

Êxtases Digitais: Novas Sexualidades, Sensorialidades e a Pele das Tecnologias Comunicacionais¹

Maria da Graça Lehmkuhl Trindade Taguti²

Universidade Estácio de Sá

Resumo: Este trabalho analisa a manifestação de certo tipo de erotismo nas interfaces das tecnologias de comunicação contemporâneas. Do mesmo modo que todos os órgãos dos sentidos viam-se exacerbados pelas descobertas que se descortinavam no século das luzes (tanto excitando, quando atordoando o sujeito da modernidade), hoje observamos a repetição deste fenômeno. Com a evolução acelerada das NTCs, multiplicam-se os apelos de *gadgets* e dos acessórios da externalidade. O sujeito da atualidade habita um mundo individualista e porque não dizer autista-digital – já que os fatos à sua volta perdem consistência devido ao seu fascínio pela realidade midiática e pelo design emocional de objetos. Assim, este artigo pretende abordar as diversas extensões tentaculares que nos envolvem em nosso sensorio cotidiano, capazes de oferecer hiperestimulações, advindas das exigências culturais desta época.

Palavras-Chave: Corpo. Sexualidade. Erotismo de superfície. Interface. Tecnologias Digitais

As artimanhas do toque

São mãos excessivamente quentes. Querendo com frequência refrescar-se, pousando involuntariamente sobre algum objeto frio, espalmadas, o ar passando por entre os dedos. Naquelas mãos o sangue podia renovar-se, no momento em que se elevavam à cabeça de alguém, e, quando serradas, assemelhavam-se de fato às cabeças dos loucos, pululando de fantasias.

Rainer Maria Rilke

Imersos nas nevralias da contemporaneidade, nos encantos ímpares de sereias digitais representados nas *touch screens* de *gadgets* como celulares, *Iphones* e *Ipods*, vimos nos apaixonando, irrecorrivelmente, por esses amantes eletrônicos especiais, que, pelo intenso intercâmbio conosco, têm ampliado, redescoberto e reinventado o potencial sensorio,

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Formada em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. Mestre em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Atualmente leciona na Faculdade de Comunicação Social da Universidade Estácio de Sá – habilitação: Publicidade e Propaganda. Email: graca.t@uol.com.br

por exemplo, de nossos dedos e mãos. Uma situação que nos conduz ao aprendizado progressivo e sutil dos nossos toques, do manejo sempre mais arguto e acessível, das *entranhas* de irresistíveis maquininhas. Nossos *atualizados, supercognitivos e intuitivos toques*, por assim dizer, nos facultam outros acessos e possibilidades de escolha hoje altamente seletivas, provenientes da agudeza, refinamento e transparência de nossas sensações. Somos, enfim, guiados cegamente por esse sentido que se impõe soberano e norteador de todo este trabalho: o tato.

Perpassada àquela era que definiremos como a *era da visão*, centrada nos estímulos ao olhar fixo nas telas das tevês e também nos videogames, atestamos a sofisticação e *extra-sensibilização* dos nossos sentidos. É inegável como eles *se hiperbolizam* dia após dia, disseminando seus *achados* e deslumbres sinestésicos nas interlocuções com aparatos tecnológicos de todos os tipos, destinações e tamanhos.

Certamente poderemos deduzir: a ascensão plena do tato em muito deriva da irrefreável virtualidade que invasivamente nos assola. Nós e nossos múltiplos *eus*, recheados de pseudônimos e avatares, talvez reais, quiçá imaginários, disputando um espaço minimamente lúcido e racional reunido num só corpo e cérebro – cérebro este, hoje, similar ao desenho de mosaicos de todas as formas e significados.

Normalmente, não costumamos pensar sobre a Háptica, a ciência do toque. Nós sentimos e pronto. É algo automático, como um ato reflexo pavloviano. De acordo com o

lexicógrafo Houaiss, o adjetivo “háptico” é sinônimo de tátil, proveniente do grego *haptikos*, ê, ón, próprio para tocar.

A pele: um manacial erótico presente em cada poro

Diane Ackerman, no livro *Uma História Natural dos Sentidos* aborda as especificidades e aptidões de cada um dos nossos cinco sentidos. Aludindo à importância dos primeiros toques, no despertar da vida humana, salienta que os bebês dependem enormemente deles, das *imaginadas* certezas, seguranças, aconchego e calor que os toques propiciam para auxiliar o futuro adulto, ainda engatinhante, a enfrentar e vencer os desafios cotidianos.

