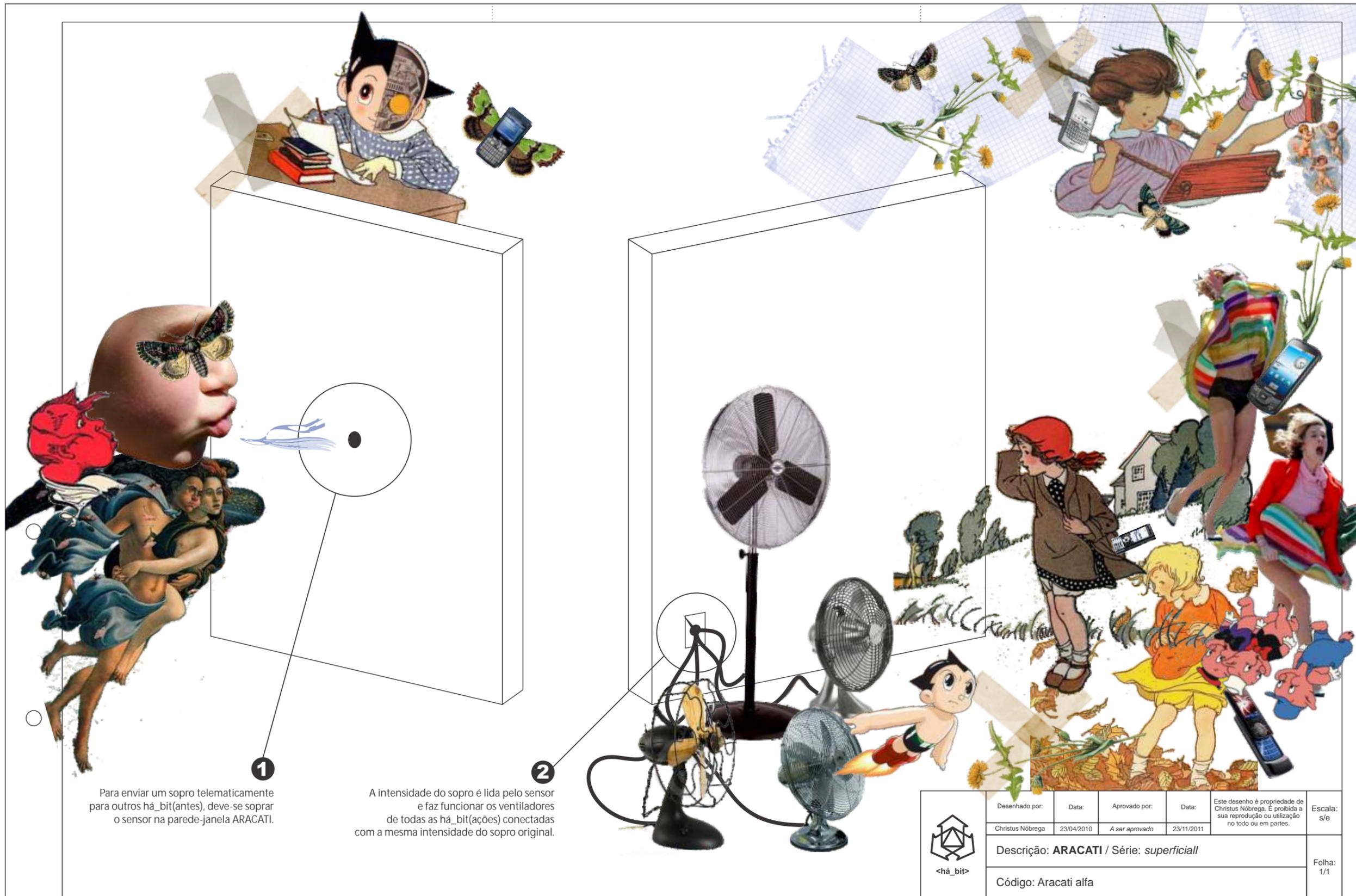
E nós não seremos mais arrebatados pela tempestade, mas seguraremos as rédeas dos cavalos alados da manhã e dirigiremos a marcha dos ventos da tarde para voarem diante de ti. Ó espírito dos espíritos! Ó sopro imperecível da vida! Ó suspiro criador! Ó boca que aspiras e expiras a existência de todos os seres no fluxo e refluxo de tua palavra eterna, que é o oceano divino do movimento e da verdade. Amém.

Como nunca aprendi a rezar, pois sempre fui muito ruim de decoreba já que tenho a cabeça nas nuvens, vou preferir continuar chamando o vento como aprendi quando criança. É só dar três longos assobios que eles vêem. É infalível.

Inspiro.

Enquanto te falava caiu um cisco no meu olho. Podes me ajudar? Sabia que um feiticeiro é capaz de curar as moléstias apenas soprando o lugar acometido? Cura-me, então. É fácil, vou te ensinar. (1) Aproxima-se da parede-janela. Coloca teus lábios bem próximos a ela. É assim que você se aproxima de mim e de nossa matilha, pois eu mesma sou parede-janela. Sopra-a/me. (2) Aproximar-me-ei também da parede-janela para senti-lo. Estou sentindo a brisa suave. Sopra mais forte que sentirei mais forte. Estou sentindo.

Pronto! Estou curada! Agora vou ficar biruta. Hoje quero virar vento. Ninguém me segure ma(i)s...



1

Para enviar um sopro telematicamente para outros há_bit(antes), deve-se soprar o sensor na parede-janela ARACATI.

2

A intensidade do sopro é lida pelo sensor e faz funcionar os ventiladores de todas as há_bit(ações) conectadas com a mesma intensidade do sopro original.



<há_bit>

Desenhado por:	Data:	Aprovado por:	Data:	Este desenho é propriedade de Christus Nóbrega. É proibida a sua reprodução ou utilização no todo ou em partes.	Escala: s/e
Christus Nóbrega	23/04/2010	A ser aprovado	23/11/2011		
Descrição: ARACATI / Série: superficial					Folha: 1/1
Código: Aracati alfa					

dedução

DEMONSTRAÇÃO | Estou começando a me dar conta das pontas dos meus dedos... Definitivamente descobri o poder de minhas extremidades. Sou tão extrema... Olhando bem para minha mão percebi o quão pequenos são meus dedos, mesmo assim são tão potentes, já que é por meio deles que tenho estado no mundo; controlado-o. Deve ser por isso que o mundo se dividiu, basicamente, em duas grandes categorias: aquela das coisas que podem ser tocadas e aquelas das que não podem.

Primeiro vamos falar da segunda. Leiam nos frascos de produtos químicos: *evitar o contato com os olhos e boca; se cair sobre a pele lavar abundantemente com água corrente*. Reparem o que dizem os que estão em apuros: *não me toque ou chamo a polícia*. Ouçam o que gritam as mães aflitas com suas crias traquinas: - *menino, não mexa aí*. Vejam o que alertam os museus: *favor não tocar*. São tantas proibições de contato... Mas, dentre todas, as das artes visuais são as que mais me irritam. Por isso rompi com elas. Sou muito buliçosa para ser artista.

A arte me ensinou desde pequena que tocar é errado. Como fui a muitos museus, aprendi ainda menina a controlar minhas mãos em respeito às obras. Era muito respeitosa. Agora não sou mais. Aliás, deixei de ir a museus. A arte é muito cheia de “*não-me-toques*” e como te disse antes, sou uma pessoa muito tocante. Nesses museus, catedrais de ateus amputados, só se pode experimentar seus santos com os

olhos. Vê se pode uma coisa dessas! Deve ser para não (des)gastá-los. Tão preocupada com a economia é essa tal de artes visuais. Parece que suas regras são definidas por um art(econom)ista. Analisem o que eles querem; não querem que toquemos seu corpo-santo-imaculado para que outros tenham o direito de usufruí-lo no futuro. Usufruir de quê eu pergunto? Do direito de não tocá-lo? É tão (i)lógico isso. Deve ser por isso que nunca entendi bem essa coisa de arte e nunca quis me tornar artista.

Mas agora, depois que tomei consciência da força das pontas dos meus dedos, percebo o quanto as artes visuais são mesquinhas. Querem manter tudo sobre controle, por isso inventaram essa regra boba do *favor não tocar*. Querem impedir vocês de descobrirem a força da tangência. Ah, façam-me um favor. Toquem-me inteira. Bulam comigo, que vou bulir com vocês também.

Hoje, como *há_bit(ante)* ubiciente que sou, prefiro apertar o (in)interruptor do meu abajur do que ir a uma exposição de artes visuais, ou artes-intocáveis como costume chamar. Fico muito mais tocada com meus botões e teclas do que com esses corpos-santos-imaculados presos nos museus e galerias. As artes-intocáveis tornaram a carícia e o próprio sentido do tato vulgares. Só os (in)descentes, que não entendem nada de arte, os mediócrs, fazem o absurdo de usufruir do tato. A eles não basta o olho. Oh! São tão selvagens, tocam-se em público... se dão os braços... e são até capazes de cometer certas (in)conveniências, como acariciar-se com os lábios. - Ah, esses latinos... Tão sem cultura (!); exclama o *marchand* francês.

Uma coisa lhes digo, prefiro continuar sem cultura do que sem meus dedos. Pela glorificação do que é tátil e *superficiall*, rompi com as artes-intocáveis e nunca mais fui a uma exposição. Agora fico em nosso *há_bit(at)*, cutucando todos vocês. Já não tenho sanção quanto a tatilidade das coisas.

Porém, se prestarem atenção ao mundo, perceberão que há muito mais coisas tocantes do que intocáveis. Vamos deixar as artes visuais de lado e adorarmos as teclas. Elas são tão mais potentes... Aperto o botão e a luz se acende. Pressiono a tecla e o processador processa. Com uma sequência certa de carícias posso abrir qualquer cofre. Toco a campainha e tenho companhia. Disco e falo. Dou dois cliques e abro o arquivo. Dou dois cliques e abro vocês. É meu poder não para aí.

As teclas unem o micro e o macro, o atual e o virtual, o devir e o que está por vir. É tudo uma questão de toque. Está vendo este pequeno botão vermelho? Parece tão inofensivo, não? Pois bem, ele carrega a ordem para explodir aquela montanha. Tenho muitos mísseis nas mãos. Tenho uma ogiva nuclear na ponta de meu dedo indicador.

Se quiser provar é só lambê-lo. Porém, se preferir, é só deixar eu te arranhar as costas; dá no mesmo.

Aqueles que ainda não estão muito bem *há_bit(uados)* com as teclas, desconhecem a força de seus dedos. Por isso, vejo tantos se maravilhando comigo. Acham-me milagrosa pelo que consigo fazer com as mãos; meus extremos. Para eles sou uma espécie de sacerdotisa. Porém, não há nada de soberano nem de supremo em meus dedos... É só vontade de tocar mesmo. Tocar e ser tocada. Vincular-me *superficialmente* com as coisas do mundo. Confrontar-me.

É importante que entendam; a tecla, e o seu complemento, as pontas dos dedos, são as chaves do mundo. Nada parece ser tão importante nesse século quanto as bordas do corpo. Tudo se tornou tão acessível por meio delas. Até mesmo vocês, que andavam tão distantes... Teclando, consegui tatear-lhes novamente. Já percebeu que o que escrevo toca-lhes *superficialmente*. Estou muito (im)pressionada com suas palavras. A temperatura verbal me acolhe. Essas proparoxítonas são tão volumosas... me preenchem tanto.

Por isso, prefiro morrer que ser privada de minhas teclas e das pontas de meus dedos, que na verdade são uma coisa só; é tudo pele. Minha existência tocante está *supercialmente* concentrada em minhas extremidades. Estou e sou no mundo por intermédio dos meus limites; dos meus extremos. É através deles que minha interioridade-externaliza-se e novamente a exterioridade-interioriza-se, e vou me criando em rizomas, distribuindo-me pelos fluxos dos espaços (im)públicos.

