
O corpo é uma chama do design actual ao corpo virtual

The body is a flame: from actual design to the virtual body

Rui Dias



Edição electrónica

URL: <http://journals.openedition.org/cultura/1164>

DOI: 10.4000/cultura.1164

ISSN: 2183-2021

Editora

Centro de História da Cultura

Edição impressa

Data de publicação: 1 Junho 2012

Paginação: 263-281

ISSN: 0870-4546

Referência eletrónica

Rui Dias, « O corpo é uma chama », *Cultura* [Online], Vol. 29 | 2012, posto online no dia 11 novembro 2013, consultado a 19 abril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/cultura/1164> ; DOI : 10.4000/cultura.1164

Este documento foi criado de forma automática no dia 19 Abril 2019.

© CHAM — Centro de Humanidades / Centre for the Humanities

O corpo é uma chama

do design actual ao corpo virtual

The body is a flame: from actual design to the virtual body

Rui Dias

*De formas mudadas em novos corpos leva-me o engenho
a falar.
Ovídio*

1. Corpo(s)

- 1 Robots, mannequins e hologramas. Cyborgs e simbioses. Clones. São figuras diagnosticadas em torno do corpo contemporâneo, que se faz corpo futuro. São duplos, são espectros, são quimeras. São imaginários, são reais¹.
- 2 É certo ser necessária uma revisão crítica do corpo. Assim nos ditam as práticas sociais e culturais da contemporaneidade. Assim nos ditam as concepções de beleza: cosmética, *lifting*, lipoaspiração, implantes de silicone, cirurgia plástica; *bodybuilding*; *piercing*, tatuagem. Assim nos dita a saúde: regimes alimentares; regimes físicos – *fitness*, aeróbica; fármacos; cirurgia reconstrutiva, próteses médicas. Assim nos ditam os desportos de alta competição e os desportos radicais. Assim nos ditam as tecnologias da informação: acção à distância, telepresença, corpos “virtuais”. Assim nos ditam as biotecnologias: manipulação genética, clonagem. Assim nos dita a tecnociência.
- 3 Consumo, globalização, tecnologia, circulação total da informação. Liberdades, controlos, fundamentalismos. Em tempo de ansiedades e inquietações o corpo é tomado de assalto. Tempo de um corpo esquadrihado pela ciência, que nele diseca e potencia transformações; tempo de formalização dessas transformações pelas tecnologias da vida. Tempo de consumos e obsolescências do corpo; e tempo, paradoxal, de controlo dos seus excessos. Tempo para a acção de uma biopolítica e bioética do corpo. Tempo de resposta, muito imediata, das esferas da cultura e dos *media*, exímias com os seus próprios bisturis, pródigas em expor desassossegos, ávidas em gerar múltiplos reflexos – através das suas

micronarrativas: representações e figurações, construções e desconstruções, operadas pelas artes plásticas e visuais, literatura, cinema, televisão, publicidade, moda.

- 4 A contemporaneidade/actualidade vai-se processando por impulsos tecno-bio-culturais, onde o “tecno” tem tendência para se fundir com o “bio” e já não somente para colonizá-lo² – fusão tendente para a emergência de novos produtos culturais e comerciais³, o que legitima, cada vez mais, um corpo cultural, aberto à lógica disseminada dos produtos.
- 5 O corpo prossegue, agora de um outro modo, mais intenso, um longo caminho cultural⁴. Porque o corpo na História sempre foi elaboração e artifício: construção das construções da cultura, da ciência, da medicina e dos poderes. Foi sempre figura em permanente (re)construção, reunião ou fragmentação de visões diversas.
- 6 “Esquadrinhável” e “moldável” nesse sentido, o corpo confronta-se hoje com uma multiplicidade de incursões e de seus reflexos. Por exponencial emergência do poder imagético que sempre teve⁵, agora seduzido visceralmente, o corpo é passível de ser, literalmente, transformável na carne e no gene, qual produto, qual imagem manipulável. Derivas e plasticidades tecno-culturais do corpo – o seu envolvimento com toda a fragmentação cultural – que o abrem a renovadas ordens de leitura.
- 7 O corpo contemporâneo é um templo para os nossos cultos. Um lugar, a um só tempo, de sublimidades e futilidades. O objecto dos objectos⁶, a imagem das imagens – ainda que por vezes pareça ser só mais um (objecto-artifício), ser só mais uma (imagem). É certamente um lugar de aparências, uma superfície de inscrições, uma coisa manipulável, uma plataforma de descodificações e recodificações, um vitral feito de fragmentos.
- 8 É um corpo em projecto⁷. Parece, de facto, mais coisa de cultura do que da “natureza”. Tem toda a aura da cultura contemporânea. Cultura do lixo e do céu, suportada e povoada por todos os produtos, imagens, códigos e simulacros; materialidades e imaterialidades; fragmentos; ambiguidades. E o corpo parece particularmente disponível para assimilar esse mundo, para se deixar contaminar. Para se elevar ou ruir.
- 9 O corpo constrói-se socialmente⁸. O corpo modifica-se⁹. Não pode sair incólume. Adquire múltiplas possibilidades. Transforma-se no metabolismo ou na aparência, mistura-se, duplica-se, estilhaça-se. É coisa em permanente realização, é um desígnio dos nossos tempos. É urgente, pelas coisas artificiais e culturais que nele se cruzam em velocidades contemporâneas. Urgente pelas suas presenças desmultiplicadas por tais velocidades. Continuamente urgente para reflexão. E por isso é necessária uma crítica do corpo. Crítica que tem sido operada por diversas áreas disciplinares do saber e do fazer: da Antropologia à Filosofia, da teoria social à teoria crítica e cultural, da Ciência à Arte. Talvez menos por parte da cultura de Design, paradoxalmente.

2. Uma senda

- 10 O Design – uma das disciplinas responsáveis pela construção do mundo das coisas¹⁰ e pela fabricação de novas realidades, e uma actividade fundamentalmente projectual (de cariz teórico-prático), mas também discursiva, que se articula, no contexto contemporâneo, com inúmeras áreas do pensamento e da acção; com a esfera empresarial e institucional num mundo globalizado; que remete, constantemente, para as muitíssimo abrangentes esferas da comunicação e da cultura, mas também da ciência; que recorre frequentemente, na criação dos seus objectos, a imagéticas e emotividades extraídas da “vida real” e dos *media*; e que, aparentemente, com tudo parece relacionar-se e tudo

parece querer abarcar¹¹ – integra a esfera do corpo? Reflecte convenientemente sobre tal assunto? O Design, que possui uma relação tão estreita e privilegiada com o mundo dos objectos artificiais, não deveria pressupor uma relação muito próxima com o corpo?

- 11 Tal ligação estabelece-se de imediato. Basta que pensemos em qualquer objecto – nos de Design¹², como em todos os da cultura material.

O homem é um corpo esquisito, que não tem o centro de gravidade em si mesmo.

A nossa alma é transitiva. Precisa de um objecto que a afecte, como seu complemento directo, imediatamente.