A autora esclarece que “o tato é dez vezes mais forte que o contato verbal ou emocional e afeta quase tudo que fazemos. Nenhum outro sentido desperta as pessoas como o tato”. Mais adiante Diane enfatiza: “se não gostássemos de tocar e acariciar as outras pessoas o sexo não existiria”, sentencia (ACKERMAN, 1996, p.99). Nesse ponto, poderíamos propor,

não sem contarmos com o apoio e a transgressão de uma certa ousadia, que as reverberações e ressonâncias da *era touch*, na qual submergimos com nossos celulares, *iPhones* e *iPods*, (os quais já parecem intrínsecos ao nosso corpo), e de games totalmente interativos, como o Nintendo Wii, e de outro que agora se anuncia para breve, o Project Natal (misturando definitivamente realidade e ficção, numa experiência hoje enunciada como Realidade Aumentada) nos defrontam com um novo tipo de erotismo, de que lentamente vamos nos apercebendo. Um erotismo que é todo à flor da pele.

Conseguimos, portanto, alcançar novos e variados *êxtases tissulares*, por exemplo, se atentarmos detidamente para a *escuta* da nossa pele. Decodificamos, muitas vezes atônitos, a linguagem atualíssima destas sensações, que neste século passam a se comunicar conosco de um modo todo peculiar e cada vez mais íntimo. Fatos corriqueiros reproduzidos nas ocasiões em que, absortos, nos ocupamos unicamente com o dedilhar frenético em nossos laptops e notebooks, procedendo, entre outras micro ações, ao *scroll* sutil da rolagem e da leve e modular pressão dos dedos em diminutas teclas, seguindo comandos retratados depois em minitelas reluzentes.

Dia após dia, desvendamos os segredos dessa comunicação sem palavras, agora quase que puramente gestual, adequando as papilas de nossos dedos à receptividade de aparatos que, sem qualquer pudor, se oferecem inteiros ao cúmplice desvendamento por nossas *renovadas* mãos e dedos. Arriscaremos: serão hoje nossas parceiras mais poderosas e desejadas, mas também possessivas e ciumentas comparsas (pois nos roubam horas a fio de ocupações e concentração), essas maquininhas diabólicas que, sem qualquer pudor, nos invadem bolsos, tato, olhos e ouvidos e boca? Parceiras que, estendendo nossas ponderações, sem que nos apercebamos, nos levam a abandonar progressivamente enleios, entregas e gozos prolongados, antes compartilhados, às vezes durante todo o fim de semana, entre quatro paredes, apenas com nossos eleitos?

Corpos eróticos ou *erópticos*?

Massimo Canevacci, autor de *Fetichismos visuais - corpos erópticos e metrópole comunicacional*, nos presenteia em sua nova obra com instigantes perspectivas sobre as mercadorias e os corpos na cidade contemporânea, que ele denomina de metrópole comunicacional. Para o antropólogo italiano, tudo no meio urbano interage e dialoga. Os corpos se expandem em edifícios, verificando-se um entrelaçamento de *coisas-objetos-*

peessoas-imagens, que o pesquisador qualifica de fetichismo visual. Um fetichismo que se metamorfoseia constantemente em indivíduos, promovendo, portanto, uma equivalência entre *sujeitos e objetos* – ambos passíveis de se imiscuírem, vitalizarem, ou ao contrário, automatizarem e reificarem. Para o polêmico teórico, o consumidor busca nas marcas e nos produtos exatamente aquilo que anseia para seu corpo, tornando, assim, orgânicos objetos concretos.

Em seu livro, o pesquisador recorre repetidas vezes aos simbolismos da publicidade para traduzir algumas de suas propostas. Ele analisa um anúncio:

Numa propaganda em preto e branco, uma jovem nua tem o rosto voltado para observar alguma coisa “perturbadora” que parece surpreendê-la : a sua sombra, normalmente tão familiar se torna estranha quando, ao reproduzir aqueles que são seus contornos, eles – ao invés de se originarem do seu corpo – se levantam dos “pés” de um relógio simétrico a ela na vertical. (...) O tal relógio se chama “SKIN- o ultra-fino “ Uma escrita central – *as light as your shadow* (tão leve quanto sua sombra) – liga de modo impertinente o corpo central e redondo (a “caixa”) do relógio com àquele também central e arredondado da moça, através da sombra. A suposta analogia entre a ultra-finura da caixa e o arredondado tão ultra das nádegas se faz tão estridente como um gracejo do espírito. A escrita SKIN é estriada, como se fosse percorrida por atrevidas digitais: um relógio pele a ser incorporado, tornando-se parte do sujeito. Um relógio fino e leve, igual a uma pele. Uma pele a ser vestida, leve como uma sombra de um corpo sutil. Uma skin dupla e sexuada. (CANNEVACCI, 2008, p.60)

Agora, retomaremos a lembrança de um filme que classificáramos de *insuportavelmente háptico* e visceral. Trata-se de *Dans Ma Peau* – de Marina de Van, diretora e atriz do longa metragem, que nos provoca calafrios durante quase toda a exibição – revolvendo nervos, estômago, promovendo suores e turvando-nos a visão. A trama, bizarra, sem dúvida, versa sobre uma mulher que, após ferir-se acidentalmente em um jardim, começa a se apaixonar perdidamente pela própria ferida, que não deseja ver cicatrizada, nem curada.