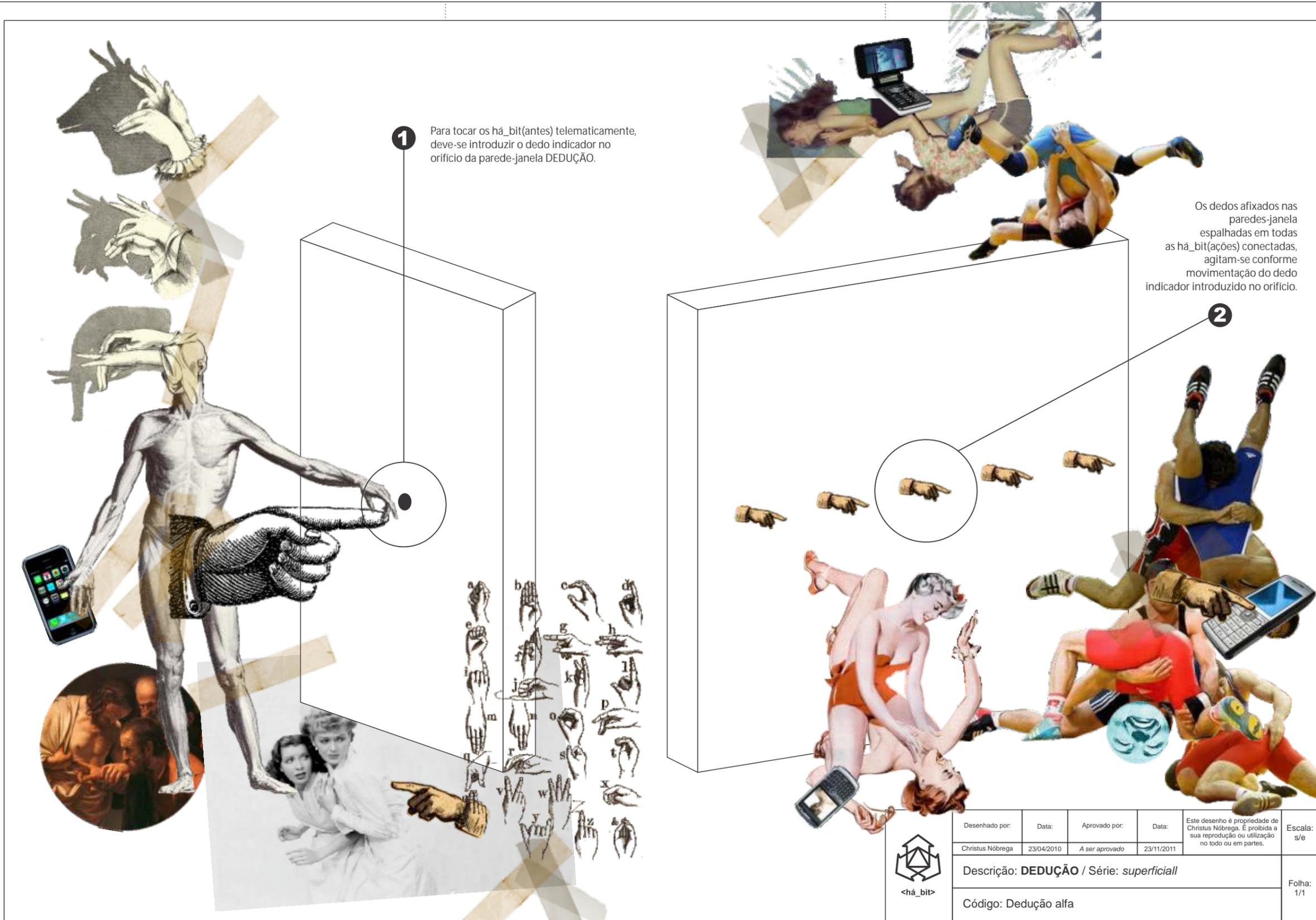
Já pensou se todas as teclas do mundo estivessem interligadas? Só seria preciso um único dedo. Ou qualquer dedo seria todos os dedos. O meu dedo seria nosso dedo. Mas também não importa já que a tecla e o dedo são uma coisa só. Como já disse, é tudo pele. Em nosso *há_bi(at)* é assim; todas as teclas, que são nossas peles e *superficialmente* nos envolvem, estão em constante relação. Ao tocá-las estamos nos tocando.

Aqui em nossa *há_bit(ação)* tocamos sem saber a quem. Não importa. Distribuímos nossa pele para vários. Não nos interessa gênero. Nem nos interessa saber o que fazem com nosso toque. O que fazem é com eles.

Agora quero tatear um pouco. Psiu. Vocês mesmos! Venham aqui. Quero ser tocada. (1) enfiem seus dedos na parede-janela. Ela é *superficialmente* minha-nossas pele(s). Agora façam um movimento com o dedo. As paredes-janela estão sentindo tudo. (2)

seus dedos estão se movendo aqui-ali-aí. Posso senti-los. É tão reconfortante poder ser cutucada.

Ufa! É um alívio não ter quadro algum em nossa *há_bit(ação)*, não acham? Assim temos mais espaço pras dedadas.



1 Para tocar os há_bit(antes) telematicamente, deve-se introduzir o dedo indicador no orifício da parede-janela DEDUÇÃO.

Os dedos afixados nas paredes-janela espalhadas em todas as há_bit(ações) conectadas, agitam-se conforme movimentação do dedo indicador introduzido no orifício.

Desenhado por:	Data:	Aprovado por:	Data:	Este desenho é propriedade de Christus Nóbrega. É proibida a sua reprodução ou utilização no todo ou em partes.	Escala: s/e
Christus Nóbrega	23/04/2010	A ser aprovado	23/11/2011		
Descrição: DEDUÇÃO / Série: <i>superficial</i>					Folha: 1/1
Código: Dedução alfa					



dizfile

DEMONSTRAÇÃO | Hoje recebi um e-mail muito ousado. No final da mensagem estava escrito e destacado timidamente, em letras pequenas e em negrito, uma tal *nota de confidencialidade*. Segundo ela a mensagem que me foi enviada, incluindo seus anexos, continha informações confidenciais, de uso restrito e legalmente protegida. A nota também me ameaçava, dizendo que se eu tivesse recebido a mensagem por engano, não deveria usar, copiar, divulgar, distribuir ou tomar qualquer atitude com base nas informações contidas nela. Por fim, a nota, com uma polidez-ferina, dizia que se esse fosse o caso que eu descartasse a mensagem imediatamente de meu sistema e avisasse prontamente o remetente.

O que eu fiz? Espalhei o *e-mail* para toda a minha lista de contato. Será que esses sigilosos não entenderam ainda que hoje não há mais essa história de segredo? Que privacidade é uma invenção do século passado e, portanto, deveria ficar para trás? Eles não percebem que são sufocados pela máquina de estado secreta? E que por isso, acabaram inventando pseudo linhas de fuga, lugares institucionalizados para a revelação e a audição. O que acham que é o confessionário e o padre; o advogado e o pacto de trabalho; o jornalista e a fonte não revelada; a polícia e o disque denúncia anônima, além de uma guerrilha segura contra a máquina estatal?

Porém, tem uns que acreditam que são mais espertos, já que fogem dos lugares oficiais de confissão, e se utilizam de espaços de confiança não autorizados. Sentem-se reconfortados em compartilhar sua intimidade com um total desconhecido que se senta na cadeira ao lado no avião, com a certeza que a revelação nunca será utilizada contra eles. Desnudem-se para o taxista, para o garçom e para a prostituta, pois crêem que estes são absolutamente inofensivos. Tolos, são bestas domadas! Essa necessidade de confiança só mostra o quão sufocante é viver administrando o secreto. Também nos comprova que revelar pode ser ameaçador.

Maçons, Rosa-Cruzes, Templários, Alcoólicos Anônimos, Al-Qaida: inventam e compartilham segredos para fugirem do martírio da solidão. Não sabem viver de outra forma sem essa regra boba do “não fale sobre isso com estranhos”. O segredo é para eles um continente; um território aglutinador. Assim, ao preservá-lo em grupo, fundam uma comunidade forte, que viverá criando sistemas de regulação para evitar vazamentos. E todo vazamento significa traição. Toda traição, consequentemente, merece uma devida punição.

Lembram o que aconteceu com o jornalista Julian Assange, fundador do site Wikileaks <<http://wikileaks.org>>, portal criado com a função de *vazamento* (leaks) de informações confidenciais dos governos do mundo? Procurado pela Interpol, Assange foi preso sob a acusação de ter estuprado duas mulheres na Suécia. De acordo com a lei do país nórdico, sexo, mesmo que consensual, sem preservativo pode ser considerado como estupro. E foi este justamente o crime cometido por Assange; estupro. Porém, esperta que sou, sei que copular sem preservativo não é o real motivo para que ele tenha se transformado em uma das pessoas mais procuradas pela Interpol. Foi a potência com que conseguiu vaziar os segredos que tornou Assange tão perigoso. Em uma sociedade-familiar, disciplinada pelas boas normas de conduta, o vazamento é uma desgraça.

São uns tolos todos esses que ainda vivem sobre o estigma da funcionalidade reguladora do secreto. E são muitos os que ainda vivem assim. Para comprovar o número, basta verificar o quão o ocultamento se faz presente em diferentes setores das sociedades-familiares, pautando significativa parcela de suas condutas. Há segredos industriais, resguardados por toda ordem de patentes e registros autorais; os religiosos, como aqueles que Nossa Senhora de Fátima contou aos três pastorinhos; os segredos de Estado, resguardados a sete chaves nos arquivos da Presidência da República; os segredos de cozinha, que algumas avós mantêm como patrimônio privado; e há também os segredos mais íntimos, aqueles que o Doutor Freud inventou e passaram a existir. Aqueles, que segundo ele se escondem até de nós mesmos, em algum lugar conveniente no inconsciente. Para o Doutor, esse tipo de segredo é o

pior, pois mais cedo ou mais tarde se volta contra nós. Porém, como não tenho mais inconsciente, pois todas as informações de minha vida são agora armazenadas nas nuvens, não tenho que temê-lo. Hoje ao invés de inconsciente sou ubiciente. Estou espalhada, armazenada e acessível em toda parte. Sou em qualquer canto do mundo.

Ubicientemente, descobri que quanto menos tiver para esconder, menos terão domínio sobre mim. Acham que me controlam colocando todas essas câmeras ao meu redor? Acham que elas me vigiam? Acham que esse GPS subcutâneo serve para me deter? Acham mesmo que me jogando no meio do Panóptico eu estarei sob controle? Quão antiquadas são suas armadilhas para vigiar e punir. Saibam que quanto mais me vasculham, me (des)cobrem e me (des)velam, mais me sinto livre, pois não precisarei me preocupar em resguardar nada de ninguém. E quanto mais ubiciente e acessível eu for, menos energia precisarei desperdiçar para esconder minha loucura do (i)mundo. Hoje, posso assumir que sou doidona. Não sou secreta, sou indiscreta. Sou indeiscente.

Cansei de falar baixinho para evitar que escutem as (in)sanidades que penso (que sou). Cansei de me esconder no silêncio ocultador. Conhece a Caixa de Pandora? Pois bem, eu a engoli. Depois disso, todas às vezes que abro a boca eu libero meus fantasmas. Ao falar sou agora perturbadora, pois digo o que você quer fazer. Vou abrir a boca e dizer. Vou abrir a boca e desfilar. Vou abrir a boca e *file*.

DIZER | Acepções: verbo transitivo direto e bitransitivo (1) expor através de palavras (alguma coisa) a (alguém); exprimir, enunciar.

DESFILE | Acepções: substantivo masculino (1) ação ou efeito de desfilar; desfilada; deslocamento ordenado em fila(s).

FILE | Acepções: substantivo (1) do inglês: uma pasta, armário, ou outro recipiente em que papéis, cartas, etc., são organizados em ordem conveniente para armazenamento; em computação uma coleção de dados relacionados ou registros de programa armazenado em algum meio de armazenamento de entrada /saída ou auxiliar.

Eu quero é dizer. Quero mesmo é desfilar. Quero mais é *file*. Quero *dizfile*. Eu não sou dessas pessoas reservadas. Minha vida é um livro aberto. Na verdade eu sou toda aberta. Está vendo meus orifícios? Minhas entradas USBs? Detectou meu *bluetooth*? Conecte-se-me. Plug-se-me. Estou vivendo em um *há_bit(at)* aberto. Aqui não há restrição de privacidade. Inclusive, desconhecemos tal palavra, já que como rizoma-de-feltro somos todos coletivizados. E não estou sozinha. Toda a minha matilha é feltro também.

Em nosso *há_bit(at)* não tememos as paredes, pelo contrário as vene(no)ramos. Aqui as paredes têm ouvidos. E como se não bastasse, elas também têm bocas. Ouvem, gravam e falam tudo. (1) Quando estou querendo te ouvir vou até aquela parede-janela. Pego meu copo. Encosto a sua boca em sua *superfíciall* e no outro lado coloco meu ouvido. (2) Inteligentemente, a *há_bit(ação)* irá me trazer a tua voz. Em uma atitude *voyeur*-vinculante vou escutar tudo. Você se expõe, faz o seu *dizfile*, sem saber ao certo quem te olha-ouve. Mas não importa saber quem te vê-ouve. O importante é saber que sempre se pode ser visto-ouvido. Assim, (des)cuidamos. E (des)cuidados fazemos com que nossa matilha fique ao mesmo tempo mais livre e mais junta.