Trata-se da relação mais grave (de modo algum da ordem do *ter*, mas do *ser*).¹³

- 12 O Homem – o seu corpo-alma – necessita de um objecto para “ser”, seja este uma obra de arte ou um objecto banal. Todos os artefactos criados pelo Homem do corpo partem, porque com o seu esforço são produzidos. E logo, imediatamente, ao corpo tornam: convergem, cruzam-se com ele de diversos modos. Coincidem com os seus percursos, acções e gestos. Com ele dialogam, ou se confrontam, na sua esfera de acção. Pelo corpo são manipulados e incrementam-lhe a *performance*; localizam-no ou deslocalizam-no; pousam-lhe sobre a pele; com ele colidem e a ele se unem; a ele se fundem, penetrando-lhe a carne ou solvendo-se na sua matéria e humores; integram o corpo; duplicam-no; ou então são responsáveis pelo seu desaparecimento. São a vida e a morte do corpo. A colher, o garfo ou a faca prolongam e amplificam a acção da mão; na cadeira ou na cama o corpo repousa; o automóvel ou o avião deslocam-no velozmente; a roupa protege-o, denuncia ou esconde-lhe as formas, dá-lhe uma segunda pele (pele-máscara, com significado, pele simbólica); a prótese da medicina substitui um membro ausente ou permite que o coração continue a bater; o alimento e o medicamento pelo corpo são assimilados e pelo corpo são expelidos, alteram-lhe o metabolismo; o computador pode (des)codificá-lo e fazer dele figura “virtual”; a acção e efeito da arma é-lhe letal.
- 13 Tais objectos podem ser, relativamente ao corpo, prolongamentos, protecções, contrapontos, negativos, “contra-corpos”. Podem dar-lhe conforto ou desconforto, causar-lhe bem ou mal-estar, prazer ou dor; podem ser atraentes ou repelentes aos sentidos. O corpo habitualmente deles se usa, ou deles tira usufruto, mas os objectos também podem ser-lhe fatais. Regra geral, os objectos complementam ou completam o corpo, constituindo com ele uma unidade quase simbiótica: o instrumento (o talher ou o computador), a prótese médica interna ou externa (um órgão ou um membro artificial), enquanto objectos que prolongam a acção do corpo, formam com este sistemas de limites indefinidos. Onde acaba um e começa o outro? As técnicas do corpo¹⁴ prolongam-se nas técnicas e tecnologias dos objectos¹⁵, e ao corpo regressam, visceralmente.
- 14 Outros artefactos, como o vestuário e os adereços, uma cadeira, o telemóvel ou o leitor de música portátil, fazem o corpo assumir uma pose social, cultural e comunicacional. O conjunto de objectos implicados com o corpo contamina-o por aculturação, e todos contribuem, certamente, para o contínuo processo da sua construção/transformação social.
- 15 O corpo fica à mercê dos objectos, tal como os objectos estão à mercê do corpo. Objectos e corpo formam ligações, relações por vezes paradoxais: há objectos à imagem do corpo, assim como há corpos à imagem dos objectos; os objectos também são “corpos”, o corpo também é objecto. Objectos e corpo são mutuamente permeáveis. Há sempre qualquer conexão entre os dois.
- 16 O Design agirá, com certeza, na ponderação daquelas relações, habitualmente com boas intenções, no fito do conforto, do bem-estar, da funcionalidade, da *performance* ou da

beleza. O recurso frequente à Antropometria, à Ergonomia ou à Biónica é a prova de uma intencionalidade do Design em entender os laços de proximidade entre os objectos e o corpo.

- 17 O Design parte do corpo¹⁶ e projecta objectos para o corpo, evidência que, por si, talvez não baste para se poder falar num efectivo e frutuoso diálogo entre a esfera do corpo (nas suas variadas problemáticas, dimensões e implicações) e a esfera cultural do Design.
- 18 Porque, apesar da óbvia ligação do Design ao tema do corpo, este, frequentemente, apenas surge associado à prática projectual de modo demasiado parcial: por via das referidas considerações antropométricas e ergonómicas – em particular no Design de Produto; ou por via da consideração da sua “apresentação” – em particular no Design de Moda – não raro, de um modo estereotipado. Contudo, ocupando-se da concepção de objectos do quotidiano – dos objectos-imagem tão configuradores da comunicação e da cultura do nosso tempo –, escapa ao Design uma visão mais abrangente, crítica e intencional. Apesar de tudo, certamente por via dos debates operados na contemporaneidade, alguns objectos de Design trazem hoje, de modo explícito, novas ordens de relação ao corpo, favorecendo uma reflexão que traz a lume tais ligações¹⁷.
- 19 Aproveitando esta consideração recente, devem investigar-se os modos como tanto a teoria e a crítica de Design como a prática consideram o corpo para a progressiva construção de uma sua visão crítica e operativa para o campo disciplinar.
- 20 O Design deve ocupar-se do corpo, cada vez mais. Crê-se que a compreensão aprofundada e informada sobre o corpo, por parte dos *designers*, será da maior utilidade para a prática de uma actividade que projecta, constantemente, “com” o corpo e “para” o corpo, e deve cumprir uma função ética reguladora: social, cultural, ecológica, humana.
- 21 Trata-se, como sempre, de projectar para a qualidade de vida¹⁸ o que, claramente, passa por um melhor entendimento do que hoje se “joga” no corpo.
- 22 É premente consolidar este tema na cultura de Design, porque hoje, mais do que nunca, é nossa convicção que deve ser considerado e debatido, para uma regulação contínua dos processos – éticos, estéticos – associados ao corpo na vida das sociedades contemporâneas.

3. Ligações

- 23 Ligar é desde logo perceber que qualquer objecto de produção humana não “existe” sem o corpo e o seu gesto¹⁹. É o gesto que o produz e é o gesto que lhe confere sentido. Os objectos são exteriorizações do corpo (dos órgãos, da memória), mas para o corpo remetem sempre: no prolongamento e ampliação do gesto (as ferramentas, os utensílios); no retorno ameno ou visceral ao corpo (o vestuário, o adorno; ou um órgão substitutivo, um punhal, uma bala); ou mesmo na sua aparente autonomização (o *robot*, o iminente clone – os duplos do corpo).
- 24 A história de tais exteriorizações é a história da produção humana, que é a história de uma progressão – a própria História do Homem: o corpo (a mão sobretudo) e suas técnicas e usos, os utensílios, as máquinas, os computadores, os *robots*, os clones:
Se, então, se concebe a história humana como história da produção e se se considera tudo o resto acessório, podemos identificar, *grosso modo*, os seguintes períodos: mãos, utensílios, máquinas, *robots*. Produzir significa tomar [*entwenden*] o que está disponível no ambiente, virá-lo do avesso [*umwenden*] para o transformar

num produto acabado, aplicá-lo [*anwenden*] e adoptá-lo [*verwenden*]. Estas passagens e transformações [*Bewegungen des Wendes*] são realizadas inicialmente pelas mãos, depois por utensílios, por máquinas e, por fim, por *robots*. Como as mãos do homem, assim como as dos macacos, são órgãos que servem para virar do avesso e transformar um objecto (visto que o acto de virar um objecto do avesso para o transformar corresponde a uma informação contida no património genético), então os utensílios, as máquinas, os *robots* podem ser considerados simulações das mãos, que as prolongam como próteses e, por conseguinte, permitem ampliar o conjunto de informações hereditárias graças à aquisição de informações culturais. [...] os utensílios são simulações empíricas das mãos e do corpo, as máquinas simulações mecânicas e os robots simulações neurofisiológicas e biológicas. Trata-se de simulações cada vez mais enganadoramente escrupulosas das informações genéticas hereditárias.²⁰