A personagem inicia assim um processo de namoro canibalizante, autofágico, compulsivo-obsessivo, disposto a penetrar, invadir, dominar e subjugar a própria carne, rendendo-a ao seu perverso e agudo escrutínio - e sugerindo, de algum modo não ter mais a posse nem controle do seu próprio corpo. Não ser mais dona de si, de suas atitudes, não se reconhecendo mais como uma pessoa, um ser movido a carne, sangue e destruição: destruição impiedosa de uma pele, uma roupagem, de vestes, enfim, que não lhe servem mais, nesta célere, virtual e sempre inapreensível contemporaneidade.

Mais adiante, seguindo o córrego de nossa exposição, nos deteremos no simbolismo dos espelhos, nas possibilidades advindas do nosso contato com interfaces distintas, culminando na hiper sofisticação tecnológica da atualidade.

Acessórios cada vez mais miniaturizados e complexos, definitivamente colados ao nosso corpo, filhos da mais ousada e inconcebível tecnologia, essa mãe digital e complacente, acalentadora de ciborgues, andróides e semi- deuses em formação e irrevogável expansão.

Espelho, espelho meu, em que interface se encontra o rosto meu?

Prosseguimos com nossa caminhada pelos intercursos deste eletrizante século. Nele, o presente parece estar sempre atrasado, atropelado por irrefreáveis *agoras* - uma avalanche informacional de que não podemos escapar.

Vimos nas últimas páginas discutindo sobre os arredores de um novo, aguçado e multiplicado sentido de erotismo. Um *frisson* disseminado por toda a superfície de nossa pele - e que se impõe como uma interface orgânica, conectada aos estímulos e objetos da exterioridade.

Neste momento nos interessa abordar a semântica dos espelhos, cuja polissemia identificamos em campos distintos da cultura e das artes - que desponta principalmente como interface primordial, nos contatos *eu-real-e-o-outro-imagem*. O espelho sobressai com suas simbologias, participando de discursos poéticos, mitológicos, literários, religiosos e artísticos, incorporando-se às narrativas das tecnologias digitais e da materialidade dos meios. Espelho é interface - comunicação - passagem - janela - revelação - acesso - imersão - multiplicação - olho - retrato - fragmentação. Uma relação inegavelmente tensa entre o homem e sua própria imagem.

Na mitologia, podemos destacar *Metamorfoses*, do poeta romano Ovídio (século I a.C. - I d.C.), que constitui o primeiro escrito a evocar o mito de Narciso - um jovem, excepcionalmente bonito e sedutor, que acaba se apaixonando, após mirar-se em uma fonte, pela própria imagem na água, supondo tratar-se de alguém, que não ele mesmo. De tanto contemplar-se, todavia, deixou-se morrer, com os olhos mergulhados na água. Seu corpo desaparece, dando origem a uma flor amarela de açafrão, cujo coração era cercado de folhas brancas: um narciso...

Estaríamos assim, diante da água, nossa primitiva e especular interface natural, culminando hoje nas transparências vítreo-aquosas de telas de todas as dimensões e apelos,

nas quais costumamos nos deter inebriados, imantados por um individualismo e egoísmo paralisantes, conforme explicitamos há pouco.

No *Dicionário dos Símbolos*, Jean Chevalier nos apresenta algumas acepções recolhidas da sinonímia dos espelhos: "o que reflete o espelho? A verdade, a sinceridade, o conteúdo do coração e da consciência.(...) Ele é, com efeito, símbolo da sabedoria e do conhecimento, sendo o espelho coberto de pó aquele do espírito obscurecido pela ignorância (2003, p.393 - 4).