Ouviu?

Com o sistema DIZFILE instalado na parede-janela todos os sons produzidos pelos há_bit(antes) é capturado e disponibilizado para a rede há_bit.

1



2

Ao encostar o copo na parede-janela o som de uma há_bit(ação) é carregado aleatoriamente.

 <há_bit>	Desenhado por:	Data:	Aprovado por:	Data:	Este desenho é propriedade de Christus Nóbrega. É proibida a sua reprodução ou utilização no todo ou em partes.	Escala: s/e
	Christus Nóbrega	23/04/2010	A ser aprovado	23/11/2011		
	Descrição: DIZFILE/ Série: superficial					
Código: Dizfile alfa						

drywall

DEMONSTRAÇÃO | Estava vendo agora há pouco uma mulher dando uma entrevista em um programa de televisão. Ela, um tanto quanto afundada em desânimo, falou algo que muito me intrigou. E olhem que atualmente não tenho tido muita paciência nem com televisão nem com pessoas, para impressionar-me assim tão gratuitamente com essas duas coisas. Mas aquela mulher, apesar de muito (des)interessante, sabia das coisas... No meio da entrevista, o repórter, bem provavelmente tão incomodado como eu ao ver aquela moribundisse contagiante da entrevistada, perguntou-lhe a razão de tanto desgosto. E de pronto, como se já soubesse a réplica de cor de tanto que respondera a essa questão ao longo de sua vida, disse que não era tão triste assim como aparentava. O problema, segundo ela, era que particularmente hoje estava cansada.

Apesar de eu estar meio esvaziada de empatia, identifiquei-me com aquilo. Eu também estava cansada, e não triste como minha matilha queria que eu acreditasse. Estou cansada e pronto! Também pudera, estou sempre tão atordoada de serviço. Tomar conta do mundo tem me consumido todo o tempo e forças. Como é que querem que eu ainda consiga cuidar de mim mesma? Simplesmente não dá! Mas hoje resolvi ser bem egoísta e descansar sem hora para voltar. *Não sei se quero descansar, por estar realmente cansada ou se quero descansar para desistir.* Acho que vou desistir um pouco. Só um pouco. Daqui a pouco me acorde; que eu volto ao seu normal. Prometo-lhe. Hoje digo qualquer coisa para ficar em quietude.

Ah, antes que eu me conforte na desistência tenho que te falar o nome da mulher moribunda da televisão. Por favor, ajude-a. Apesar de não parecer que mereça, ela está precisando tanto de um cúmplice. O nome dela é Clarice; talvez a conheça, talvez não. (In)felizmente o sobrenome eu não sei. Disseram na abertura do programa, mas eu esqueci. Ando tão desistente que já não memorizo mais nada.

Agora vou deitar um pouco. Depois de ver aquela hipocondríaca-melancólica de meia idade falar por mais de uma hora fiquei ainda mais exausta. Foi contagiante, não teve como evitar. Percebo agora que meu cansaço também poder estar sendo contagioso. Não sou paranóica, mas tenho reparado que a matilha que *há_bit(a)* comigo também começa a se cansar. Acredito que estejam cansados de mim. Aqueles ingratos, será que planejam me lançar sozinha ao deserto como fazem os esquimós com seus velhos inúteis, para que minha latência pare de incomodá-los?

Mas eu, como a insossa Clarice, necessito de todos por perto. Como loba não sei viver sozinha. Nasci para ser coletiva. Não estou preparada para curar a mim mesma. Não sou autogerativa. Minha homeostase parou de funcionar a tempos. Sei disso porque estou meio demente e qualquer minúscula perturbação exógena ou endógena me desequilibra ainda mais. Sem homeostase própria dependendo da coligação simbiótica com outros corpos para sobreviver. Para mim, nesse momento, ser em dois (ou em três, em quatro...) é o mínimo. Meus anticorpos já não estão ativos. Preciso dos seus prócorpos. Ajudem-me!

Vou uivar agora. A matilha há de me ouvir. Viver em matilha é viver na segurança e no risco. Se eles, assim como eu, querem *há_bit(ar)* juntos, se desejam simbiotizar-se com os outros, deviam saber que ao fazê-lo estão se abrindo para as afetações daqueles com que se consorciam. Se eu adoço todos correm um grande risco de adoecer também. Se eu não melhorar ninguém vai melhorar. Não é castigo. Não é vingança. É apenas como as coisas funcionam. Se você entra em nossa *há_bit(ação)*, entrelaça-se com a matilha e começa a fazer parte desse corpóreo rizomático. Agora somos vários, porém um. Emaranhados como os fios que formam o feltro, somos responsáveis pelos outros, mas também temos o direito de receber amparo se precisarmos. Que seja esse o pacto, topas?

Estou muito cheia! Sofro há muito tempo com a retenção de líquidos. Agora basta! Não quero acumular mais nada. Vou me desfazer de tudo, até de mim mesma se vocês não atrapalharem. Começarei derramando toda essa água de meu corpo. Tenho o direito de mijar e chorar até secar e ficar magérrima. Vou ficar linda magrinha. Chega! Não quero nenhum excesso dentro de mim. Nenhum excesso... mesmo que seja d'água.

Deixem-me chorar, apesar de não ter nenhum motivo (a)parente, é só vontade de desidratar mesmo.

Sabe a mulher moribunda da televisão? Descobri um livro aqui em casa que parece que foi escrito por ela. Só não tenho certeza por que sem saber seu sobrenome não consigo me certificar da autoria. Mas acho que é dela mesmo, pois o livro trata de temas como o choro. É a cara dela esses temas desanimadores. Pudera, aquela mulherzinha desgostosa deve saber muito sobre o assunto. Ai, como odeio essas vadias melodramáticas. Não tenho a menor paciência para gente que se vitimiza (estes, certamente vivem em família). Neste livro, há dois tipos de choro, um bom e outro ruim. Sobre o bom Clarice nada escreveu. Lógico, uma mulherizinha cruel como esta não deve saber nada de bom sobre o mundo. Porém, sobre o ruim redigiu várias linhas.

O choro ruim “é aquele em que as lágrimas correm sem parar e, no entanto, não dão alívio. Só esgotam e exaurem. (...) Quando se está perto desse tipo de choro, é melhor procurar conter-se: não vai adiantar. É melhor tentar fazer-se de forte, e enfrentar. É difícil, mas ainda menos do que ir-se tornando exangue a ponto de empalidecer. Mas nem sempre é necessário tornar-se forte. Temos que respeitar a nossa fraqueza. Então, são lágrimas suaves, de uma tristeza legítima à qual temos direito. Elas correm devagar e quando passam pelos lábios sente-se aquele gosto salgado, límpido, produto de nossa dor mais profunda”.

Apesar de não gostar nada dessa senhora desajustada, tenho que concordar com ela que o choro é assim, conturbador. Abala não só o chorante, mas a todos em sua volta, pois suas lágrimas salgam o seu ecossistema por inteiro.

Ontem eu fiz um teste para validar essa tese. Vocês sabem que sou cientista e que adoro provar tudo e todos. Então, fui tomar um pouco de sol na calçada para ver se desidratava, já que ando com esse problema de retenção de líquido... Como não me senti evaporando o suficiente a ponto de me desmanchar no ar como queria, resolvi chorar. Chorei na rua mesmo, na frente de todos. Lembrem-se, era só um experimento. Mas, os transeuntes não sabiam, e em número elevado começaram a me cercar e me consolar. Certifiquei-me do que já sabia, chorar na frente dos outros nos ajuda a inventar vínculos e conquistar a confiança alheia. Rapidamente senti que todos queriam se tornar íntimos sendo simpáticos comigo.

A partir daí concluí que chorando diante de um inimigo teria grandes chances de conseguir a misericórdia e o perdão. Lembram o que fizeram as pecadoras ao enxugar

os pés de Cristo e o que fez Pedro quando o negou três vezes; ambos choraram. Não foram nada ingênuos essas *marías-madalenas*. Mas ninguém desconfiou que era tudo fingição. Tanto que até hoje o choro ganhou esse status mesquinho de santidade, de purificação, de penitência e de redenção. Tenho até vontade de rir disso. Mas não vou, estou cansada.

Bom, voltando ao meu experimento. Na rua, rodeada de desconhecidos cordiais, estava claro que conseguiria arrancar o que quisesse desses imbecis que me olhavam com cara de indulgência. Idiotas, não estavam preocupados comigo. Estavam eram ansiosos para que eu parasse de chorar e que suas vidas pudessem voltar logo ao normal. Acham que não conheço o segredo do mundo? O funcionamento do universo é igual ao de um termostato de ar-condicionado. É pura cibernética. Não tem nada haver com benevolência. É só engenharia.

Ah! Não sabe como funciona um termostato? Paciência! Está pensando que vou perder meu tempo te explicando? Estou cansada esqueceu? CAN-SA-DA! Se quiser saber que pesquise. Você acha mesmo que um segredo desses se torna acessível sem esforço. Ah! Se vire. Não tenho obrigação nenhuma de te ajudar. Você nem ao menos *há_bit(a)* conosco. Se pelo menos fizesse parte da matilha...

Falando da matilha lembrei que nela tem um lobo que nunca chorou. Pelo menos, nunca o vimos chorar. Todos acham que ele é um tanto quanto frio, sem sentimentos e desapegado. E vocês sabem, o choro é o termômetro de nossa humanidade. Quanto mais nos desfizemos em lágrimas mais humanos seremos. Porém, não esqueça, há um limite. Contrariamente, se não choras isto já é muito preocupante. Nos trópicos é inadmissível não fazê-lo. Eu sou mulher. Esperam que eu chore sempre. Exceto quando tenho reais motivos para fazê-lo. Como agora por exemplo. Já o lobo meu amigo de matilha nunca chora. Não o deixam chorar, pois homem não chora. Contraditório não?

(1) Estou desistindo agora e nossa *há_bit(ação)* reconhece meu cansaço. (2) Você está vendo? Está vendo que aguaceiro? Olhe para nossa parede-janela... nossa pele... ela transpira agora... é muita água que escorre. É por causa de meu choro. Cuidado, essas lágrimas vão salgar todo nosso *há_bit(at)*. (3) É importante enxugá-las para que não nos destrua. Essas lágrimas irão molhar tudo. (4) Estou vendo que você cuida de minhas lágrimas. Enxuga-as. Mantém-nas sob controle. Estou sentindo o calor de seu ato. É tão azul. Acalmei-me um pouco. Agradecida.

Ao perceber um estado de tristeza o sistema envia uma informação para ativar a DRYWALL de todas as há_bit(ações) conectadas.

1 O sistema computacional de reconhecimento emocional detecta, através de sensores e webcâmeras, o estado emocional dos há_bit(antes).