- 25 Nesta progressão do corpo para o “corpo” está contido todo o artifício humano, todos os objectos culturais exteriorizados/incorporados, técnicos e estéticos. André Leroi-Gourhan, que classificou exaustivamente os objectos da exteriorização técnica²¹, mas também estética²², referindo a similaridade, mas também o afastamento, entre as criações humanas e a vida orgânica, antecipou uma aproximação entre a Tecnologia e a Biologia:

A todo o instante se torna nítido que os elementos técnicos se sucedem e se organizam à semelhança de organismos vivos, e que a criação humana, pela sua continuidade, é um decalque da criação universal. Similitude não significa identidade, e não se deve esquecer que Tecnologia e Biologia são ciências que podem levar a resultados muito divergentes. Se a Biologia pode hesitar em atribuir à Vida planos predeterminados, nós, pelo nosso lado, podemos conferir a essa fina película material que se interpõe entre o Homem e o Meio, tendência, intenções, um objectivo, porque ela é uma criação humana e porque desejar é próprio do homem. Se nos propomos justapor *Invenção e Mutação, Tradição e Transmissão dos caracteres adquiridos*, não é para tomar partido, por pretendermos uma extensão dos valores tecnológicos aos valores biológicos; a complexidade dos problemas biológicos é-nos demasiado familiar para deixarmos de observar a mais estrita prudência. A Biologia atravessa a sua crise de puberdade e a Tecnologia ainda mal acabou de nascer, mas é de prever que no futuro, a proximidade entre as duas disciplinas se tornará mais nítida e que, através da confrontação entre as duas séries de criações, as criações da Natureza e as criações da Indústria humana, acabe por atingir-se uma percepção mais profunda dos fenómenos gerais da Evolução.²³

- 26 O “técnico/tecnológico” e o “biológico” aproximaram-se de facto, mas certamente ainda não ganhámos suficiente distância para atingir uma percepção profunda dos fenómenos gerais da Evolução.

Fig. 1: Dean Kamen, Segway PT i2 e x2, © Segway



FONTE: [HTTP://WWW.SEGWAY.COM/PRODUCTS/](http://www.segway.com/products/) ACESSO A 06.02.2007

- 27 Fazendo a devida vénia a Leroi-Gourhan, na brevidade deste artigo, que pretende reflectir sobre o corpo a partir da cultura do Design contemporâneo e, em particular, a partir de alguns objectos da sua produção actual, resta propor que continuem a fazer-se ligações²⁴, revendo alguns casos em que o Design foi pródigo e intencional no estabelecimento de nexos, de laços, de vínculos com o corpo.
- 28 Sugere-se uma classificação de ligações entre os objectos e o corpo, aberta ao debate; à luz de coordenadas de conceitos, alguns com presença nos discursos da cultura de Design, outros certamente muito menos abordados dentro de tal esfera, oriundos de discursividades diversas. Deve entender-se tal classificação, iluminada por tais noções, como ponto de partida.
- 29 Pode inicialmente referir-se o conceito de *prótese*, numa consideração bastante abrangente, ou seja, que ultrapasse a concepção *tout court* da prótese médica, substitutiva de uma parte do corpo que falta ou falha. Nesta consideração, que implicará sempre uma incompletude do corpo²⁵, uma prótese pode ser também extensiva (quando estende a acção do corpo), amplificativa (quando estende a acção do corpo, amplificando-a significativamente) ou intrusiva (quando estende a acção do corpo a locais inacessíveis)²⁶, sendo sempre relativa a um objecto que potencia partes, funções ou sentidos do corpo²⁷. As pernas artificiais para atletas amputados *Cheetah*, da *Össur*, ou o coração artificial *AbioCor* (2001), da *Abiomed*, são sofisticadas próteses, que substituem partes do corpo, restituindo-lhe a acção primitiva ou prolongando-lhe a vida. Quanto a próteses extensivas, que remetem para muitos dos objectos (instrumentos, veículos) que utilizamos diariamente, chega dar o exemplo do *Segway* (desde 2001) (Fig. 1), que inaugurou um novo modo de o corpo se deslocar. Os *PackBot* (c. 2002), da *iRobot*, para uso militar, que exploram zonas perigosas e/ou inacessíveis, podem servir de exemplo para as próteses intrusivas. Qualquer um destes objectos completa o corpo, conferindo-lhe integralidade funcional, social ou simbólica²⁸.

Fig. 2: Adam Whiton e Yolita Nugent, *No Contact*, 2002, © *No Contact*



FONTE: [HTTP://IDEAKEYWORD.TISTORY.COM/843](http://IDEAKEYWORD.TISTORY.COM/843) ACESSO A 12.09.2011

- 30 Ainda correlativa à prótese, a noção de *protecção* atribui-se aqui a todos os objectos que, de modos diversos, protegem, deixam em repouso ou garantem a manutenção do corpo.

Todo o vestuário possui uma acção protectora, enquanto extensão das funções da pele ou de outras funções corporais²⁹. Os blusões *Absolute Zero* e *Cooling System* (1999), de Mauro Taliani para a *Corpo Nove*, respondem, respectivamente, a condições de frio extremo e de calor extremo. O colete com sistema *airbag Hit Air* (2001), da *Mugen Denko*, protege o corpo dos motociclistas, perante a adversidade de uma queda. Outros exemplos destinam-se à protecção pessoal em vivência urbana: como a colecção *Urban Protection* (1998-1999), da *C.P. Company*, cujas peças integram sistemas de alarme, máscaras antipoluição e protecções anti-ruído; ou o inenarrável *No-Contact Jacket* (Fig. 2), que repele com descargas eléctricas abordagens indesejadas. O *Burqini* de Aheda Zanetti para a *Ahiida*, que mistura o fato de banho com a *burka*, serve outro propósito de protecção, de ordem religiosa, respeitando os valores das mulheres islâmicas, mantendo activo o seu estilo de vida. A cápsula *Napshell* (2004), dos estudantes do *Stuttgart University's Institute for Living and Design*, permite incrementar o repouso do corpo. A *Cocoonmask*, o *Head Cocoon* e a *Cocoon Chair* (2000), de Jennie Pineus (*Promise Park Design Studio*), também para repouso (e reflexão), destinam-se a isolar momentaneamente o corpo (ou apenas a face ou a cabeça) do espaço envolvente, com o fito da salvaguarda da esfera privada em locais públicos, constituindo (com o *No-Contact Jacket*) outro cúmulo da protecção. Dedicadas à manutenção do corpo podem, por exemplo, referir-se as pulseiras antináusea *ReliefBand*, da *Woodside Biomedical*. Todas as próteses com propósitos médicos substitutivos poderiam igualmente entrar na categoria de protecção/manutenção.