Ainda nesta vertente da *bruma* metafórica, da confusão permanentes em que os espelhos nos enredam, Cecília Meireles nos estende seu poema *Retrato*:

Eu não tinha este rosto de hoje,/assim calmo, assim triste, assim magro,/nem estes olhos tão vazios, nem o lábio amargo./Eu não tinha estas mãos sem força,/ tão paradas e frias e mortas/eu não tinha este coração/ que nem se mostra/ Eu não dei por esta mudança/tão simples, tão certa, tão fácil: Em que espelho ficou perdida a minha face? (MEIRELES, 1963, p.48)

Sylvia Plath, exponencial e melancólica poetisa americana - que se despediu da vida aos 30 anos em 1963 - divaga ferozmente , diante da reluzente interface:

Sou prateado e exato./ Não tenho preconceitos. / Tudo o que vejo engulo imediatamente./ Do jeito que for, desembaçado de amor ou aversão./ Não sou cruel, apenas verdadeiro -O olho de um pequeno deus, de quatro cantos.
(...) Agora sou um lago. Uma mulher se dobra sobre mim,/ Buscando na minha superfície o que ela realmente é. Então ela se vira para aquelas mentirosas, as velas ou a lua. (...) Sou importante para ela. Ela vem e vai. / A cada manhã é o seu rosto que substitui a escuridão.Em mim ela afogou uma menina, e em mim uma velha e ergue em direção a ela dia após dia, como um peixe terrível (PLATH, 1989, p. 76)

Sempre anunciando os temores do incognoscível, como depreendemos nos versos aflitos de Plath , o espelho, interface-matriz , das inúmeras outras que dele se desdobram, alça novos vôos e alcança a literatura, como no famoso conto Machadiano de mesmo nome. A uma certa altura, o escritor sentencia: “Cada criatura humana traz duas almas consigo: uma que olha de dentro para fora, outra que olha de fora para dentro...” (ASSIS, 1994, p.140). Em resumo, o singular conto retrata o pitoresco caso de um homem que se descobre *existindo ou tendo existência* na vida dita real, apenas quando veste uma farda de Alferes e se contempla diante do espelho da casa aonde morava. Ou seja, de outro modo, trajando roupas comuns, nossa personagem não mais consegue se enxergar , quando defronte a um espelho (ASSIS, 1994).

Elencamos outro clássico da literatura universal, *O Retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde. Um romance de costumes, publicado em 1890, sobre a imortalidade, a busca

incessante da perfeição e a juventude eterna. Dorian Gray, um típico aristocrata inglês da época vitoriana, é retratado por um pintor que o admira, *Basil Hallward*. Ao olhar para a obra concluída, Dorian não se contém diante de sua imagem e se lamenta por saber que envelhecerá, enquanto seu retrato permanecerá sempre o mesmo, belo e puro. E se fosse o retrato, e não ele, a guardar as marcas do envelhecimento?

Ao longo do livro, o autor confronta o leitor, entre outros temas, como: a mortalidade inevitável, juventude, beleza e vida eterna: questões atualíssimas, perseguidas com sofreguidão pelo sujeito da pós modernidade. Sempre provocativo, ao comentar sobre esta obra, Wilde limitava-se a dizer : “O que a arte espelha realmente é o espectador e não a vida.”

O espelho: uma interface que ao se desdobrar nas artes, também focaliza o cinema

Interpõe-se novamente uma questão, já que estamos varrendo, sob ângulos distintos da cultura e das artes, a relação dos indivíduos e de suas progressivamente sensibilizadas peles, com estes polissêmicos espelhos - interfaces. Assim, enquanto relembramos , ainda que em uma breve reflexão, a história das *alterações sensoriais do sujeito* desde o século XIX, às manifestações detectadas em sua sexualidade e erotismo, atreladas tanto às transformações das urbes, como à evolução das tecnologias de comunicação, nos cabe indagar: como a cinematografia clássica mundial terá representado, ao longo dos tempos, as relações dos indivíduos com os espelhos? (E isso, frisamos, com estes objetos resplandecendo exatamente na internalidade de outra hiper-mediação – a das grandes telas do cinema).

Citaremos alguns filmes emblemáticos, nos quais o espelho desponta como um dos protagonistas e denuncia diversos aspectos sub-reptícios ou dissimulados da condição humana.

Na *Queda da Casa de Usher*, de Jean Epstein, longa-metragem baseado em um conto de Poe, assistimos a decadência de uma família aristocrática, culminando num incêndio devastador atestado finalmente por um espelho – que denominaríamos o *espelho dos finais*.

Temos a *Dama de Shanghai*, de Orson Welles – obra *noir*, repleta de louras assassinas, detetives, jogos de luz e sombras, comparsas enroscados em toda ordem de permissividades - retratados num ilusório labirinto construído por inúmeros espelhos – cuja função, ao lado de aturdir o espectador consiste em conferir maior suspense à trama: seriam os *espelhos da*

ambigüidade, ou melhor, da *amoralidade* – que reputam como éticos qualquer gesto ou intenção espúria.