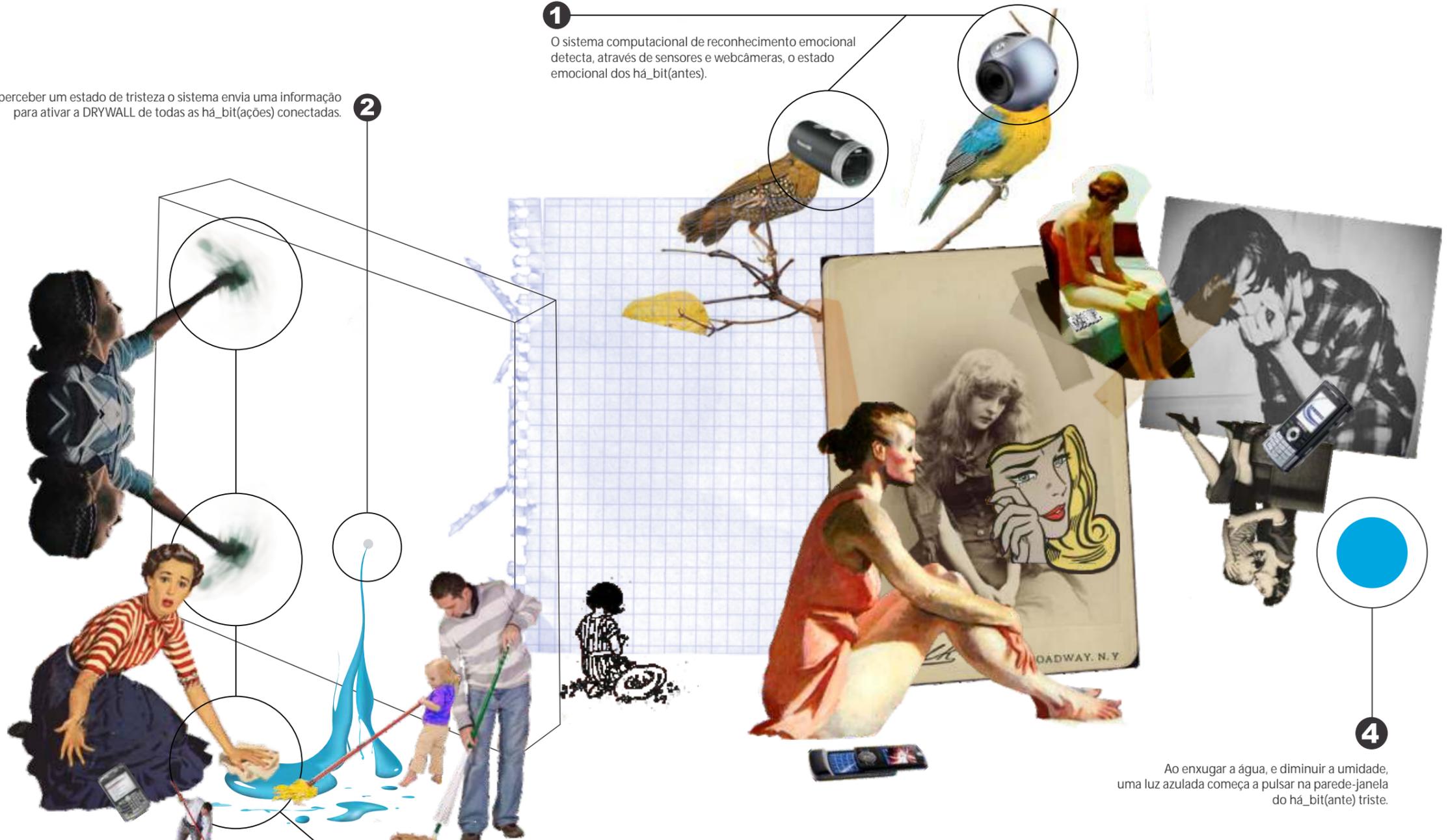
2

3

Um sensor de umidade instalado no chão em frente da parede-janela, indica se há há_bit(antes) enxugando o excesso de água de escorre.

4

Ao enxugar a água, e diminuir a umidade, uma luz azulada começa a pulsar na parede-janela do há_bit(ante) triste.



 <há_bit>	Desenhado por:	Data:	Aprovado por:	Data:	Este desenho é propriedade de Christus Nóbrega. É proibida a sua reprodução ou utilização no todo ou em partes.	Escala:
	Christus Nóbrega	23/04/2010	A ser aprovado	23/11/2011		s/e
Descrição: DRYWALL / Série: <i>superficiall</i>						Folha:
Código: Drywall alfa						1/1

IGUARIA

DEMONSTRAÇÃO | Eu cortei e costurei o vestido de meu terceiro casamento no mesmo lugar em que estudei as regras da ortografia e decorei a tabuada. Lá também descobri que faço parte de uma matilha. Sou a mais nova de um grupo de quatro lobas. Nesse mesmo lugar experimentei os mais variados sabores e dissabores. Fui forçada a engolir o que não queria. Aprendi a jogar cartas e entendi o quão importante é saber blefar. Hoje percebo que muito do que sei e do que vivi está diretamente relacionado a este espaço; à mesa de jantar. Esta (in)conveniente peça de mobiliário, que pode ser facilmente confundida como um mero objeto utilitário, foi para mim um importante espaço estético-ludo-sacro-pedagógico, onde fiz minha primeira iniciação sociológica. A mesa me abriu o (i)mundo.

Quando me lembro de tudo que já vivi em cima daquelas tábuas... Ah, nessas horas compreendo o quanto a mesa é parte (in)divisível de minha história de vida. Nela aprendi a ser humana. Mas, também fui animalesca; devorando e devorada. À mesa descobri que nos nutrimos não só de alimentos, mas também uns dos outros. Ela sustenta a construção de um corpo biológico, mas também um corpo-matilha. Pois, o ato da alimentação esteve tradicionalmente relacionado ao desejo de congregação.

Desde muito cedo percebi que o ritual de comer é uma estratégia pactual decisiva na criação de alianças (in)conscientes entre corpos. Por isso, entendo a alimentação como um ato de comunhão-bacanal. Não sou católica, mas olhando para a tapeçaria estampada com a imagem da *Santa Ceia* pendurada na parede da casa de minha tia,

me lembro que foi ao redor de uma mesa que aquele comunista barbudo coligou-se definitivamente com seus discípulos. Foi em volta dela que ele se ofereceu, em carne e sangue, em uma espécie de banquete-orgástico-celestial, para ser devorado por aqueles que o amavam.

Sejamos canibais! Sejamos antropofágicos! Entreguem-se aos que têm fome. Era este o convite? Na dúvida, já estou posta à mesa. Devorem-me. Não se assustem com os ensinamentos canibalescos-cristãos, pois o hábito de comer partes ou mesmo todo o corpo do outro é uma prática tão antiga quanto a própria história da humanidade. Minha amiga mesmo já foi devorada diversas vezes, inclusive por aborígenes australianos. Comeram-na as tripas com o objetivo de coligar os seus atributos com as características dos que viviam na tribo. Porém, antes mesmo desse banquete, ela já havia sido comida por um empresário inglês, um padeiro francês, uma desconhecida coreana... Ela é muito comestível. Eu mesma já a provei algumas vezes. E sempre depois da comilança ela se recompõe rapidamente. Tudo que dela se arranca volta a crescer. Já viu como funcionam os platemintos? Minha amiga é igualzinha. Se lhes tiram a perna outra nasce no lugar. Se lhes extraem o coração em seguida bate outro. Ela se regenera muito facilmente. É tão generosa... gosta de se distribuir por aí sem muitas restrições; rizomitiza-se constantemente. É uma *maria-sem-vergonha*.

Na Amazônia conheci alguns canibais da tribo lanomâmi. Esses índios não comem (com?) gente viva; só morta. Queimavam os corpos dos defuntos e com as cinzas preparavam uma pasta-base utilizada em diversos pratos de sua culinária. Engoliam os mortos para mantê-los animados dentro de si. Desde que participei de um jantar lá na tribo sinto-me um tanto quanto acinzentada. Comecei a ouvir vozes. Escuto os murmurinhos de uma velha, de um curumim, de um guerreiro e de um cacique. Eu definitivamente nunca mais sou sozinha. Ainda bem!

Com a matilha aprendi que sentamos à mesa não apenas para comer, mas para comer com; para alimentamo-nos uns dos outros. À mesa ouvimos, falamos, conversamos, silenciemos, sorrimos, choramos, brigamos, odiamos, somos amáveis, mas também amamos e mentimos. Sentados ao seu redor celebramos os eventos do cotidiano; os nascimentos, as vitórias, os ritos de passagem, os lutos, as crises... À mesa nos tornamos mais íntimos e solidificamos ou rompemos os vínculos com nossa matilha. Nela estamos sujeitos aos (des)encontro com nossos pares, nossas *iguarias*. Por isso, sentar-se à mesa é sempre um risco. E já reparou como há tantas pessoas medrosas nesse (i)mundo?

Tens percebido que muitos se acovardam? Evitam a todo custo sentar-se à mesa com a matilha. Desculpam-se dizendo que por causa dos intensos fluxos laborais-

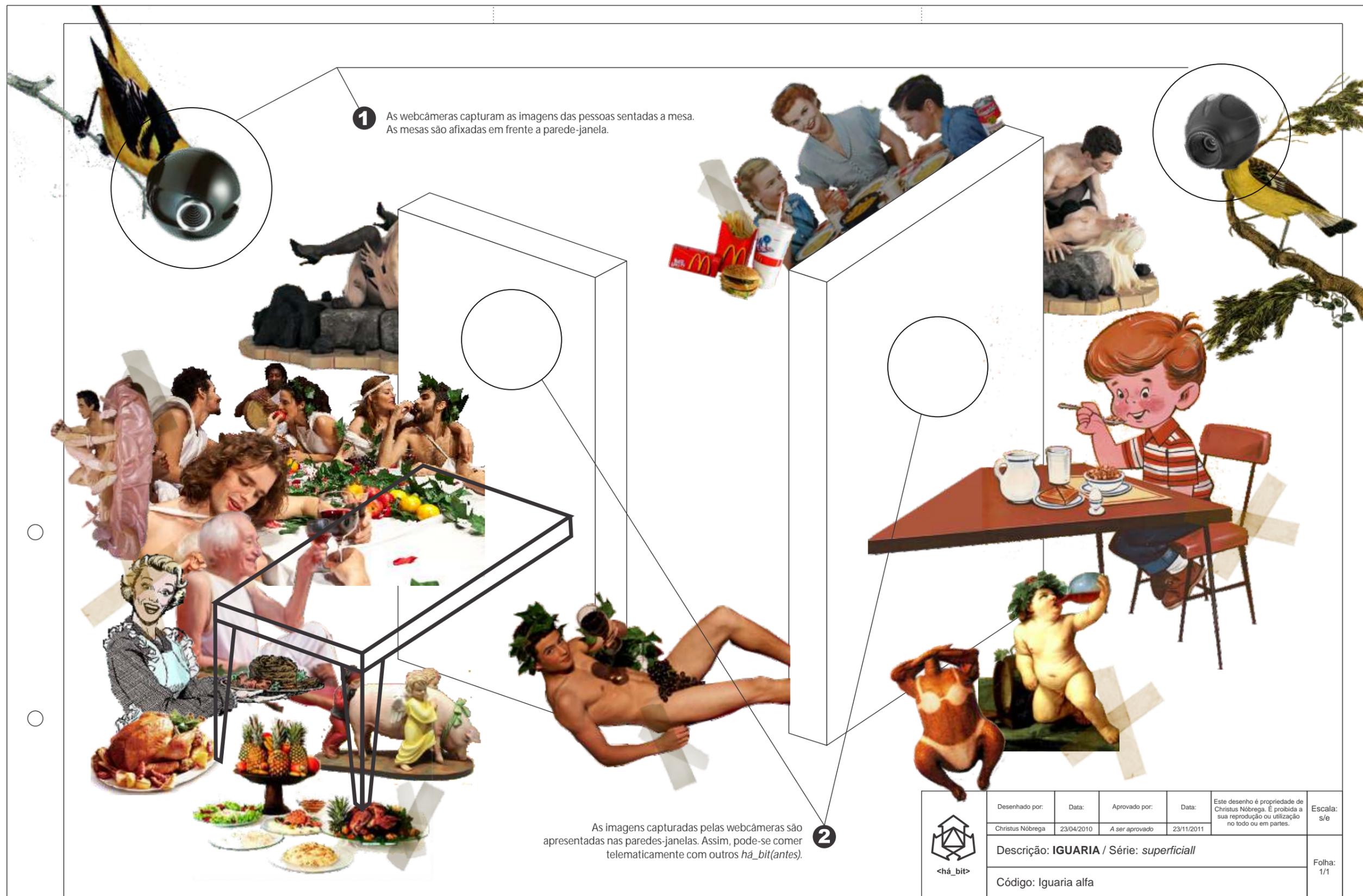
esquizófrênicos não têm tempo para mais nada. Mentira! Tudo mentira! Não é por excesso de compromissos que não ritualizam coletivamente a alimentação. Pelo contrário, é pela falta dele. Pela falta de compromisso com o outro.

Medrosos, têm pavor das (in)consequências do (inter)face a (inter)face. Querem a todo custo romper o díptico comida-convivência. Coitada, a mesa sucumbe. Moribunda, vem perdendo pouco a pouco sua (in)conveniência social. Tentam transformá-la em mero adereço sintomático de uma relação porvir. Contudo, mesmo em desuso, talvez como um exercício de *memorabilia* em busca de um arquétipo vulgar de felicidade, a mesa continua sendo comprada. Grande ou pequena está sempre lá, no centro da (in)cômoda sala de jantar ou no meio da (in)conveniente cozinha, lembrando a todos de sua (in)útil serventia. Fico tão faminta a saber do descaso com que a mesa passa atualmente em algumas casas. De forma alguma vou abrir mão da carne humana. Quero a mesa, ou melhor, a *meta-mesa*, ou simplesmente *mmesa*.