- 31 Mas o corpo vive rodeado de objectos. Quase todos orbitam a esfera de acção corporal. Porém, há alguns que se acercam mais de si, gravitando junto à pele, como a roupa, os adornos ou, hoje, uma vasta panóplia de novos *gadgets* electrónicos. No limite, há objectos, com propósitos ecológicos, que tiram energia do corpo para funcionarem. Provavelmente serão todos ainda próteses. De qualquer modo, este novo ponto de vista pode inaugurar um novo sentido das ligações entre objectos e corpo que, por ora, consideramos sob a noção de “*parasita*”. Herdeiras do *Walkman* da Sony (aparelho portátil que permitiu a mobilidade do corpo no acto de ouvir música), as sucessivas gerações de leitores MP3, como o *iPod* de Jonathan Ive (*Apple Design Team*), tendem a miniaturizar-se cada vez mais; a segunda geração do *iPod Shuffle* (2006), qual insecto, graças a um simples *clip*, prende-se e repousa em qualquer extremidade da roupa. Sob a designação de *wearable electronics* e *wearable computing*, toda uma série de novos dispositivos miniaturizados integra-se na própria roupa: o *MP3 Player Jacket* (Fig. 3) é apenas um exemplo. Os *Bio-Blob Jogging Shoes* (c. 2000), propostos pela *Viridian Design* de Bruce Sterling, “alimentam-se” do corpo, consistindo num par de sapatilhas que acumulam energia a partir do movimento do corpo em corrida, para recarregamento de aparelhos portáteis com bateria.
- 32 Opondo-se mais claramente ao conceito de prótese, propõe-se agora o de *negativo*, que remete para o que na superfície dos objectos acolhe o corpo (ou suas partes), adaptando-se a ele e operando como seu “reverso semiótico”³⁰. Porque todos os objectos, ao serem criados para o corpo (de modo mais, ou menos, intencional), têm sempre marcas ou indícios dele, como a “concha” da cadeira onde o corpo se conforta, ou como a “asa” da chávena onde entram os dedos que a seguram. Registos de ordem semiótica, que remetem para a dimensão simbólica que todos os objectos conterão³¹. A cadeira de escritório ergonómica *Aeron* (1994), de Don Chadwick e Bill Stumpf para a *Herman Miller*, ou os *Body Props* (Fig. 4), conjunto de objectos para descanso em inúmeras posições, que se adaptam às formas do corpo tomando-o como molde, constituem possíveis exemplos.

Fig. 3: Petra Spee / Infineon Technologies, MP3 Player Jacket (O'Neil), © Infineon Technologies



FONTE: [HTTP://SPECTRUM.IEEE.ORG/COMPUTING/HARDWARE/READY-TO-WARE/0](http://SPECTRUM.IEEE.ORG/COMPUTING/HARDWARE/READY-TO-WARE/0) ACESSO A 13.09.2011

Fig. 4: Olivier Peyricot / IDSland, Body Props (EDRA), polipropileno expandido, 2002, © EDRA



FONTE: [HTTP://WWW.IDSLAND.COM/PROJECT/BODY-PROPS/](http://WWW.IDSLAND.COM/PROJECT/BODY-PROPS/) ACESSO A 13.09.2011

- 33 Ainda relativo à superfície dos objectos, deve considerar-se também o conceito de *interface*. Diz respeito às características de tais superfícies que permitem uma acção eficaz

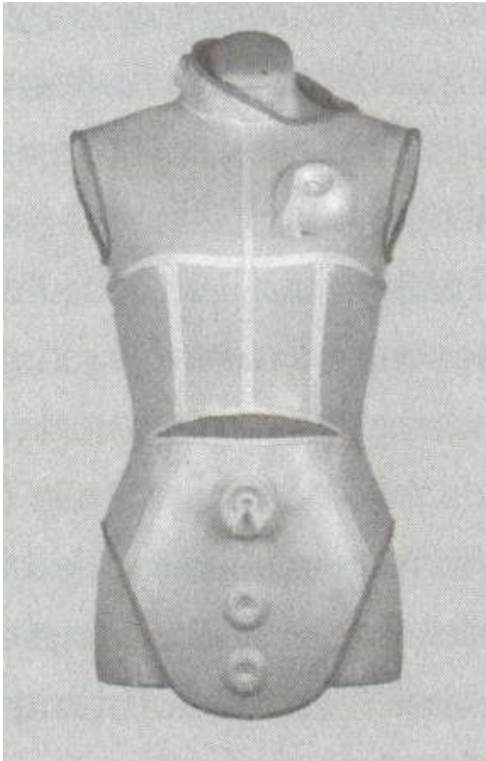
do corpo sobre os objectos, pondo em actividade as funcionalidades destes (por exemplo, a acção de cortar da tesoura). No interface, o corpo actua sobre o objecto e este cumpre a sua função rotineira. Quando o objecto é suficientemente “inteligente”, responde directamente ao utilizador, através do interface (por exemplo, um computador pessoal), podendo então falar-se de interacção recíproca corpo e objecto, ou de *interactividade*. Entre os inúmeros casos que se poderiam aqui invocar, o *L’Finesse Personal Pond* (2003) de Eric Chan (*Ecco Design*) para a *Lexus/Toyota*, é uma “máquina” experimental e meramente lúdica que promove, no interface, uma relação mais física e emocional com os utilizadores. O projecto *PSA – Personal Satellite Assistant* (Fig. 5), fica como exemplo de um sofisticado objecto interactivo; é um assistente pessoal robótico que interage com os astronautas em missão e cumpre uma série de tarefas a bordo.

Fig. 5: Yuri Gawdiak, *PSA (Boeing/NASA)*, 1998, © NASA



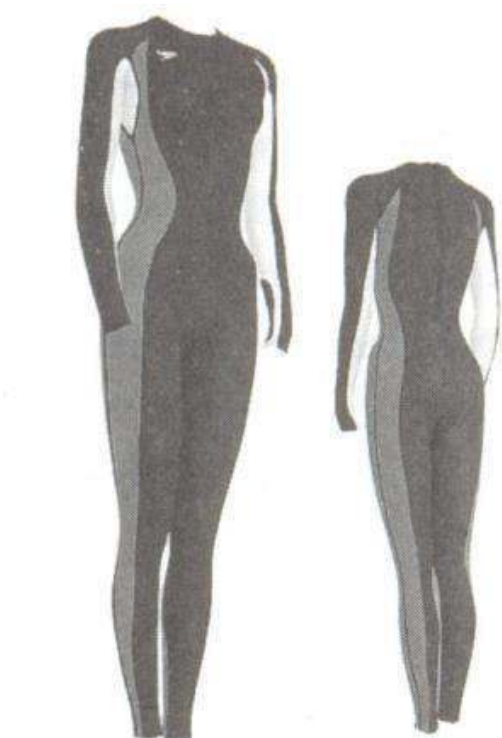
FONTE: [HTTP://PSA.ARC.NASA.GOV/PICS.SHTML](http://PSA.ARC.NASA.GOV/PICS.SHTML) ACESSO A 16.09.2011

