

UMA NOVA INTERFACE ENTRE A ARTE E A GEOGRAFIA: APARELHO HUMANO HABITADO

EMERSON RIBEIRO

Universidade Regional do Cariri. E-mail: emerprof@hotmail.com

Exórdio

Em dezembro de 1972 do século XX um corpo qualquer se estremece, a vida ao redor ainda não é notável, apenas sensações de quente e frio e algo que se traduz por fome são sentidas nas primeiras horas da vida.

A biologia da vida se junta a um espaço ainda não explorado pelo corpo indefeso, frágil, mole e indubitavelmente crescendo para a morte. Percepções sensoriais passam a se aguçar compreendendo o espaço ao redor ditadas pelas conexões neurais.

Os olhos se abrem para o mundo e mundo se abre para os olhos, visões coloridas aparecem após o preto e branco da tela em tubo. Confronto entre materiais e matéria, são produtos da produção do trabalho gerado pelo homem, é uma visão da arte, projetos mentais e materialização na construção de objetos pensados, idealizados e construídos pela extensão do corpo – as mãos e mais tarde pelas máquinas.

Essas projeções mentais ao longo do século XX e mais precisamente o XXI, derivadas da ciência e dos avanços tecnológicos como a biotecnologia, passam a humanizar a tecnologia e aparelhar o homem com próteses, elementos da robótica e sistemas de realidade virtual e internet que até então era externo ao corpo, como as ferramentas utilizadas ao longo do tempo nas mãos de um artesão.

Essas técnicas só são possível devido à projeção mental e o trabalho realizado pelo homem, permitindo o desenvolvimento da ciência, que vem acompanhada pelo desenvolvimento das artes em todos os campos do saberes, e muitas vezes são apresentadas no

cinema, atualmente em 3D e até 4D são as interações sendo proporcionadas pela tecnologia, pelo desenvolvimento da técnica.

No filme *Caçador de Andróides* temos a figura imagética dos replicantes, utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas. Mas, quando um grupo dos robôs mais evoluídos provoca um motim, em uma colônia fora da Terra, este incidente faz os replicantes serem considerados ilegais na Terra, sob pena de morte. Mas, tal ato não é chamado de execução e sim de remoção. Para tal feito um esquadrão de elite conhecidos como *Blade Runner* têm ordem de atirar para matar em replicantes encontrados na Terra.

Esse filme lançado em 1982 marca para os críticos do cinema o início da ficção científica com andróides, homens máquinas. Ele apresenta o futuro da tecnologia a ser desenvolvida pelos cientistas que trabalham com softwares, computadores e materiais sintéticos, assim como a nanotecnologia e os experimentos com a robótica.

Não longe disso no século XXI diversos experimentos e aparelhos eletroeletrônicos nos ocupam a vida, redes sociais que se materializam no espaço, esse como conceito “virtual” fazem das novas vidas uma interatividade, mesmo sem prever o contato físico e de relações com o espaço.

Onde o lugar cria-se identidade, percepção, relação com o espaço ocupado, na virtualidade cria-se outras relações de lugar. Essa interatividade virtual delinea outro espaço geográfico, onde as construções físicas das identidades se resumem em muitos casos a relações mentais, virtuais, em que o teclado ou uma câmera é o seu próximo.

O aparelho humano habitado soa como uma metáfora, mas, ao longo das décadas se transformará em uma realidade, atualmente se escreve dentro do espaço virtual, para o amanhã ganhar o real, as ruas, o rural, as cidades a vida pautada nas relações sociais, transmitidas por sinais, ondas, energia cibernética, próteses, um corpo amplificado.

Nas entrelinhas já são desenhadas, a arte e a tecnologia aprimoram as suas leituras de mundo onde o espaço, primeiramente o da cidade, o ambiente rústico que pelo desenho pelo grafite, pela pintura, pela arte expressada ganha o seu espaço, constrói semióticas, alimenta sinais e simbologias. A arte se relaciona primeiramente com o lugar, conceito detalhado pela geografia como criação de identidade, suporte para vida, discurso histórico, manifestação dos sonhos dos homens em matéria construída, e projetada pela mente.