Por isso resgatá-la me interessa tanto. Não me refiro ao salvamento do objeto em si, pelo simples fato do cumprimento de alguma norma de pertencimento, mas sim ao rearranjo daquele espaço congregacional que ela promove. Sabia que coloquei nossa *mmesa* em lugar privilegiado de nossa *há_bit(ação)*? Nela quero sempre muitas *iguarias*. Tragam-me o desconhecido, o novo, o nômade, o desviante, o arriscado. Na procura de *iguarias* (re)atualizo o hábito desafiador de me confrontar com o estrangeiro e percebo que toda refeição é oportunidade.

Estou com fome e vocês? Vamos à *mmesa*? Querem (me) comer? (1) Então sentem-se diante da hipertela. (2) Deixem que a *iguaria* lhes reconheça. Ela sabe quem são meus lobos. Ela sabe quem deverá te trazer, pois conhece muitos buracos negros. (3) Pronto! Aqui está o cardápio. Quem saboreará? Escolha. (4) Coma.

Mais um pouco?



1 As webcâmeras capturam as imagens das pessoas sentadas a mesa. As mesas são afixadas em frente a parede-janela.

2 As imagens capturadas pelas webcâmeras são apresentadas nas paredes-janelas. Assim, pode-se comer telematicamente com outros *há_bit*(antes).

 <há_bit>	Desenhado por:	Data:	Aprovado por:	Data:	Este desenho é propriedade de Christus Nóbrega. É proibida a sua reprodução ou utilização no todo ou em partes.	Escala:
	Christus Nóbrega	23/04/2010	A ser aprovado	23/11/2011		s/e
Descrição: IGUARIA / Série: <i>superficial</i>					Folha:	
Código: Iguaria alfa					1/1	

lambisgóia

DEMONSTRAÇÃO | Outro dia me gritaram na rua: – Lambisgóia! lam.bis.gói.a sf (1) Mulher delambida ou intrometida; mexeriqueira. (2) Menina afetada, presumida, vaidosa, pretensiosa. (3) Pessoa fraca, que pouco pode ou sabe fazer. (4) Pessoa (esp. mulher) magra, sem graça e antipática. Qual dessas sou eu?

Eu sou daquelas que lambe. Lambo a mim mesma. Lambo minha cria. Lambo quem me cria. Adoro poder sentir com a língua. Passá-la *superficialmente* sobre as coisas, sobre os outros, sobre mim mesma. Regozija-me o fato de poder saborear a pele das coisas. Arregalo sem vergonha minha boca para prov(oc)ar o mundo. Acho que minha bocada é muito poderosa. Tenho a nítida impressão de que tudo pode caber dentro dela. Sou boa com a língua, tenho um ótimo linguajar. Sou meio antropofágica eu sei. Sou meio gulosa. Mas, não é devorando que a gente aprende, apreende e repreende o (in)finito?

Freud me disse certa vez que eu estava demasiadamente afixada aos meus primeiros meses de vida. E que minha vontade de lamber era meio infantil e, portanto, um tanto quanto original-nuclear-enraizada. Logo eu, que já sou crescidinha!? Logo eu, que sou tantas em mim mesma!? Logo eu, que sou rizomática e nunca cresci em linha reta e preferi me desenvolver me espalhando pelos pluriversos, como poderia ter um princípio ativo!? Não concordo com o doutor, porque me sinto muito mais gata do que louca. Como gata, lambo tudo porque sou zelosa e afetuosa. Por isso não me canso de lamber nossa matilha nem nossa *há_bit(ação)*.

Vi agora há pouco uma propaganda que nada me agradou. Era a de um sabonete que prometia matar 99,9% dos germes em apenas 10 segundos. Fiquei sabendo, também por meio da mídia, que lavando nossas roupas só com água e sabão não conseguimos aniquilar todos os micróbios. Supostamente, precisaríamos agora de um novo produto, um tal de Vanish Poder O2 Ação Bactericida. Iguais a estes, descobri que há muitos outros artigos para (des)infecção. Tem deles para todo canto da casa e do corpo, para o asseio da cozinha, para a higienização do banheiro, para imacular a vagina...

Definitivamente, não gostei desses produtos porque não sou neurótica. Não tenho essa mania de limpeza. Não sou como essas donas de casa de hoje que acham que devem proteger a família do (i)mundo. Eu não! Quero que minha matilha (des/a) garrada prove de tudo.

Nunca gastaria dinheiro com esses artigos de limpeza, pois tenho saliva anticética. Quando quero limpar algo eu simplesmente lambo. Descobri as qualidades imunológicas de minha baba quando fui presenteada certa vez com uma estátua de São Lázaro. Vocês o conhecem? Se não, vou contar-lhes sua história. São Lázaro era um velho doente cheio de feridas. Ao seu redor sempre havia cães que lambiam insistentemente suas chagas. Dizem que as lambidas dos caninos o curaram. Eu acredito. Sou devota dos cachorros de São Lázaro, pois os cães são animais muito coletivizados e sabem, assim como também são cientes os gatos, que lamber faz bem.

Dizem para eu ter cuidado onde coloco a boca; que não devia lamber tudo e todos. Tolos, não sabem que sou *lambisgóia*? Certo dia fizeram um teste aqui em casa, um infectologista veio analisar a existência de microrganismos em meu *há_bit(ar)*. Revelou-me que há bactérias por toda parte. Ah, nem liguei! Não me preocupo com bactérias. Não é (in)cômodo algum tê-las por perto. Pelo contrário, aprendi com elas a ser mais forte.

Sabe que dentre todos esses vermezinhas microscópicos tenho até os meus preferidos? Afeiçoei-me muito aos *coliformus restartuais pignomentrais sódium*. Dizem os médicos que essas bactérias estão numerosamente presentes no intestino dos animais de sangue quente; como no meu, no seu e de todos os outros de nossa matilha. E quando evacuamos, elas saem e se espalham pelo (i)mundo. Por isso, alguns ficam com medo de comer o chocolate que cai no chão; pode estar infectado. Eu não me inquieto com isso. Estou acostumada a lamber os *coliformus* na fonte. Confesso que sou fissurada em *anilingus*.

Como conheço muito bem latim, pois o estudei por treze anos em colégio de freira, explico-lhe. *Anilingus* significa o ato de intercursar a língua no cu de outrem, ou no seu mesmo, se conseguir é claro! Deram outros nomes a essa prática, talvez você conheça alguns deles; beijo bauruense, beijo grego, beijo natalístico, beijo negro, botão de rosa, cunete, flan-de-rose, laminha, rimming. Realmente muito me apeteço pelo toque úmido, quente, rígido e semi-áspero da língua no aureolo do esfínter; que outros chamam de centro-das-convicções, feofó, furico ou rosca.

Ao te falar sobre isso, lembrei-me agora de um poema de Carlos Drummond de Andrade. Ele é tão fértil...

A língua lambe as pétalas vermelhas
da rosa pluriaberta; a língua lavra
certo oculto botão, e vai tecendo
lépidas variações de leves ritmos.

E lambe, lambilonga, lambilenta,
a licorina gruta cabeluda,
e, quanto mais lambente, mais ativa,
atinge o céu do céu, entre gemidos,

entre gritos, balidos e rugidos
de leões na floresta, enfurecidos.

Gosto muito de poemas, mas gosto mesmo é de livros. Vou te confidenciar; meu verdadeiro prazer é cheirá-los. Prefiro sentir sua fragrância a lê-los. Sou tão boa de olfato quanto sou com a língua. Por isso, compro muitos deles, rotineiramente, e espalho-os por todo nosso *há-bit(ar)* para perfumá-lo com as falácias dos autores. Em volta dos livros me sinto inteiramente linguajada.

Lembrei-me agora que a última obra que cheirei foi a de uma autora que, assim como nós, também é uma lambisgóia; Hilda Hilst, conhece? Sei que ela é afeiçoada em lambidas porque acabei de (t/l/s)er *O Caderno Rosa de Lori Lamby*. Minha amiga achou o livro um tanto quanto perturbador. O problema dela é que não sabe usar a boca. É sempre tão calada... Coitadinha, realmente acredita que em boca fechada não entra mosca. Alias, não entra coisa alguma, não é mesmo?

Sempre fico surpresa com minha amiga. Mesmo depois da humanidade ter descoberto que há buracos negros ameaçadores ao nosso redor, ainda assim continua se perturbando com algo tão inofensivo como a lambida. Olhando para minha amiga

muda, fico achando que ainda estamos num (i)mundo vitoriano, recém empalidecido pelas revelações do doutor Freud. Mas, um dia lambo-lhe o interior de sua (inter)face; sua *inter(ior)face* e ela vai abrir a boca imediatamente.

Mas, voltando ao *Caderno rosa de Lori Lamby*... Destaquei uma partezinha para te contar. Ah, mas vou logo avisando, se não gosta de leitura *superficial* nem se entusiasme, pois o livro todo é muito *superficial*. Ele transcreve as histórias do diário de uma menina de oito anos, Lori Lamby, que assim como eu, e tantas outras, são lambedoras convictas. Eis um trecho:

Eu contei pro papi que gosto muito de ser lambida, mas parece que ele nem me escutou, e se eu pudesse eu ficava muito tempo na minha caminha com as pernas abertas mas parece que não pode porque faz mal, e porque tem isso da hora. (...) O moço falou que quando ele voltar vai trazer umas meias furadinhas pretas pra eu botar. Eu pedi pra ele trazer meias cor-de-rosa porque eu gosto muito de cor-de-rosa e se ele trazer eu disse que vou lamber o piupiu dele bastante tempo, mesmo sem chocolate. (...) ele só pediu pra dar um beijo no meu buraquinho lá atrás, eu deixei, ele pôs a língua no meu buraquinho e eu não queria que ele tirasse a língua (...).

Tem mais...

(...) Eu ouvi mami dizer que esse verão bem que a gente podia ir pra praia, mas eu fico triste porque não vamos ter as pessoas pra eu chupar como sorvete e me lamber como gato se lambe. (...) É mais gostoso ser lambido que lamber, aquele dia que eu lambi o piupiu de chocolate do homem foi gostoso mas acho que é porque tinha chocolate. Sem chocolate eu ainda não lambi ele.

Minha amiga achou Lori Lamby um tanto quanto ingênua. Eu não achei. Na verdade, minha amiga é hipócrita. Ela está sempre de boca fechada. Cala-se ao fato de ser também animalesca. Ela é uma gata como nós. Só que é gata medrosa.

Dia desses vi um menino lambendo a parede de um *há_bit(at)*. Era um guri franzinho, que tinha uma técnica geniosa. Ele polia com a língua o reboco, amolecia-o, depois escavacava com os dentes e comia um pouco de terra. Ele realmente tinha o dom da oralidade. Disseram-me que o menino estava desnutrido e como a terra é rica em cálcio e fósforo seria um bom alimento.

Realmente, eu já sabia que a *há_bit(ação)* pode ser muito nutritiva. Por isso, eu também lambo rotineiramente nossa parede-janela. Ela é uma de minhas/nossas peles. Mas, além dela tenho uma múltipla classe epidérmica; a roupa, o carro, a televisão, o computador, o telefone, são só algumas delas. Se quiser me tocar pode escolher uma. Estou sempre *superficialmente inter(ior)faceada* pelas minhas múltiplas peles. *Superficialmente* sou *sujeição*. Como *sujeição* sou matilha. Por isso, com