Fig. 6: Peter Allen e Carla Ross Allen / *KnoWear, Technolust*, 2000, © *KnoWear*



FONTE: [HTTP://KNOWEAR.NET/](http://KNOWEAR.NET/) ACESSO A 13.10.2011

Fig. 7: Speedo, *Fastskin FSII Full Bodyskin (female)*, Nylon e Lycra® spandex, © Speedo



FONTE: [HTTP://WWW.SPEEDOUSA.COM/](http://WWW.SPEEDOUSA.COM/) ACESSO A 10.02.2007

- 34 Propõem-se os conceitos de *rede*, *rizoma*³² e *fluxo*, enquanto remissíveis aos objectos que veiculam mobilidades e multiplicidades do corpo, perante todas as circulações contemporâneas (de mercadorias, de informação); circulações no meio das quais o corpo parece, por vezes, ser só mais um “nó”. Os novos *gadgets* de comunicação libertam o corpo para novas mobilidades, mas também multiplicidades – porque o apresentam à distância (a sua voz, a sua imagem). O *Technolust* (Fig. 6), protótipo de pesquisa para um fato interactivo com funções electrónicas integradas, sendo deliberadamente erótico (sugere a “substituição” das zonas erógenas por entradas electrónicas), parece ocultar o corpo por entre circuitos e conexões.
- 35 *Híbrido*, *fusão* e *mutação* são outros conceitos operativos como ligação, atribuíveis aos objectos que sugerem misturas, que convidam a fusões, ou que literalmente com o corpo se fundem; implicando transformações – nos objectos, no corpo. O banco *WW* (1990), de Philippe Starck, parece um corpo estranho, ou servirá para estranhos corpos nele se sentarem. O motociclo conceptual *Eve Machina* (1989), de Kenji Ekuan (*GK Design Group*) para a *Yamaha*, sugere o tipo de fusões entre o corpo e a máquina que se podem observar nos filmes do cineasta David Cronenberg. Os fatos de natação *Fastskin* (desde 1999) (Fig. 7), que mimetizam características da pele de tubarão, não criando resistência à turbulência da água, sugerem hibridações homem-animal. A colecção Primavera/Verão 1997 de Rei Kawacubo para a casa *Comme des Garçons* evidencia protuberâncias que evocam deformações do corpo. Todas as próteses médicas, substitutivas de membros ou órgãos, tornam o corpo híbrido, fundem-se nele e alteram-no.
- 36 Alguns objectos imitam formal e/ou funcionalmente o corpo (ou suas partes, características, estádios de desenvolvimento), como por exemplo, e muito em particular, determinadas “máquinas” – os *robots* – que agem autonomamente ao corpo (antíteses totais da prótese?, próteses totais?). Sob tal mote propõem-se os conceitos de *mimésis*, *simulacro* e *duplo*. A linha de luminárias *Jingzi* (2005), dos Herzog & de Meuron para a *Belux*, imitam espermatozóides. O blusão insuflável *Killer Jacket* (1996), da linha *W<* de Walter Van Beirendonck, simula um corpo musculado. O aspirador robótico *DC06* (1999), de James Dyson, é autónomo na sua função. É um simulacro, um duplo do corpo. Por entre os *robots* antropomórficos, duplos do corpo, pode dar-se o exemplo da sofisticadíssima rapariga andróide interactiva *Repliee Q1* (Fig. 8).

Fig. 8: Hiroshi Ishiguro / Laboratório de Inteligência Robótica / Universidade de Osaka, *Repliee Q1*,
© Impress Watch Corporation



FONTE: [HTTP://ROBOT.WATCH.IMPRESS.CO.JP/CDA/PARTS/IMAGE_FOR_LINK/2643-101-8-1.HTML](http://robot.watch.impress.co.jp/cda/parts/image_for_link/2643-101-8-1.html)
ACESSO A 13.09.2011

Fig. 9: Alba D'Urbano, Alba D'Urbano Couture, © Alba D'Urbano Couture



FONTE: [HTTP://WWW.OSNABRUECK.DE/19752.ASP?BIGPIC=2](http://www.osnabrueck.de/19752.asp?bigpic=2) ACESSO A 16.02.2007

- 37 Por fim, o conceito de *transparência* pretende abarcar os objectos que propõem reflexões sobre o interior do corpo (e por extensão sobre o interior dos objectos), sobre a nudez, sobre a ocultação do corpo e, em última instância, sobre o seu desaparecimento. Alguns *designers* fazem questão em expor as entranhas dos seus objectos – atitude vagamente aparentada com a das práticas médicas que sondam o interior do corpo humano (raio X, TAC, etc.) –, reflectindo a curiosidade em espreitar para o interior das coisas. Tal apelo à curiosidade é patente em alguns objectos que Jonathan Ive projectou para a *Apple*, como é o caso da primeira geração do *iMac* (1998). Por sua vez, a colecção de peças de vestuário *Alba D'Urbano Couture* (Fig. 9) propõe uma reflexão sobre a nudez e o vestuário; as peças, com estampagens fotográficas quase integrais do corpo da própria autora, vestem outros corpos; o resultado é uma fragmentária e paradoxal condição visual que oscila entre o nu e o vestido, o plano e o volume, etc. Sobre a ocultação do corpo, os camuflados militares (para a selva, deserto, neve ou guerrilha urbana) são uma referência. Mas na senda da transparência total parece estar o protótipo de casaco (2003), do investigador Susumu Tachi da Universidade de Tóquio, que visa tornar o corpo invisível.
- 38 Todos os conceitos e exemplos acima enunciados descrevem ligações entre os objectos e o corpo, lineares ou intrincadas, subtis, exageradas ou simplesmente extravagantes. Ligações contemporâneas, todas contributivas para o processo de construção social do corpo pelo Design. Os objectos de Design orbitam o corpo, protegem-no, colocam-no em repouso, potenciam-no, mobilizam-no, interagem com ele, integram-no, fundem-se nele, imitam-no, expõem-no, replicam-no; ou repelem-no, utilizam-no, deformam-no, dissimulam-no, ocultam-no.
- 39 É da ordem da funcionalidade, mas também do intercâmbio, da interacção, da comunicação, da emoção, da sensualidade ou da estranheza, o modo como se relacionam hoje os objectos com o corpo. Assim, terá o Design integrado uma relação ainda mais directa, visceral, com o corpo? Poder-se-á falar de um *body design*? Estará isto nos horizontes programáticos dos *designers*?
- 40 Perguntas sem resposta imediata, o que a ligação entre o Design e o corpo parece estar a propor, hoje, são novos âmbitos e desenvolvimentos. O Design parece, mais explícita e visivelmente, integrar a presença do corpo.
- 41 O tema do corpo, mesmo nas suas inquietações e paixões, é, definitivamente, um assunto de Design.
- A arquitectura e o design, fundamentais no nosso tempo, não são os do hipercorpo, do hipercortex, da nova economia dos acontecimentos e da abundância, do espaço flutuante dos saberes?³³