Apontamos também o memorável *Janela Indiscreta*, de Hitchcock – janela esta que também classificáramos de interface. Através dela um homem, sentado em uma cadeira de rodas, observa passivamente por meio de um binóculos, seu *dispositivo de controle*, uma série de acontecimentos. Alguns inclusive graves, como um crime, se desenrolando no prédio à frente: eis *o espelho da alienação*.

Ou ainda descortinamos uma das geniais sequências de *Drácula*, de *Bram Stockler*, na qual o espelho recusa-se a refletir a imagem dos seres inumanos e proscritos, sequer revelando suas sombras: temos aí *o espelho da alma*.

Prosseguimos nossas andanças pelas metalinguagens das interfaces especulares, com um clássico da literatura infantil que também ganhou as telas: *Branca de Neve e os sete anões*. Nesta história assoma a inveja da rainha da personagem título, que nos traz: *o espelho das vaidades*. “Mirror, Mirror, on the wall Who is the fairest of us all?/O Lady Queen, though fair ye be,/Snow-White is fairer, far to see.”

Por fim, despedimo-nos da magia cinematográfica, traçando um paralelo entre o *Homem-Gerundivo*, fracionado, metamorfoseado e multissegmentado, submetido às nevrálgias da atualidade – o *Homem-Alado* do ciberespaço, já brevemente delineado nesta dissertação e um personagem ímpar, “Zelig”, protagonizado e dirigido por Woody Allen. Referimo-nos a um de seus instigantes filmes, veiculado em 1983 e, portanto, nos estertores da modernidade. “Zelig”, o *Homem-Camaleão*, é um indivíduo capaz de alternar sua personalidade e sua aparência conforme a situação em que se encontre.

Como resultado dessa viagem pela contemporaneidade, nos deparamos com fronteiras cada vez mais tênues, ao nos lançarmos na virtualidade promissora de tudo ou *quase tudo podermos ser*, neste mar de horizontes ilimitados e ubíquos que nos cercam.

Janelas e espelhos se mesclam nas artes digitais: transparência x resistência

Até o momento, vimos percebendo como a evolução das mídias, paralelamente ao progresso tecnológico, transforma cidades e homens. Todas elas, desde o surgimento da imprensa à esfera da digitalidade, da eclosão da internet nos computadores e da portabilidade, prescindem de veículos e interfaces, através das quais o usuário acessa a informação.

Nos parágrafos anteriores, optamos por evidenciar os meandros de uma interface bem peculiar – o espelho – abrindo assim o leque de possíveis semânticas e simbolismos corroborados por esse caleidoscópico adorno. Hoje assistimos ao fenômeno da convergência digital - a reunião de linguagens comunicacionais diversas - palavra, som, imagem, vídeo – num único equipamento, que inclui desde o computador a aparatos *high tech*, menores que a palma de nossas mãos.

Assim, ao mergulhar no espelho/interface das mídias digitais, o sujeito da atualidade vê seus braços, desejos e sensações se expandirem para além do seu corpo, Esse intercâmbio que contempla o crescente entrosamento do sujeito com interfaces acaba por interferir em seus processos cognitivos e sensoriais, depurando e redimensionando suas competências e percepções. Neste particular, torna-se prioritário abrir um parênteses para os conceitos de *transparência* e *resistência* enunciados no subtítulo precedente e abordados por Bolter and Gromala em *Windows and Mirrows* (2003).

No livro, os autores analisam aspectos sensoriais, estéticos, criativos e lúdicos das artes digitais, relacionados à experiência e ao intimismo das pessoas com novas interfaces. Antes de mais nada, Jay David Bolter e Diane Gromala argumentam que não tencionam tratar o computador como algo “invisível” ou mero processador de informações. Acrescentam que tal aparato não é culturalmente percebido da mesma forma como uma torradeira ou um aspirador de pó, mas, ao contrário, encaramo-lo como mais uma mídia, atuando ao lado de outras, como a mídia impressa, o rádio, a TV e o cinema. Os teóricos relembram o início da década de 90, na qual a World Wide Web desencadeou uma mudança representacional na linguagem com seus usuários – que de meramente verbal, passou a integrar forma e conteúdo, ou seja, texto e imagem. E isso ocorreu, os teóricos sublinham, por intermédio dos designers que, ao participarem da Web, pleiteavam a transmissão das mensagens através do conjunto de palavras e imagens.