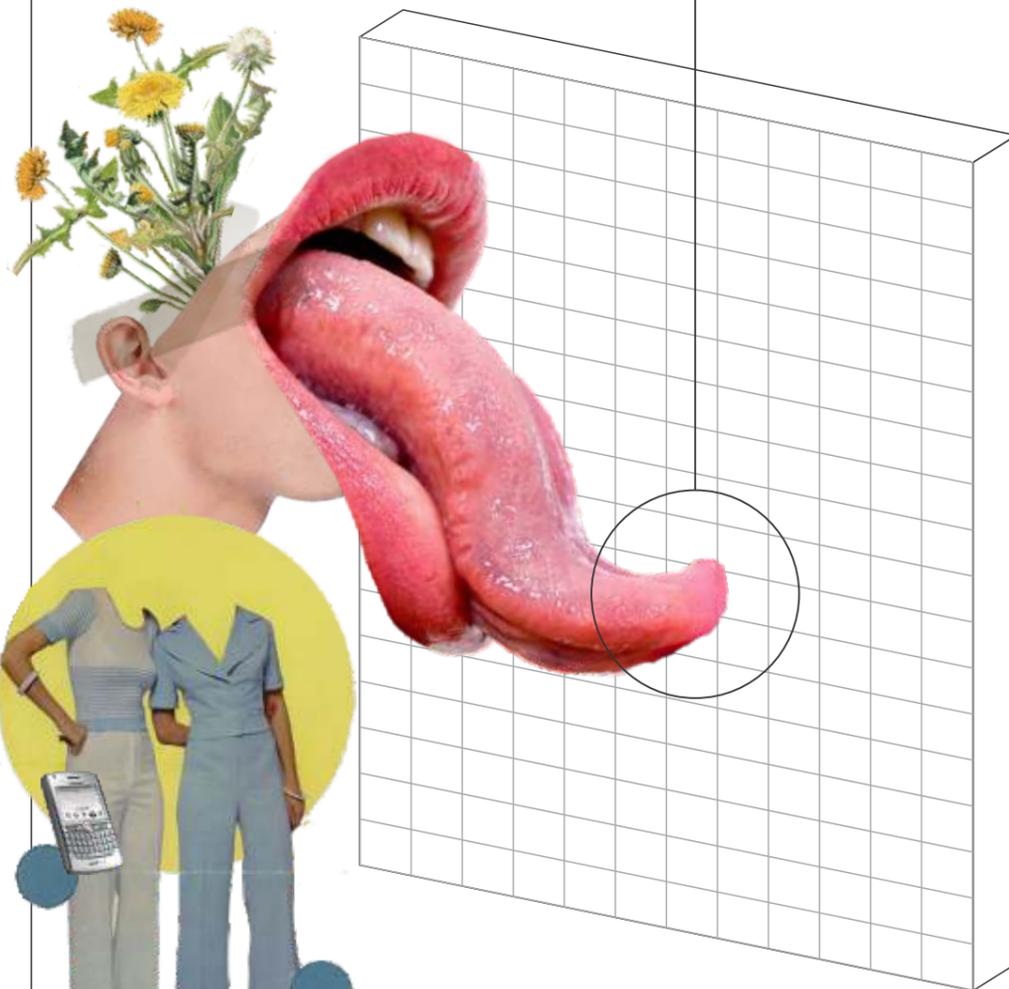
uma única lambida em minha *parede-pele-janela* umidifico um milhão de outros *sujeitação* em nossa matilha. Descobri que *superficialmente* e *inter(ior)faceada* posso ser onipresente.

Curioso para saber como *há_bit(o)*? Explico-te. Nossa casa eu construí com *paredes-janelas* para serem lambidas. (1) Ao lambê-las, altero seu padrão de umidade. Meu objetivo é torná-las o mais úmida possível; (2) Lambendo minha/nossa *parede-pele-janela* excito-a/me/te. Ao fazê-lo uma camada viscosa de chocolate é expelida das entranhas de sua/nossa *parede-pele-janela*. Inversamente, se você lambe a sua/nossa *parede-pele-janela*, é a minha/nossa que cospe chocolate. É uma espécie de auto-pluri-sedução, pois a *parede-pele-janela* expele algo que me/te/nos estimula a continuar lambendo. É importante lamber para me/te/nos nutrir. Chamo atenção para uma coisa muito importante de se entender; como *há_bit(amos)* em matilha, se lambo a minha/sua/nossa *parede-pele-janela*, ou seja, a mim/tu/nós, estou lambendo também a sua/minha/nossa *parede-pele-janela*, ou seja a você/eu/nós, pois a minha/sua/nossa *parede-pele-janela* e a sua/minha/nossa *parede-pele-janela* são uma só, apesar de serem duas; *superficialmente é assim que funciona a lambisgória*, sentiu?

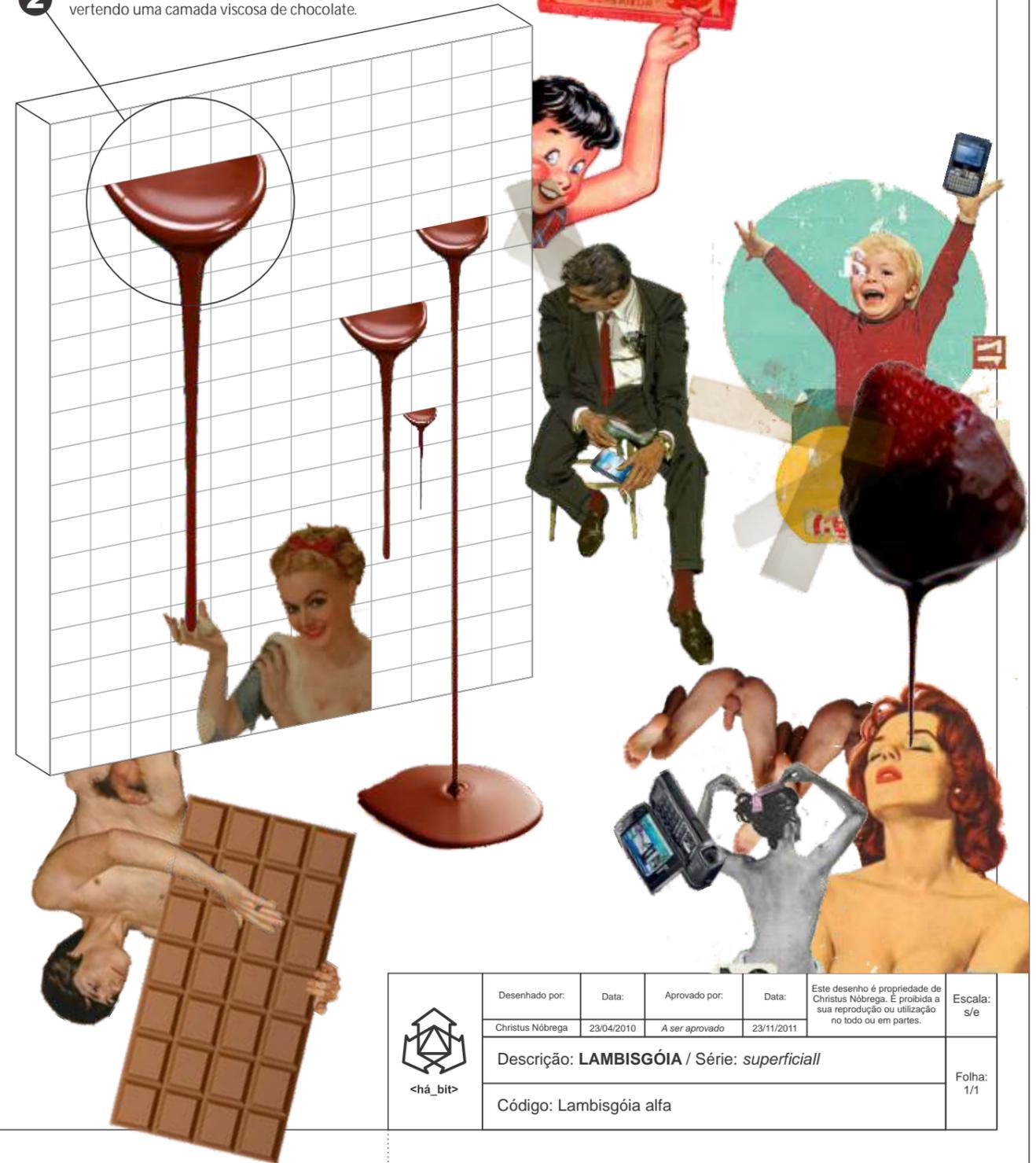
Ah, desculpem-me pela forma como me expressei! Mas convenhamos, não dá para falar de lambida sem ser um tanto quanto chula. Já pensou se eu te pedisse; “– *Por obséquio, poder-te-ei lamber-te?*”. Não faria o menor sentido, não é mesmo? Ou se lambe ou não se lambe. Não há meio termo.

A parede-janela LAMBISGÓIA é dotada de sensores de umidade. Ao lambê-la, ela envia um sinal para todas as há_bit(ações) conectadas.

1



2 Ao receber o sinal, a parede-janela reage, vertendo uma camada viscosa de chocolate.



<há_bit>

Desenhado por:	Data:	Aprovado por:	Data:	Este desenho é propriedade de Christus Nóbrega. É proibida a sua reprodução ou utilização no todo ou em partes.	Escala: s/e
Christus Nóbrega	23/04/2010	A ser aprovado	23/11/2011		
Descrição: LAMBISGÓIA / Série: superficial					Folha: 1/1
Código: Lambisgóia alfa					

[in]esgotável

É hora de arrumar as malas. A mudança chegou! Vamos abandonar esta casa velha, antes que ela caia sobre nossas cabeças e nos mate (in)definitivamente. *Há-bit(ar)* é agora o nossa maior desafio.

Afirmo isso, mas não acho que a casa está em total erro. São feitas com areia, e isso é bom. A areia é, por exemplo, uma das matérias-primas que pretendo continuar utilizando em nosso *há_bit(at)*. Mas não a quero simplesmente para fazer tijolos. Quero a areia processada, para extrair dela o silício e com ele produzir microchips. Ao invés de tijolos arenosos, quero casa-computadores de areia.

Tirando a terra, a casa, nos moldes como a conhecemos hoje, ruma para a falência, já que se distancia cada vez mais do código estético-computacional de seus moradores cada vez mais ubicientes. Com a emergência da cibercultura, e a transferência de muitas das práticas sociais até então consumadas exclusivamente nos espaços edificadas, a arquitetura vem perdendo gradativamente sua função original de fomento das relações sociais, tornando-se algo de utilidade duvidosa. Por isso, o arquitetural precisa se reinventar com a arte.

Hoje, já não é preciso um prédio para ir ao banco, nem uma biblioteca para ter acesso a livros, muito menos um centro de convivência para conviver. Podemos fazer tudo isso, e muito mais, interfaceados por uma tela computacional. A virtualidade pegou para si vários campos de ação que eram até então restritos à materialidade da arquitetura. Nas últimas décadas, descobrimos que temos um corpo virtual e agora usufruímos enfaticamente dele. Porém, com a lentidão que se modifica o pensamento arquitetural (não por acaso, já que seu principal interesse é o imóvel), estamos vivendo em um duplo embate; um duplo que coloca em oposição o corpo de carne e o corpo virtual.

Enquanto os corpos virtuais fluem rizomaticamente pelos fluxos do espaço liso-estriado da internet, precisando apenas de um veículo, seja ele um *notebook*, um *smartphones*, um *tablet* ou qualquer outro dispositivo computacional emergente, sua camada corporal orgânica continua presa às cadeiras, aos sofás e a um mórbido imóvel. Imóvel que hospeda passivamente todos esses aparelhos. Imóvel que parece não relutar, ou o que é pior, parece não ter consciência que ele mesmo precisa transformar-se em aparelho; aparelho *há_bit(acional)*.

Com esses dois espaços para vivermos (e até então antagônicos): um eletrônico e virtual e outro maciço e atual, há uma fratura desnecessária no sujeito, já que o corpo hoje pode vir a ser um só: um híbrido entre carne e número. Não precisamos seccioná-lo, amputá-lo, estripá-lo, criando dois entes distintos: um para atuar no ciberespaço e outro para se fixar na residência. Por isso, uma arquitetura cíbrida é urgente. (Re)ligar atual e virtual é (im)preciso. Seria essa a religião-arte-arquitetura do futuro? Acreditamos que sim, pois os corpos, ao invés de simplesmente habitarem, deverão em breve *há_bit(ar)*.

Além desse impasse carne versus número, a casa nos moldes da atualidade está defasada também porque continua expulsando desnecessariamente os indivíduos nômades de seu interior. Há uma certa tentativa de punição para aqueles que desejam se aventurar em territórios fisicamente distantes de sua moradia natal. Se desejar viver como um errante, então sai de casa de uma vez. Corte seu cordão umbilical. Se quiser movimento, abandone esse imóvel. Abdique da casa e deixe para trás seus parentes, seus amigos, sua matilha. É essa uma de nossas duais escolhas promovida pela casa.

E se essa escolha não for mais necessária? E se ela não passar apenas de um paradigma invisível que insistentemente se faz visível? E se a casa se abrir para essa problematização; para esse desafio do devir nômade? Será que não poderíamos habitar, ou melhor, *há_bit(ar)* com nossa matilha independentemente de sua geolocalização? Se já virtualizamos os bancos, as bibliotecas, os centros de convivência, porque a casa ainda resiste e insiste? Sabemos que hoje já é possível estar aqui estando acolá. Por isso, para viver em matilha não é mais obrigatório recorrer ao tradicional face a face. Há também o interface a interface. E, com arte, a casa pode se adaptar a isso, aceitando e acolhendo os corpos nômades virtuais. Ela deve se preparar para abrigar nossas eletrof(r)iccões vitais. A arte, em seu papel de fiscal-anti-burocratizante das ordenações (aberrações?) arquiteturais, precisa (in)formar às residências das mudanças fenomenológicas pelas quais passam seus moradores.