4. Virtualização e chamadas: andorinhas e conchas

- 42 Ponderando sobre o que têm em comum as ligações contemporâneas actantes sobre o corpo, no intuito de indagar acerca do(s) destino(s) do próprio corpo, pode então propor-se um derradeiro conceito, o de *virtual*, enquanto processo que remete para o que está em potência criativa nas coisas.
- 43 Sobre os processos de virtualização em curso na contemporaneidade, e em particular sobre o corpo, esclarece Pierre Lévy:
- [A virtualização] apresenta-se como um movimento de “tornar-se outro” – ou heterogénese – do humano. [...] O meu corpo pessoal é a actualização temporária de

um enorme hipercorpo híbrido, social e tecnobiológico. O corpo contemporâneo é como uma chama, muitas vezes minúsculo, isolado, separado, quase imobilizado. Depois, ele sai de si mesmo, intensificado pelos desportos ou pelas drogas, passa por um satélite, liga-se então ao corpo público e queima-se com a mesma chama, brilha com a mesma luz do que os outros “corpos-chama”. De seguida, volta a si, transformado, numa esfera quase privada aqui e por todo o lado, tanto em si como misturado. Um dia, ele separa-se completamente do hipercorpo e apaga-se.³⁴

- 44 O corpo é sempre perecível. Sempre o será, porque toda a chama se apaga. Mas, enquanto o corpo é corpo, hoje o diagnóstico são os *cyborgs*, os *robots*, os clones. Provavelmente estará correcto. Provavelmente somos mesmo *cyborgs*: *low-tech* ou *high-tech*, pouco importa. Ou corpos em continuado processo de virtualização. Ou ainda, para colocar à consideração dos *designers*, convoca-se Francis Ponge:

O homem tem o seu botão electro-magnético. Depois o seu celeiro, como uma abadia reconvertida. Depois os seus moinhos, o seu telégrafo óptico. De lá saem por vezes andorinhas.³⁵

- 45 Não sei porquê mas desejaria que o homem, em vez desses enormes monumentos que apenas testemunham desproporção grotesca da sua imaginação e do seu corpo (ou então dos seus ignóbeis costumes sociais, corporativos), em vez mesmo de essas estátuas à sua escala ou ligeiramente maiores (penso no David de Miguel Ângelo) que não são senão simples representações de si, esculpisse umas espécies de nichos, de *conchas* do seu tamanho, de coisas muito diferentes da sua forma de molusco mas contudo a ela proporcionadas (as palhotas negras satisfazem-me bastante deste ponto de vista), que o homem pusesse o seu cuidado em criar para as gerações uma morada não muito mais corpulenta que o seu corpo, que todas as suas imaginações e razões aí estivessem compreendidas, que ele usasse o seu génio para o ajustamento e não para a desproporção, – ou, pelo menos, que o génio reconhecesse em si os limites do corpo que o suporta.³⁶
- 46 Essas “andorinhas” e essas “conchas”, cabe aos *designers* criá-las.

BIBLIOGRAPHY

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa, Relógio D'Água, 1991 [1981].

_____, *A Sociedade de Consumo*, Lisboa, Edições 70, 1995 [1970].

_____, *A Troca Simbólica e a Morte*, vol. 1, Lisboa, Edições 70, 1996 [1976].

CROSS, Nigel, *Designerly Ways of Knowing*, London, Springer, 2006.

DELEUZE, Gilles, *Foucault*, 2.^a ed., Lisboa, Vega, 1998 [1986].

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix, *Rizoma*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006 [1976].

DEUTSCHMANN, Sylvia e ZEC, Peter (eds.), *Life Science Design 2006: Report on Conference and Concepts Award*, Essen, Red Dot, 2006.

DIAS, Rui, “Um duplo muito especial: Anotações sobre o futuro dos objectos artificiais”, *Arlíquido: Revista de Design da Universidade Lusíada de Lisboa*, n.º 1, Outono de 2005, pp. 64-77.

- DORFLES, Gillo, *O Design Industrial e a sua Estética*, Lisboa, Presença, 1978 [1963].
- ECO, Umberto, *Kant e o Ornitorrinco*, Algés, Difel, 1999 [1997].
- FEATHERSTONE, Mike (ed.), *Body Modification*, London, SAGE/TCS, 2000.
- FLUSSER, Vilém, “A Fábrica”, in Idem, *Uma Filosofia do Design: A forma das coisas*, Lisboa, Relógio D’Água, 2010 [1993 (1991)], pp. 39-47.
- FONTANILLE, Jacques, “Máquinas, próteses e impressões: O corpo pós-moderno (a propósito de Marcel Duchamp)”, *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.º 29, Maio de 2001, pp. 235-254.
- FORTY, Adrian, “Design industrial e próteses”, in CALÇADA, Ana; MENDES, Fernando e BARATA, Martins (coords.), *Design em Aberto: Uma antologia*, s.l., Centro Português de Design / Porto Editora, 1993 [1990], pp. 82-92.
- _____, *Objects of Desire*, London, Thames and Hudson, 1995 [1986].
- FOSTER, Hal, “The ABCs of Contemporary Design”, *October*, n.º 100, Primavera de 2002, pp. 191-199.
- _____, “Design and Crime”, in Idem *Design and Crime (And other diatribes)*, London, Verso, 2003 [2002], pp. 13-26.
- GIDDENS, Anthony, *Modernidade e Identidade Pessoal*, 2.ª ed., Oeiras, Celta, 1997 [1991].
- HALL, Edward T., *A Dimensão Oculta*, Lisboa, Relógio D’Água, 1986 [1966].
- HARAWAY, Donna J., *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991.
- _____, “Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order”, in GRAY, Chris Hables (ed.), *The Cyborg Handbook*, New York, Routledge, 1995, pp. xi-xx.
- _____, *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan®_Meets_OncoMouse™: Feminism and Technoscience*, New York, Routledge, 1997.
- KERCKHOVE, Derrick de, *A Pele da Cultura: Uma investigação sobre a nova realidade electrónica*, Lisboa, Relógio D’Água, 1997 [1995].
- LEROY-GOURHAN, André, *Evolução e Técnicas: O homem e a matéria*, vol.1, Lisboa, Edições 70, 1984 [1943].
- _____, *Evolução e Técnicas: O meio e as técnicas*, vol. 2, Lisboa, Edições 70, 1984 [1945].
- _____, *O Gesto e a Palavra: Memória e ritmos*, vol. 2, Lisboa, Edições 70, 1987 [1965].
- _____, *O Gesto e a Palavra: Técnica e linguagem*, vol. 1, Lisboa, Edições 70, 1990 [1964].
- LÉVY, Pierre, *O que é o Virtual?*, Coimbra, Quarteto, 2001 [1998].
- LUPTON, Ellen, *Skin: Surface, Substance + Design*, London, Laurence King, 2002.
- MALDONADO, Tomás, *Design Industrial*, Lisboa, Edições 70, 1999 [1976].
- MARTINS, Hermínio, “Hegel, Texas: Temas de filosofia e sociologia da técnica”, in Idem, *Hegel, Texas e Outros Ensaios de Teoria Social*, Lisboa, Século XXI, 1996, pp. 167-198.
- MAU, Bruce, *Massive Change*, London, Phaidon, 2004.
- MAUSS, Marcel, “Les techniques du corps”, in Idem, *Sociologie et anthropologie*, 2006 [1950 (1934)], pp. 365-386.