O aparelho humano habitado criado para ser o super homem nietzscheneano passa pela intervenção da técnica, da mais pura invenção do homem, aquela que irá modificar os paradigmas da existência, a busca pela longevidade virá pelo desenvolvimento da ciência, como um marca passo no corpo, um transplante de órgãos sintéticos ou não, alimentam um caminho a mais a percorrer, a psique diante do novo, precisa entender o seu novo ser no espaço. A vida como download, será efetiva, elementos atuais nos apontam este caminho, o corpo será posto noutra direção a direção da cibernética.

Durante a primeira e a segunda revolução industrial o corpo se via no espaço, o domínio era das lateralidades espaciais e corporais, as máquinas eram pensadas para o corpo para o domínio do espaço, vivido, em que as relações de trabalho se davam num dado lugar, a logística tinha um percurso, um caminho terrestre, aéreo, marítimo.

Após a terceira revolução industrial o espaço vai se configurando em virtual, a logística encontra um novo espaço para se aprimorar, a informação, não é apenas prerrogativa dos países mais adiantados, não obstante o que tínhamos e ainda temos, pois, o desenvolvimento desigual e combinado (Trotsky) prevalece ainda nos países periféricos, mas não os excluem da tecnologia moderna, do avanço da ciência, o celular como mote de informação, assimila várias funções onde os aplicativos criados, ditam novas regras, novas formas de convivência no espaço, a informação causa uma explosão

sobre a própria informação, que podemos dizer que ela implode e explode num movimento circular, dialético, sendo uma prótese que sustenta o corpo no espaço atual.

O corpo precisa ser reposicionado, do reino psíquico, do biológico para a ciberzona da interface e da extensão – dos limites genéticos para a extrusão eletrônica. As estratégias rumo ao pós-humano tratam mais do apagamento do que da afirmação - uma obsessão que não é mais com o eu, mas uma análise da estrutura. Noções da evolução das espécies e distinção de gênero são remapeadas e reconfiguradas em hibridizações alternadas do homem-máquina. Distinções metafísicas ultrapassadas de alma-corpo ou mente-cérebro são superadas pela preocupação com a divisão corpo-espécie, à medida que o corpo é reprojetoado – diversificado em formas e funções. Corpos Cyborg não são simplesmente conectados com fios e extensões, mas são também ampliados com componentes implantados. A tecnologia invasiva elimina a pele como um lugar significativo, uma interface adequada ou uma barreira entre o espaço público e o aparelho fisiológico. A importância da ciber pode muito bem residir no ato de o corpo trocar a sua pele. E como os humanos cada vez mais operam com corpos substitutos em espaços remotos, eles funcionam – com imagens cada vez mais inteligentes e interativas. A possibilidade de imagens autônomas gera um resultado inesperado da simbiose do homem - máquina. O pós-humano pode muito bem ser manifestado na sua forma inteligente de imagens autônomas (STELARC, 1997. pg. 52).

O reposicionamento do corpo diante das novas tecnologias atualmente vem se configurando como um fato, que passa pela medicina, biotecnologia, por aparelhos protéticos, pelas máquinas, pela nanotecnologia, pela robótica e eletrodos para movimento de partes do corpo e suas extensões, para o projeto de um novo humano, configurando em um aparelho humano habitado, redesenhando a forma humana, seremos no futuro ciborgues, híbridos, homem máquinas, onde peças de reposição serão vendidas e adaptadas a

essa nova conformação, onde download homem máquina será possível, prevêm os futurólogos.

Remate – em processo

E o que cabe a geografia nessa interface? A crítica e a leitura das tecnologias, da ciência, do novo homem no espaço, virtual, de uma nova educação, da organização e produção do espaço e da sociedade. O que cabe a arte nessa interface? Não só a forma, ou desenhos, ou designer, a estética, mas a crítica e a amostra do caminho que vem sendo trilhado pela ciência.

Portanto, nessa interface entre a geografia e a arte tendo como base a humanização das tecnologias, na direção do aparelho humano habitado, de encontro a evolução do homem, para uma ciberzona como cita Stelarc, não podemos esquecer que as afinidades do homem com a natureza são mediadas pela base das relações de produção. São essas relações que podem expressar corretamente e cientificamente a realidade, também no campo estético, ou seja, na arte e na composição dessas, o corpo no espaço se faz em arte-geografica.

Referências bibliográficas

STELARC. Das Estratégias psicológicas às ciberestratégias: A protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, Diana (Org.). A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2003.