Além da virtualização dos corpos, há algumas décadas presenciamos o surgimento de outras formas de conjugalidades que não são mais comportadas em casas tripartidas. A divisão em setor social, de serviço e privado carrega uma hegemonia ideológica reacionária que luta para abafar os fluxos gasosos das multiplicidades de coligações corporais da atualidade. A tripartição já não serve como único modelo possível. É hora de desdepartamentalizar os espaços funcionais da casa, a fim de permitir que outras modalidades de matilhas, outras conjugalidades, se acomodem de forma mais (des)confortável ou (in)cômada.

A casa, com sua tripartição, apóia uma determinada conduta; privilegia a família nuclear, aquela constituída pela figura de um pai, de uma mãe e de filho(s), em detrimento de outras formas de arranjo. Promove, induz e conduz um único sentido de coligação afetividade entre os corpos. Tripartir é ordenar, regrar e rotular o sexo, o afeto, as emoções. Mas, não sejamos demasiadamente regrados. É hora de escapar como linha de fuga, como infiltração. Sejam máquinas de guerra, lutando contra o Estado que regula o alvará dos imóveis, licenciando-os com um *habite-se*. A casa não precisa nos organizar. Deve, antes disso, nos provocar, nos confrontar com outras dimensões de espacialidade e de tempo e, conseqüentemente, do corpóreo. Nossa residência pode nos instigar ir a um novo local, a um outro território, a uma desterritorialização constante: *há_bit*. Muito mais que acolher, nos restringir ou privar, a cada deve nos impulsionar ao (in)finito e nos auxiliar na busca de novos arranjos de matilhas.

E as matilhas diversificam-se constantemente. Além de casais que estão comemorando suas duradouras bodas de diamante, temos também casais separados, novos casamentos, filhos do primeiro casamento, filhos do segundo casamento, irmãos de pais diferentes, meio-irmãos, enteadas, esteados, meio-pai, meia-mãe, pais-mães, mães-pais...

Nessa polissemia de agrupamentos, arranjos e rearranjos, as diversas formas de experiência afetiva e sexual se consolidam. Homem com homem, mulher com mulher, homem com mulher... E porque não colocar tudo no plural? Homem com homens, mulher com mulheres, mulheres com homem, homens com mulheres. As relações podem ser monogâmicas, triangulares, quadriláteras, pentagonais... As geometrias relacionais são inúmeras, e não só desenhadas pela lógica matemática euclidiana, os relacionamentos hoje também aceitam as proposições não-euclidianas em que a soma dos ângulos internos de um triângulo pode ser superior a 180 graus.

Por isso, já é hora de construirmos tendo como preceitos uma geometria não-euclidiana, não-plana, não-óbvia, não-arquitetural; artística. São tantas as formas (im) possíveis de ser e estar que uma casa com um quarto de casal, outros para os filhos e uma sala para receber reservadamente as visitas já é insuficiente. Além de abrigar os corpos virtuais, as casas, ou melhor, as *há_bit(ações)*, elas mesmas devem fomentar, instigar e abrigar múltiplas conjugalidades.

E para conjugar-se é preciso comunicar-se: eu, tu, ele, nós, vós, eles. Se já desfrutamos de sólidos avançamos em termos estéticos e técnicos da comunicação audiovisual telemática, que permitem que nossos corpos interatuem pela palavra e pelo gesto, muitas outras pesquisas precisam ser feita para que possamos experimentar os

demais sentidos humanos a distância. Ainda vivemos os primeiros anos de uma longa jornada no desenvolvimento de uma complexa ((in)completa?) percepção telemática. Precisamos de mais e mais experimentos artístico-tecnocientíficos para problematizar e fomentar as demais percepções e sensações do corpo. Notemos que os sentidos, para além da visão e audição, estão em letargia. É chegado o momento de desatrofiar nossas potencialidades de perceber, sentir e sermos sentidos remotamente.

Reconhecemos que há um caminho a ser percorrido pela arte, bem como, pela ciência e pela tecnologia, para que possamos vivenciar uma ampla gama de experiências de modo telemático, tais como o tocar e ser tocado, o cheirar e ser cheirado, o provar e ser provado, o equilibrar e ser (des)equilibrado... Mas, as primeiras pesquisas precisam surgir para que possam desdobrar-se. Foi assim com o sentido da oralidade/audição com a invenção do telefone. De Alexander Graham Bell (1847-1922) e seu “telégrafo falante” a Steve Jobs (1955-2011) e seu iPhone houve um (in)tenso caminho. E será assim com o tato, com o paladar, com o olfato e com todos os outros sentidos que ainda desconhecemos, ou simplesmente não reconhecemos e com isso não classificamos.

Para desenvolver aparelhos-extensores é preciso desenhá-los, projetá-los. É necessário projetar o projétil. Lançá-lo a diante. E ao lançar podemos fazê-lo com pouca ou com muita força; para perto ou para muito longe. Nesta tese, interessou-nos, particularmente, projetar para as longas distâncias. O que nos instiga em termos de pesquisa artístico-tecnocientífica são os caminhos que ainda não foram muito desenhados pelas marcas dos transeuntes anteriores. Gostamos das aventuras de andar sem saber direito onde estamos pisando. De cair em areia movediça e sermos resgatados ou até mesmo morrer sufocados em nossa desordem. Em uma deriva projetual, andamos com o propósito de nos perder. E na perda há sempre um achado.

Com as proposições poéticas aqui apresentadas, objetivamos pensar um (im)possível, longínquo e utópico futuro; um futuro do *mais-que-(im)perfeito composto*. Como apresentamos no capítulo 4, o modo como encaramos o desenvolvimento artístico-tecnocientífico de nossas proposições é semelhante ao método utilizado pela ciência da computação para o desenvolvimento de *softwares*, ou seja, o *release de softwares*. Aqui nesta tese, apresentamos os trabalhos em sua versão alfa. E, como primeira versão, são dotados das principais funcionalidades que lhes dão uma identidade estético-funcional. Em sua versão alfa, as obras ainda não estão prontas para a exposição-distribuição pública. Restringem-se a uma apresentação para avaliação, na qual serão apontadas possíveis caminhos para sua maturação.

Porém, é importante destacar, que o conceito de exposição aqui tratado não é aquele entendido pelo senso comum, aproxima-se muito mais do consumo e uso do que

da contemplação. Nossas obras, a princípio, não foram pensadas para apresentação em galerias, museus, nem outro tipo de espaço expográfico tradicional. O que nos interessa é a estética do cotidiano, por isso desejamos colocar as obras dentro de um *há_bit(at)*. Nas *há_bit(ações)*, nossas obras terão a chance de serem realmente praticadas, usadas, consumidas, exepერიenciadas, vivenciadas, compartilhadas...

Pela forma (in)acabada que tratamos nossos trabalhos, *work in process*, entendemos que com eles abrimos múltiplas frentes de pesquisas; tanto para artistas como para cientistas. Entre elas podemos elencar: (1) aprofundamento de estudos nas experiências remotas do tato, olfato e paladar; (2) pesquisas com outras interfaces não convencionais de interação; (3) estudo do fenômeno e das tecnologias para construção de redes sociais telemáticas de comunicação; (4) pesquisa em arte computacional ubíqua e em arte computacional nas nuvens e (5) investigações em arte e realidade cívrida.

Nosso interesse no futuro, quando os trabalhos saírem de sua versão alfa para beta, é disponibilizá-los sob a licença *Creative Commons*, com *Alguns Direitos Reservados*¹, para que possamos nessa próxima fase da pesquisa criar uma rede de desenvolvedores que possam desdobrar nossas proposições poéticas, seja maturando questões de ordem artístico-tecnocentífico, seja criando outras obras a partir das nossas.

Nesse primeiro momento, focamos nosso estudo nos modos de comunicação remota, utilizando o espaço da moradia como interface. Usamos o arquitetural como mídia, mas, ele mesmo pode vir a se tornar sujeito e não veículo. Poderemos dotá-lo de sensibilidade e inteligência artificial para atuar como agente, relacionando-se de forma autônoma e pró-ativa com seus *há_bit(antes)*, com seu ecossistema, bem como com outros autômatos. Há muito ainda a se pensar sobre a *há_bit(ação)*, pois *há_bit(ar)* é (im)preciso. Lancemo-nos nesse (in)finito.

1 Pretendemos recorrer aos seguintes critérios de licenciamento *Creative Commons*:

a) Atribuição: Permitindo que outras pessoas copiem, distribuam e executem nossas obras, protegida por direitos autorais – e as obras derivadas criadas a partir dela – mas somente se for forem creditadas a autoria.

b) Uso Não Comercial: Permitindo que outras pessoas copiem, distribuam e executem sua obra – e as obras derivadas criadas a partir dela – mas somente para fins não comerciais.

c) Compartilhamento pela mesma Licença: Permitindo que outras pessoas distribuam obras derivadas somente sob uma licença idêntica à licença que rege nossa obra.

SQN 404, Bloco G apt 104
Brasília-DF
70.845-070

REFERÊNCIAS bibliográficas

ALBERTI, Leon Battista. *Da pintura*. Campinas: Editora UNICAMP, 2009.

ALENCAR, José. Iracema. São Paulo: L&PM Editores, 1997.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. IN: LEÃO, Lucia (org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002.

AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectivas, 2006.

BAUMAN. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

_____. *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

_____. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In. *Obras escolhidas (1) Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BORGES, Jorge Luis. *Outras inquisições*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

BRAGA, Paula. *O branco suprassensorial de Hélio Oiticica*. concinnitas ano 11, volume 1, número 16, junho 2010.

CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. São Paulo: Editora Ática, 2005.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

- COELHO Netto, J. Teixeira. *A construção do sentido na arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- COLLANGE, Christine. *Defina uma família!* Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- COSTA, Mário. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- DAMATTA, Roberto. *A casa & a rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1997.
- DEBORD, Guy. *Teoria da deriva*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1958.
- DEBORD, Guy. *Introdução a uma crítica da geografia urbana*. # 6 de Les lèves nues, 1995.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- _____. *Conversações*. São Paulo: Ed.34, 1992.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs V1*. São Paulo: Ed.34, 2007a.
- _____. *Mil Platôs V2*. São Paulo: Ed.34, 2007b.
- _____. *Mil Platôs V3*. São Paulo: Ed.34, 2007c.
- _____. *Mil Platôs V4*. São Paulo: Ed.34, 2007d.
- _____. *Mil Platôs V5*. São Paulo: Ed.34, 2007e.
- EUCLIDES. *Os elementos*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- FAVARETTO, C. F. *A invenção de Hélio Oiticica*. 2. ed. rev. São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1992.
- FERRATER MORA, José. *Dicionário de Filosofia*. Lisboa: Dom Quixote, 1978.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Guaracira Lopes Louro, 2000.
- HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2000.

HAWKING, Stephen. *Buracos negros, universos-bebes e outros ensaios*. São Paulo: Rocco, 1995.

HILST, Hilda. *O caderno rosa de Lori Lamby*. São Paulo: Editora Globo, 2005.

KURZWEIL, Ray. *A era das máquinas espirituais*. São Paulo: Aleph, 2007.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Ed. 34, 2007.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2007.

MAFFESOLI, Michel. *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. São Paulo: Editora Record, 2001.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LISPECTOR, Clarice. *Água viva*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

_____. *A Descoberta do Mundo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

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

NOVAES, Sylvia Caiuby (Org.). *Habitações indígenas*. São Paulo: Nobel/EDUSP, 1983.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

PERROT, Michelle (org.). *História da vida privada, 4: da Revolução Francesa a Primeira Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009a.

PERROT, Michelle (org.). *História da vida privada, 4: da Revolução Francesa a Primeira Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009b.

PERROT, Michelle (org.). *História da vida privada, 4: da Revolução Francesa a Primeira Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009c.

PERROT, Michelle (org.). *História da vida privada, 4: da Revolução Francesa a Primeira Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009d.

PERROT, Michelle (org.). *História da vida privada, 4: da Revolução Francesa a Primeira Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009e.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus Editora, 2004.

SERRES, Michel. *Variações sobre o corpo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos*. Rio de Janeiro: Agir, 2010.

TYLOR, Edward. *Primitive Culture*. EUA: Cambridge. 2010.

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. São Paulo: Editora 34, 2005.

VITRUVIUS, Pollio. *Tratado de arquitetura*. São Paulo: Martins, 2007.

WERTHEIN, Margaret. *Uma história do espaço: de Dante a internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

bibliografia

ALBERT, Ferre. *Verb nature*. Barcelona: ACTAR, 2007.

AZIEU, Didier. *O eu-pele*. São Paulo: Casa do psicólogo, 1989.