Bolter e Gromala (2003) ressaltam que desenho digital pretende assegurar um ritmo equilibrado entre a *invisibilidade* ou *transparência* (a máquina vista como uma “janela”) e a *reflexão* ou *resistência* (a máquina vista como um “espelho”) - fatores, para os estudiosos, essenciais à compreensão de nossa experiência com ela. No livro, os autores discutem os trabalhos de arte digital, apresentados na SIGGRAPH 2000 – expressiva feira anual de eventos tecnológicos e conferências acadêmicas, avaliando obras tanto da ótica da *transparência*, como da *resistência*.

Entretanto, pelo fato de nosso texto elencar aspectos e decorrências da hapticidade entre o homem, as mídias digitais e as interfaces, (e o que até o momento chamamos de *erotismo de superfície*, advindo da nossa interação com elas) iremos, neste trabalho, privilegiar o pólo da *resistência* de superfícies e objetos. Desse modo, tentaremos captar toda a sensualidade e excitabilidade depreendidas do nosso contato com formas e texturas contrastantes – assunto de que trataremos mais adiante.

No segundo capítulo de *Windows and Mirrors* os teóricos descrevem a instalação *Wooden Mirror* de Daniel Rozin. Nessa peça, o espectador inicialmente encontra um grande e emoldurada painel construído com madeira e telhas. Porém quando o indivíduo se move na frente do "espelho", uma câmera escondida capta a sua imagem retransmitindo a seguir sinais para um computador dirigido por controladores dispostos atrás da peça. Como resultado, as telhas ajustam sua posição, usando jogos de luz e sombra para criar reflexos da imagem do vídeo capturado. Os autores esclarecem: "É uma espécie de espelho que estranhamente não realiza sua verdadeira promessa de transparência, em parte porque as telhas de madeira tem uma textura agradável que nos torna conscientes da superfície" (BOLTER E GROMALA, 2003, p. 34).

A experiência, portanto, auferida do espelho é tanto "*olhando para e olhando através de*", ocasionada pelas simultâneas reflexão e transparência desta obra.

Os autores continuam suas explanações, aludindo para a tendência vigente de se discutir o desaparecimento da interface. Ilustram esta idéia com a interface do Macintosh, a fim de demonstrar que a pura transparência sempre foi um mito e que sua função demonstra sua complementaridade máxima quando alterna sua representatividade como *janela transparente*.

Deste modo, revestida provisoriamente deste papel, a interface deixa *entrever a informação*; enquanto faculta aos seus utilizadores a experiência, o toque, expondo sua densidade e opacidade. Por outro lado, estas interfaces, dadas suas características, também revelam simultaneamente aos atentos usuários suas *superfícies reflexivas*, permitindo que eles tanto as admirem e identifiquem suas formas, como consigam manipulá-las ao mesmo tempo, se o desejarem. A dupla assevera: "O perigo de que a transparência seja a própria interface irá mascarar o funcionamento do sistema mesmo quando o usuário precisa ver e entender o que o sistema está fazendo" (BOLTER e GROMALA, 2003, p. 55).

Das experiências de superfície à penetração dos corpos pelas tecnologias

Nesse momento, procederemos a novas perquirições acerca da hipótese que defendemos sobre a detecção, neste século, de um inaudito, elétrico e quase inapreensível tipo de erotismo, a que vimos qualificando de *erotismo de superfície*. De caráter háptico e tissular, engendrado pelo casamento de nossas sensorialidades a um sem número de acoplagens e objetos *high tech*, este erotismo, que também reputaríamos como mutante, submete-se cotidianamente a diversificadas e inaugurais experiências. E adquire, dessa forma, uma gama de percepções singulares que se superpõem em camadas às demais sensações com as quais o corpo já se acostumou.

Cabe neste instante explicitarmos que este aprendizado de mão dupla - sujeito-objeto – extrapola em muito o repertório gestual de o indivíduo simplesmente *colar-se* a sofisticados gadgets, condutores das novas mídias, como os que citamos ao longo destas páginas. O enriquecimento do nosso potencial sensorio, promove-se também pelas vivências-extra de interatividade, em ambientes virtuais, seja através das interfaces de um computador, como por meio de eventos e instalações abrangendo arte imersiva digital contemporânea.

Há algumas décadas, nos relacionávamos tão somente com o homem finito; aquele dotado de cabeça tronco e membros e envolto em suas descobertas *neo-eróticas*, que transcendem hoje o velho, porém confortável e seguro (porque conhecido) orgasmo, derivado de nosso aparelho urogenital. Frisamos todavia que este *erotismo de superfície* de que vimos tratando, não anula de modo algum, mas compete em igualdade de condições, com os costumeiros gozos e deleites sexuais – também amplificados e tornados mais criativos na contemporaneidade.