- MIRANDA, José A. Bragança de, “As ligações docorpo”, in BARROS, Manuela (ed.), *Metamorfoses do Sentir*, Porto, Balleateatro, 1998, pp. 32-50.
- OVÍDIO, *Metamorfoses*, Lisboa, Cotovia, 2007 [séc. I d. C.].
- PONGE, Francis, *Alguns Poemas (Antologia poética)*, Lisboa, Cotovia, 1996.
- RAJCHMAN, John, *The Deleuze Connections*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2000.
- RICARD, André, *Diseño y Calidad de Vida*, s. l., Fundación BCD, 1985.
- SHELLEY, Mary, *Frankenstein: Ou o Prometeu moderno*, Lisboa, Guimarães Editores, 2001 [1818].
- SHILLING, Chris, *The Body and Social Theory*, London, SAGE, 1993.
- TIBON-CORNILLOT, Michel, *Os Corpos Transfigurados: Mecanização do vivo e imaginário da biologia*, Lisboa, Instituto Piaget, 1997 [1992].
- TUCHERMAN, Ieda, *Breve História do Corpo e de seus Monstros*, Lisboa, Vega, 1999.

NOTES

1. Para uma compreensão destes “corpos” contemporâneos/actuais, ver os diagnósticos de Baudrillard, 1991 [1981] e 1996 [1976], e de Haraway, 1991 e 1995. Em Baudrillard sucedem-se o *robot*, o *mannequin*, o *holograma* e o *clone*, como novos modelos para o corpo (ou para o substituir). Haraway apresenta as figuras híbridas do *cyborg* e do *simbionte*. Considerando por exemplo a figura do *cyborg*, Haraway proclama: “we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs. The cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation.” (1991, p. 150). Referimos algumas destas figuras em Dias, 2005.
2. Convocamos aqui Deleuze: “As forças no homem entram em relacionamento com forças do de fora, as do silício que tira a desforra do carbono, as dos componentes genéticos que se desforram do organismo, as dos agramaticais que tiram desforço do significante” (1998 [1986], p. 178). Pairará também por aqui a figura do monstro do Dr. Frankenstein, essa já longínqua mas seminal criação, manta de retalhos humana, figura tão inocente quanto maldosa (Shelley, 2001 [1818]).
3. Haraway, 1997. Veja-se o caso do *OncoMouse*™.
4. Tucherman, 1999.
5. Tibon-Cornillot, 1997 [1992].
6. “Na panóplia do consumo, o mais belo, precioso e resplandecente de todos os objectos – ainda mais carregado de conotações que o automóvel que, no entanto, os resume a todos é o CORPO” (Baudrillard, 1995 [1970], p. 136).
7. “Tornámo-nos responsáveis pelo *design* dos nossos próprios corpos” (Giddens, 1997 [1991], p. 96).
8. Shilling, 1993.
9. Featherstone, 2000.
10. No presente artigo consideram-se sobretudo os objectos físicos/materiais do Design – utensílios, vestuário, etc. – característicos do Design de Produto, mas também do Design de Moda. Não nos ocuparemos da produção gráfica, impressa ou digital, nem das práticas de transformação do espaço e dos ambientes. Relativamente às práticas do espaço, que também lidam com materialidades, pode consultar-se Hall, 1986 [1966].
11. Foster, 2002 e 2003 [2002]; Mau, 2004. Na obra de Mau pode ler-se, na contracapa, “Massive Change is not about the world of design; it’s about the design of the world.”, proposta limite em

tom algo panfletário. Por seu turno, Foster, ao abordar a tendência do Design contemporâneo para com tudo se identificar e tudo querer abarcar, sugere a possibilidade de uma autonomia possível para a disciplina: uma “autonomia estratégica”, posição com a qual nos identificamos.

12. Esclarecemos aqui que alguns teóricos consideram o Design como uma prática ancestral, e que o Homem sempre foi um *designer* (Ricard, 1985; Cross, 2006; Flusser, 2010 [1993]); outros consideram que só é pertinente falar em Design a partir da Revolução Industrial (Dorfles, 1978 [1963]; Maldonado (1999 [1976])).

13. Ponge, 1996, p. 133 (os sublinhados são do autor). Citado do poema “O Objecto é a Poética” / “L’Objet, c’est la Poétique”, editado originalmente na obra *Nouveau recueil*, Paris, Gallimard, 1967.

14. Mauss, 2006 [1950 (1934)].

15. “A (...) noção de utensílio deve ser retomada a partir do mundo animal, pois a acção técnica, está presente, quer entre os invertebrados quer entre o homem pelo que não seria possível limitá-la às únicas produções artificiais de que detemos o privilégio exclusivo. No caso do animal, o utensílio e o gesto confundem-se num único órgão em que a parte motora e a parte actuante não mantêm entre si qualquer solução de continuidade. A tenaz do caranguejo e as suas peças mandibulares confundem-se com o programa operativo através do qual se traduz o comportamento de aquisição alimentar do animal. O facto do utensílio humano ser amovível e das suas características não serem específicas mas sim étnicas não altera fundamentalmente a questão” (Leroi-Gourhan, 1987 [1965], p. 33).

16. “O *design*, tal como eu o compreendo, é uma modulação da relação entre o corpo humano e o ambiente na medida em que ela é modificada pela tecnologia. A tecnologia vem do corpo humano e o *design* dá-lhe sentido” Kerckhove, 1997 [1995], pp. 214-15.

17. A título exemplificativo, considerem-se os seguintes eventos: a exposição *Skin: Surface, Substance + Design*, realizada em Nova Iorque no Cooper-Hewitt National Design Museum, Smithsonian Institution (Lupton, 2002) e os *Life Science Design Conference & Life Science Design Award: Concepts*, realizados em Essen (Deutschmann e Zec, 2006). Vejam-se os objectos e os discursos que veicularam.

18. “La más primitiva creatividad, la que se limitaba al desarrollo-invento de los primeros útiles, tenía como finalidad única permitir la supervivencia de la especie, propiciando las condiciones de vida básicas. Crear toscas herramientas para cazar y defenderse, ingeniarse un rudimentario cobijo y una vestimenta para protegerse, fueron actos decisivos para el porvenir de la especie. Con ellos se inicia una marcha ascendente que persigue una continua superación de la realidad. De hecho, esa pulsión creativa que late en el ser humano, y que constituye su diferencia biológica, le induce, de modo natural, a buscar una mejora constante en sus condiciones de vida.

El desarrollo, control y reajuste de esas cosas artificiales que nos auxilian día a día continúan siendo los factores que nos permiten mejorar la calidad de vida. En consecuencia todo lo que el hombre hace con su capacidad creativa debe tender hacia ello” (Ricard, *op. cit.*, pp. 9-11).

19. “O utensílio só existe realmente no gesto que o torna tecnicamente eficaz” (Leroi-Gourhan, 1987 [1965], p. 33).