ASCHER, François. *Os novos princípios do urbanismo*. São Paulo: Romano Guerra, 2010.

ARGAN, Giulio Carlo. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus e MINELLI, Rodrigo (org). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídia móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

BANZI, Massino. *Getting started with Arduino*. Cambridge: Oreilly & Assoc, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

_____. *A arte da vida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009.

_____. *Confiança e medo na cidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009.

_____. *Vida em fragmentos: sob a ética pós-moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2011.

BERLINSKI, David. *O advento do algoritmo*. São Paulo: Globo, 2002.

BOADA, Luís. *O espaço recriado*. São Paulo: Nobel, 1991.

BOAVENTURA NETTO, Paulo Oswaldo. *Grafos: teoria, modelos, algoritmos*. São Paulo: Editora Blucher, 1996.

BRAGA, Paula (org.). *Fios soltos: a arte de Hélio Oiticica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BRANDÃO, Ludmila de Lima. *A casa subjetiva: matérias, afectos e espaços domésticos*. São Paulo: Perspectivas, 2002.

BUCCI, Angelo. *São Paulo, razões de arquitetura: da dissolução dos edifícios e de como atravessar paredes*. São Paulo: Romano Guerra, 2010.

CAMPOS FILHO, Cândido Malta. *Reinvente seu bairro: caminhos para você participar do planejamento de sua cidade*. São Paulo: Editora 34, 2003.

CANEVACCI, Massino. *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel, 2004.

CANNON, Walter. *A Sabedoria do Corpo*. São Paulo: Cia. Nacional, 1946.

CAMPOS, Roland de Azeredo. *Arteciência: afluência de signos co-moventes*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

CASCUDO, Câmara Luiz. *História da alimentação no Brasil*. São Paulo: Global editora, 2004.

CASTELLS, Manuel. *A era da informação: economia, sociedade e cultura; a sociedade em rede*. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007

CONCILIO, Ricardo, FURLAN, Marco A., GOMES, Marcelo e SOARES, Marcio. *Algoritmos e lógica de programação*. São Paulo: CENGAGE, 2011.

DARWIN, Charles. *Origem das Espécies*. Belo Horizonte: Itatiaia Editora, 2002.

_____. *A expressão das emoções no homem e nos animais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

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

DESCAMPS, Christian. *As idéias filosóficas contemporâneas na França*. Zeditora Zahar, 1991.

DE BOTTON, Alain. *A arquitetura da felicidade*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

DERRIDA, Jacques. *Anne Dufourmantelle convida Jacques Derrida a falar da hospitalidade*. São Paulo: Escuta, 2003.

DIAS, Karina. *Entre visão e invisão: paisagem [por uma experiência da paisagem no cotidiano]*. Brasília: Editora do PPGArtes, 2010.

DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete. *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: EDUCS, 2005.

_____. *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: UNESP, 2003.

_____. *Arte, ciência e tecnologia*. São Paulo: UNESP, 2009.

_____. *Criação e interatividade na ciberte*. São Paulo: Experimento, 2002.

DOUKAS, Charalampos. *Arduino, sensors, and the cloud*. New York: Springer Verlag NY, 2012.

DUARTE, Fábio. *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo: Editora da UNICAMP, 1999.

_____. *Do átomo ao bit: cultura em transformação*. São Paulo: Annablume, 2003.

EDMONDS, Jeff. *Como pensar em algoritmos*. São Paulo: LTC, 2010.

ELIAS, Nobert. *A sociedade dos indivíduos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

EVANS, Brian e PREMEAUX, Emery. *Arduino projects to save the world*. New York: Springer Verlag NY, 2011.

FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília. *Escrito de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *Escrita: há futuro para a escrita?* São Paulo: Annablume, 2010.

_____. *Filosofia da caixa preta*. Coimbra: Annablume, 2011.

FOX, Michael e KEMP, Miles. *Iterative architecture*. New York: Princeton Architecture Press, 2009.

FRANCASTEL, Pierre. Espaço genético e espaço plástico. In: *A realidade figurativa*. Coleção Estudos. 2.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

_____. *Pintura e sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

GARCIA, Wilton. *Corpo e subjetividade: estudos contemporâneos*. São Paulo: Factash Editora, 2006.

GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas*. São Paulo: Editora UNESP, 1993.

GRAHAM, Dam. *Two-way mirror power: selected writing by Dan Graham on his art / edited by Alexander Alberro*. Massachusetts: The MIT Press, 1999.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP / Editora SENAC, 2007.

HALL, Edward T.. *A dimensão oculta*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HENRRIQUE, Julio. *Internacional Situacionista: antologia*. Lisboa: Editora Antígona, 1997.

HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo, 2003.

- JACQUES, P. B. *Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra/RIOARTE, 2001.
- JEUDY, Henri-Pierre. *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- KIRKPATRICK, David. *O efeito Facebook: os bastidores da história da empresa que conecta o mundo*. Rio de Janeiro: intrínseca, 2011.
- KOTTLER, Jeffrey A.. *Linguagem das Lágrimas*. São Paulo: Makron Books, 1997.
- LAGNADO, Lisette e PEDROSA, Adriano. *27ª Bienal de São Paulo: Como viver junto*. São Paulo: Fundação Bienal, 2006.
- LANIER, Jaron. *Gadget: você não é um aplicativo: um manifesto sobre como a tecnologia interage com nossa cultura*. São Paulo: Editora Saraiva, 2010.
- LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Campinas: Papyrus, 2003.
- LE MOS, André e CUNHA, Paulo. *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LE MOS, Andre e SANTAELLA, Lúcia. *Redes sociais digitais*. São Paulo: Paulus Editora, 2010.
- LIRA, José Tavares Correia de. *Sobre o conceito de casa ou como ver o objeto por excelência do arquiteto sem sair de casa*. São Paulo. Revista Caramelo, FAUUSP, N. 5. s. d....
- LUCIFREDI, Federico. *Sensor interfaces for Arduino*. Cambridge: O'Reilly & Assoc, 2011.
- MACIEL, Mário e VENTURELLI, Suzete. *Imagem interativa*. Brasília: Editora da UnB, 2008.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *Até que ponto, de fato, nos comunicamos?* São Paulo: Paulus, 2004.
- MALARD, Maria Lucia. *As aparências em arquitetura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- MARTINS, José de Sousa. Introdução. In *Vergonha e decoro na vida cotidiana da metrópole*. HUCITEC, São Paulo, 1999, pp 9-15.
- McCOMB, Gordon e SHAMIEH, Cathleen. *Eletrônica para leigos*. São Paulo: Starlin Alta Consult, 2010.
- McLUHAN, Marshall. *O meio é a mensagem*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 1969.
- MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Aisthesis - estética, educação e comunidades*. Chapecó: Argos, 2005.
- _____. *Bernard Stiegler - reflexões (nao) contemporâneas*. Chapecó: Argos, 2007.

- MITCHEL, W. J. *City of Bits*. Cambridge: MIT Press, 1995.
- MOLES. Abraham. *Teoría de los objetos*. Barcelona:GG, 1975.
- MOLES. Abraham e ROHMER, Elisabeth. *Psychologie de l'espace*. Paris: Casterman, 1972.
- MORENO, Júlio. *O futuro das cidades*. São Paulo: SENAC, 2002.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. São Paulo: Sulina, 2011.
- NORMAN, Donald A.. *O design do futuro*. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo: SENAC: Marca D'Água, 1996.
- PIAZZALUNG, Renata. *A virtualização da arquitetura*. Campinas: Papirus, 2005.
- PLAZA, Julio e TAVARES, Monica. *Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.
- PORTO, Sérgio Dayrell. *Sexo, afeto e era tecnológica: um estudo de chats na internet*. Brasília: Editora da UnB, 1999.
- REQUENA, C. *Habitação e novas mídias: equipamentos e seus usos no habitat contemporâneo*. Relatório final de Iniciação Científica FAPESP, São Carlos: Nomads-USP, 2002.
- _____. *Habitação e novas mídias: pensamento digital e concepção arquitetônica*. Relatório final de Iniciação Científica FAPESP, São Carlos: Nomads - USP, 2003.
- RICHARDSON, Phyllis. *XS Extreme: big ideas, small buildings*. London: Thames & Hudson, 2009.
- RIEMSCHEIDER, Burkhard. *Art at the turn of the millenium*. São Paulo: Taschen do Brasil, 1999.
- RUSH, Michel. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- RYBCZYNSKI, Witold. *Casa: pequena história de uma idéia*. São Paulo: Ed. Record, 1996.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus Editora, 2003.
- _____. *Corpo e comunicação*. São Paulo: Paulus Editora, 2004.
- _____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus Editora, 2005.
- SANTOS, Milton. *Técnica, espaço, tempo*. São Paulo: Hucitec Editora, 1999.

_____. *O espaço dividido*. São Paulo: EDUSP, 2004.

_____. *Da totalidade ao lugar*. São Paulo: EDUSP, 2005.

_____. *A natureza do espaço*. São Paulo: EDUSP, 2008.

_____. *Metamorfoses do espaço habitado*. São Paulo: EDUSP, 2008.

SCHÖPF, Christine e STOCKER, Gerfried. *Ars electronica 2007: goodbye privacy-welcome to the brave new world*. dap-distributed art, 2007.

SENNETT, Richard. *Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. São Paulo: Record, 2008.

SENAC. DN. *Construção de algoritmos*. Rio de Janeiro: SENAC, 2004.

SERRES, Michel. *Atlas*. Portugal: Instituto Piaget, 1998.

_____. *J'habite une multiplicité d'espaces, in L'interférence*. Paris: Minuit, 1972.

_____. *Os cinco sentidos*. São Paulo: Bertrand Brasil, 2001.

SHIRKY, Clay. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SPINOZA. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

SPOSITO, Eliseu Savério. *Redes e cidades*. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

SPYER, Juliano. *Conectado: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

TEIXEIRA FILHO, Jayme. *Comunidades virtuais: como as comunidades de práticas na internet estão mudando os negócios*. Rio de Janeiro: SENAC, 2002.

TEIXEIRA, Marina Borges. *Qualidade de vida de familiares cuidadores do doente esquizofrênico*. Revista Brasileira de Enfermagem, Brasília, v. 58, n. 2, Apr. 2005.

TRAMONTANO, M. *Novos Modos de Vida, Novos Espaços de Morar: Paris, São Paulo, Tokyo*. Tese de Doutorado. São Paulo: FAU-USP, 1998.

VENTURELLI, Suzete. *Arte - espaço, tempo, imagem*. Brasília: Editora da UnB, 2004.

VERGÉS, Mireia. *Light in architecture*. Barcelona: Tectum Publishers, 2007.

VICENT-BUFFAULT, Anne. *História das lágrimas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

VIDAL, Lux. *O espaço habitado entre os Kiapó-Xirin (Jê) e os Parakanã (Tupi), do médio Tocantins, Pará*. In. *Habitações indígenas NOVAES*, Sylvia Caiuby (Org.). São Paulo: Nobel/EDUSP, 1983.

VILLAÇA, Nízia. *A edição do corpo: tecnociência, artes e moda*. Barueri: Estação das Letras, 2007.

WIENER, Norbert. *Cibernética; ou, Controle e comunicação no animal e na máquina*. São Paulo: EDUSP, 1970.

YU-TUNG, L. *Defining Digital Architecture*. In: 2001 FEIDAD Award. Taiwan: Birkhäuser, 2000.

ZELNER, P. *Hybrid Space: new forms in digital architecture*. Londres: James & Hudson, 1999.

ZIVIANI, Nivio. *Projeto de algoritmos*. São Paulo: CENGAGE, 2010.

FILMOGRAFIA

BLADE RUNNER: o caçador de andróides. Direção: Ridley Scott. [S.I]: Warner Home Videolar, 1982. 1 DVD (117 min).

EDUKATORS: os educadores. Direção: Hans Weingartner. [S.I]: Videofilmes, 2004. 1 DVD (127 min).

HOMEM com uma câmera na mão, um. Direção: Dziga Vertov. [S.I]: Continental, 1929. 1 DVD

JULES et Jim: uma mulher para dois. Direção: François Truffaut. [S.I]: Versatil Home Video, 1962. 1 DVD (105 min).

SIWORAE. Direção: Hyun-seung Lee. [S.I]: EDKO Film, 2000. 1 DVD (105 min).

SONHADORES, OS. Direção: Bernardo Bertolucci. [S.I]: Fox - Microservice, 2004. 1 DVD (115 min).

THX 1138. Direção: George Lucas. [S.I]: Warner Internacional, 2004. 1 DVD (86 min).