Nos próximos parágrafos que se dirigem para a conclusão deste trabalho, discutiremos mais pormenorizadamente a vigência de outras *peles*, que revestem as mais variadas formas. Curvas, angulosas, arredondadas ou intencionalmente planas. Observaremos as texturas quentes, aveludadas, secas, estriadas ou frias - de objetos, móveis, utensílios e gadgets, perfeitamente adequados às nossas aspirações, demandas e toques. Objetos que, como diria Canevacci, polifonicamente respiram vida, anseiam, demandam, reclamam e nos seduzem.

Exigentes e egoístas como nós, estes objetos requisitam sempre nosso aconchego. Mas simultaneamente são completamente dóceis ao nosso comando. Oferecem-nos deliberadamente suas peles densas ou translúcidas, volutas, linhas, franjas e cortes geométricos. Estamos nos referindo a uma característica do design, reconhecida na

contemporaneidade como design emocional ou afetivo, aquele que persegue plena interatividade com os usuários. Encaixes, complementaridades e acoplagens perfeitas entre sujeito e objeto, de modo a que ambos até se confundam pelo entrosamento alcançado. É o que se deseja hoje do *namoro* com artefatos múltiplos: atração e integração. Arrebatamento e suavidade. Convexidades e concavidades sugestivas, aguçando e dilatando nossas percepções.

A Pele Dos Objetos : tocar, pegar, morder, acariciar - a atração fatal pelo design que nos rodeia

Até o momento, detivemos nossas hápticas e perscrutadoras lentes analíticas, proporcionando foco gradual ao nosso texto, no leque de metáforas táteis, que *ventilam* nossa pele de alto a baixo. Discutimos o surgimento de um novo tipo de erotismo, uma alada sexualidade, sutilmente liberta do torpor das genitálias, do êxtase antológico, experimentado desde sempre pela humanidade.

Denominamos de *erotismo de superfície* a essas sensações provocadas pelo nosso colóquio com os apelos do mundo das *externalidades*.

Conduzimos nossa atenção agora para o design dos objetos. Design: uma palavra de raiz arquitetônica que ostenta hoje uma conotação sexy. Nasce uma inevitável pergunta: por que os objetos a cada dia parecem possuir vida própria e – arriscaríamos ir mais longe - até mesmo uma alma? Itens agraciados pelo sopro divino, impregnados no talento, na imaginação, sensibilidade e criatividade de charmosos arquitetos e designers.

Que estranha e fascinante *vitalização* progressiva é esta, que como um ímã nos puxa inarredavelmente para perto destas *coisas* fascinantemente *humanizadas*?

Para Frederick van Amstel, professor e fundador do Instituto Faber Ludens e consultor em Design de Interação para empresas como Volkswagen, Magazine Luiza, Tramontina, no passado as pessoas se contentavam em ser normais. Hoje, porém, precisam de um “diferencial competitivo”. O especialista esclarece que aí se situa a importância do design:

Ele é, ao mesmo tempo, posse e atitude. Não é o produto, mas está nele; não faz coisas, mas participa do que é feito através dele. Design são escolhas deliberadas embutidas nos objetos e, quando se adquire o objeto, adquire-se também as atitudes que o criaram — o processo de design — e as atitudes que o objeto proporciona — conforto, exaltação, comunicação. As pessoas em geral não estão muito interessadas no processo de produção dos objetos do cotidiano. Entretanto, quando ouvem outras dizer que objeto “tem” um design inovador ou moderno, o processo

se torna interessante porque sabem que as escolhas foram feitas priorizando a qualidade. Antigamente, as marcas tradicionais asseguravam que o produto teria qualidade. As pessoas confiavam tanto nas marcas que se o produto apresentasse defeito era considerado apenas uma exceção — e aí de quem desconfiasse da marca que a família confiava há gerações! (AMSTEL 2007)

O teórico salienta que o design atrai tanto por que, além de ajudar a responder algumas questões complicadas da pós modernidade, como: “quem sou eu?” e “como viver bem?” nos parece *perfeito* e não exige fidelidade a marca nenhuma. Frederick cita o exemplo da de uma sala de estar, cujos móveis escolhemos cuidadosamente, e que sem dúvida representam a nossa identidade, não a das marcas dos produtos. “Mesmo que você tenha um set de cozinha de uma marca famosa, ainda assim será a sua cozinha porque é você quem define como ela será usada”, complementa (AMSTEL, 2007, s.p).