20. Flusser, *op. cit.*, pp. 40-41, 42-43. A linha evolutiva de Flusser vem na esteira da sugerida por Leroi-Gourham: “os *comics* e as bandas desenhadas dos diários e periódicos das mais diversas línguas reduzidos às suas linhas essenciais, removem incansavelmente a mesma intriga a três personagens: a besta, o homem e o *robot*, no interior de uma série de variantes que, na literatura de inspiração americana, poderiam materializar-se, na seguinte linha evolutiva: bisonte, gorila, cowboy, sábio, astronauta, *robot*. Cada um dos termos besta-homem-máquina pensante leva-nos até ao outro em função da transição da besta pensante (gorila), do homem-músculo (cowboy), do homem-cérebro (sábio), do homem-máquina (astronauta) e da máquina-homem (*robot*). Assim sendo, podemos perguntar-nos se não será possível extrair do conjunto do pensamento colectivo uma classificação apropriada à compreensão da evolução da colectividade humana” (1987 [1965], pp. 57-58).

21. Leroi-Gourhan, 1984 [1943], 1984 [1945], 1987 [1965] e 1990 [1964].
22. Idem, 1987 [1965] e 1990 [1964].
23. Idem, 1984 [1945], p. 330. A propósito do que afasta a evolução dos objectos de produção humana da evolução biológica, considerem-se também as palavras de Forty: “Historians of design have often tried to get around the problem by attributing the changes to some sort of evolutionary process, as if manufactured goods were plants or animals. Changes in design are described as if they were mutations in the development of products, stages in a progressive evolution towards their most perfect form. But artefacts do not have a life of their own, and there is no evidence for a law of natural or mechanical selection to propel them in the direction of progress. The design of manufactured goods is determined not by some internal genetic structure but by the people and the industries that make them and the relationships of these people and industries to the society in which the products are to be sold.” (1995 [1986], p. 8).
24. “We must thus *make* connections, ever more connections. [...] For to connect is to affirm, and to affirm, to connect” (Rajchman, 2000, pp. 7,13). Para uma reflexão sobre as ligações do corpo na contemporaneidade consulte-se Miranda, 1998.
25. Forty, 1993 [1990].
26. Eco, 1999 [1997], pp. 351-353.
27. Para um maior aprofundamento da ideia dos objectos tecnológicos como extensões protésicas do corpo e do ser humano, consulte-se Martins, 1996.
28. Forty, 1993 [1990]. Ver também o caso exemplar de integração social da atleta, modelo e actriz Aimee Mullins em Tucherman, *op. cit.*
29. Também a habitação teve sempre esse sentido de protecção. Para uma perspectiva ancestral relativamente ao vestuário e à habitação, consulte-se Leroi-Gourham, 1984 [1945], pp. 152-230.
30. Fontanille, 2001.
31. Considere-se a seguinte passagem de Leroi-Gourhan a propósito destes “negativos” em objectos para sentar: “basta tirar o molde do personagem a manter em posição de repouso sentado, para se obter um volume negativo que materializa a função pura, uma espécie de concha provida de apêndices de apoio judiciosamente orientados que, por ressonância, acaba por se assemelhar à forma duma concha marinha” (1987 [1965], p. 106). Nesta “técnica” aparentemente apenas funcional, pode detectar-se também, na alusão à concha, um sentido simbólico.
32. Apesar de ser originário da botânica, remetemos aqui para o conceito desenvolvido por Deleuze e Guattari. Os autores opõem-no a estruturas (linguísticas, semióticas, etc.) em árvore ou raiz: “1.º e 2.º princípios de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado com qualquer outro, e tem de sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto de ordem” (2006 [1976], p. 15).
33. Lévy, 2001 [1998], p. 140.
34. Idem, pp. 12, 31.
35. Ponge, *op. cit.*, p. 75 (o sublinhado é nosso). Citado do poema “Primeiro Esboço de uma Mão” / “Première ébauche d’une main”, editado originalmente na obra *Le Grand recueil: III Pièces*, Paris, Gallimard, 1961.
36. Idem, pp. 45-47 (o sublinhado é nosso). Citado do poema “Notas para uma Concha” / “Notes pour un coquillage”, editado originalmente na obra *Le Parti pris des choses*, Paris, Gallimard, 1942.

ABSTRACTS

Tomando o corpo como campo de possibilidades perante um cenário actual de desassossegos e desafios – corpo em processo de construção social e de virtualização –, aponta-se para a necessidade de uma sua revisão crítica, nomeadamente por parte da cultura de Design. Porque todos os objectos se relacionam sempre com o corpo, há que descobrir e considerar ligações. A compreensão dessas ligações e a consideração de uma contínua teorização do corpo serão certamente da maior utilidade para a prática de uma disciplina que projecta constantemente com o corpo e para o corpo. Disciplina que deve cumprir, sempre, uma função ética reguladora: social, cultural, ecológica, humana.

Taking the body as a field of possibilities face to a background of current anxieties and challenges – the body in the process of social construction and virtualization – we point to the need for their critical review, particularly by the culture of Design. For all the objects will always be related to the body, we must discover and consider connections. An understanding of such links and the consideration of an open theory of the body will be very useful to the practice of a discipline that constantly plans with and for the body. A discipline that must always have a regulatory ethics: social, cultural, ecological, human.

INDEX

Keywords: social construction of the body, contemporaneity, virtual body, material culture, design

Palavras-chave: construção social do corpo, contemporaneidade, corpo virtual, cultura material

AUTHOR

RUI DIAS

CIAUD da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa/Universidade Lusíada de Lisboa

Investigador no Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, onde prepara tese de doutoramento em Design com o título: *Design de Produto e Corpo Humano: Ligações objecto-corpo na contemporaneidade*.

Licenciado em Design de Equipamento pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, é também pós-graduado em Design de Produto pela Glasgow School of Art / Centro Português de Design, e em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação pelo Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (Departamento de Sociologia); possui ainda um Diploma de Estudos Avançados em Design pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa. É docente de Design na Faculdade de Arquitectura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa. Co-editou *Arlíquido: Revista de Design da Universidade Lusíada de Lisboa* e publicou o ensaio “Um duplo muito especial: Anotações sobre o futuro dos objectos artificiais”, *Arlíquido*, n.º 1, Outono de 2005,

pp. 64-77.

Researcher at the Research Centre in Architecture, Urban Planning and Design, Faculty of Architecture, Technical University of Lisbon, where he is preparing a doctoral thesis in Design with the title: *Product Design and Human Body: Object-body Connections in Contemporaneity*. He has a degree in Equipment Design from the Faculty of Fine Arts, University of Lisbon. He also did postgraduate studies in Product Design at the Glasgow School of Art / Portuguese Design Centre; postgraduate studies in Communication, Culture and Information Technology at the Superior Institute of Work and Business Sciences (Sociology Department), Lisbon; and advanced studies in Design at the Faculty of Architecture, Technical University of Lisbon. He is a Design lecturer at the Faculty of Architecture and Arts, Lusíada University of Lisbon, where he was co-editor of the design journal *Arlíquido: Revista de Design da Universidade Lusíada de Lisboa*. He published the essay “Um Duplo Muito Especial: Anotações Sobre o Futuro dos Objectos Artificiais”, *Arlíquido*, n. 1, Autumn 2005, pp. 64-77.