Um dos artigos de Amstel, também publicado no site *Usabilidoido - Interações entre design e comportamento* – assegura que um influencia o outro, numa relação dialética.

O que é uma cadeira? Um objeto que serve para sentar, ou melhor, que foi feito para sentar. Uma cadeira também serve para ficar em pé e alcançar coisas no alto do armário, apoiar temporariamente mochilas e bolsas ou brincar de nave espacial, mas certamente ela não é tão adequada para estes usos desviados. O design dita como as coisas devem ser usadas e, se nós precisamos das coisas para agir, ele também dita nossas próprias ações, indiretamente. A cadeira não é feita pra ficar em pé porque temos o costume de sentar nelas. Se insistimos em deitar, seu design poderá ser atualizado para dificultar ou facilitar tal ação. As cadeiras das salas de espera nos aeroportos brasileiros tem braços compridos em ambos lados, não para maior conforto do usuário, mas para impedir que ele durma sobre elas (AMSTEL,2008)

O pesquisador acrescenta que se insistimos em ficar em pé ou deitar em uma cadeira que não se destina a esse uso, pois temos o costume de sentar nelas, seu design poderá ser atualizado para dificultar ou facilitar tal ação. “As cadeiras das salas de espera nos aeroportos brasileiros tem braços compridos em ambos lados, não para maior conforto do usuário, mas para impedir que ele durma sobre elas.” (AMSTEL, 2008,s.p)

Sujeitos e objetos: unidos para sempre

No livro *What Things Do*, Peter-Paul Verbeek sublinha que as coisas se escondem no meio das relações entre os seres humanos e o mundo e, dessa posição recuada, elas ativamente delineiam tais relações, transformando tanto a experiência quanto a ação. Intriga-se com o fato de que uma vez que estamos cercados por todo gênero de dispositivos como carros, TV's, microondas, como somos efetivamente afetados por esses itens? Que papel desempenham em nosso dia e dias? (2005, p.140)

A abordagem inovadora de Verbeek destaca-se referendando as apreensões da filosofia clássica, de que a tecnologia faria com que nos afastássemos de nós mesmos e, conseqüentemente, do mundo à nossa volta. O pesquisador salienta que a separação entre sujeito e objeto, fruto do pensamento iluminista não mais se sustenta. Adverte sobre a constatação de que hoje ultrapassamos totalmente as fronteiras do que se consideraria humano ou inumano, uma realidade com a qual os designers de interação devem defrontar-se cotidianamente (VERBEEK, 2005, p.152)

A era háptica, amante declarada da palpabilidade, nos cria olhos, como asseveraria novamente Canevacci por todo o nosso corpo. Desse modo, *tudo hoje*, desde a pele dos indivíduos, sujeitos a todo tipo de investidas, implementadoras de próteses extra-humanas ou de tatuagens, até a *pele* que ousaríamos metaforizar das tecnologias comunicacionais, que recobrem desde celulares, palmtops – estendendo-se a *outras peles* dotadas de mil tessituras, curvas e concavidades (que recobrem, por exemplo, móveis e objetos) nos conclama ao toque e à experimentação. E, por conseguinte, ao que denominaríamos de uma nova sexualidade ou um novo tipo de erotismo, que se apresenta suplicando veementemente por novos contatos e carícias.

Eis um novo êxtase que se anuncia e implementa no alvorecer do século XXI. Um êxtase sumamente digital.

Referências bibliográficas

ACKERMAN, Diane. *Uma História Natural dos Sentidos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

AMSTEL, A. *Atração pelo Design*, em Usabilidoido, 2007. Disponível em: <http://www.usabilidoido.com.br/a_atracaao_pelo_design.html>. Acesso em 10 jan. 2009.

ASSIS, Machado. “O Espelho”, em *Obras Completas* (vol. II). Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

BOLTER, Jay David & Gromala, Diane. *Windows and Mirrors: Interaction, Design, Digital Art and the Myth of Transparency*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

CANEVACCI, Massimo. *Fetichismos Visuais: Corpos Eróticos e Metrôpole Comunicacional*. São Paulo: Ateliê, 2008.

CHEVALIER, Jean. *Dicionário dos Símbolos* Rio de Janeiro: Jose Olympio, 2003

MEIRELES, Cecília. *Antologia Poética*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1963.

PLATH, Silvia. “O Espelho”. em 34 LETRAS, 5/6, São Paulo: Ed. 34, 1989.

WILDE, Oscar. *El Retrato de Dorian Gray*. Madrid: Books4pocket, 2009

VERBEEK, Peter-Paul. *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, And Design*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 2005.